

Processos de DCU e UX

DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO/ HUMANO

Estrutura de design centrada nos desejos e necessidades do usuário final.

Atenção aos **aspectos humanos** em seus projetos.

EMPATHIZE



DEFINE

IDEATE



PROTOTYPE

TEST



São 3 pilares para DCH:

1 Empatia

2 Colaboração

3 Experimentação



OUVIR (HEAR)

Durante a fase “Ouvir”, sua equipe de Design coletará histórias e se inspirará nas pessoas. Você vai organizar e conduzir pesquisas de campo.



CRIAR (CREATE)

Na fase “Criar”, você vai trabalhar em equipe no formato de seminários para traduzir em estruturas, oportunidades, soluções e protótipos o que ouviu dos usuários. Durante essa fase você passará do pensamento concreto ao abstrato de forma a identificar temas e oportunidades para, mais tarde, voltar ao concreto com a criação de soluções e protótipos.



IMPLEMENTAR (DELIVER)

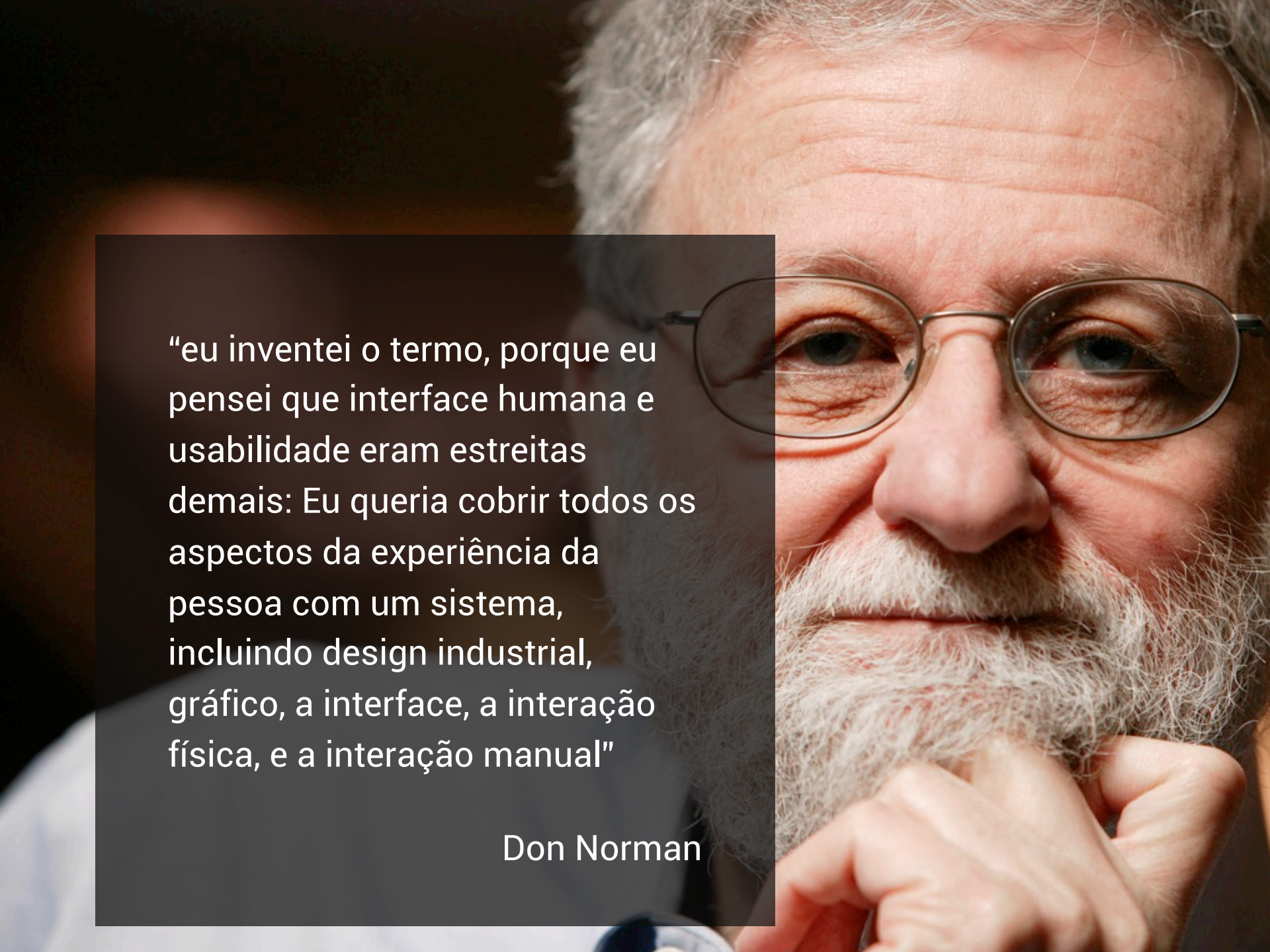
A fase “Implementar” marca o início da implementação de soluções através de um sistema rápido de modelagem de custos e receitas, estimativas de capacitação e planejamento de implementação. Essa fase o ajudará a lançar novas soluções.

A white silhouette of an open umbrella is centered on a solid green background. The umbrella's canopy is wide and rounded, with a scalloped edge. The handle is a simple vertical line that curves into a hook at the bottom.

DESIGN CENTRADO NO HUMANO

Designer centrado no usuário
Pesquisadores de UX
Arquitetos UX
Designers de UX
Designer de interação
Entre outros

UX USER EXPERIENCE

A close-up portrait of Don Norman, an older man with white hair, a full white beard, and round glasses. He is looking directly at the camera with a slight smile. His hand is visible near his chin, resting on his chin. The background is dark and out of focus.

“eu inventei o termo, porque eu
pensei que interface humana e
usabilidade eram estreitas
demais: Eu queria cobrir todos os
aspectos da experiência da
pessoa com um sistema,
incluindo design industrial,
gráfico, a interface, a interação
física, e a interação manual”

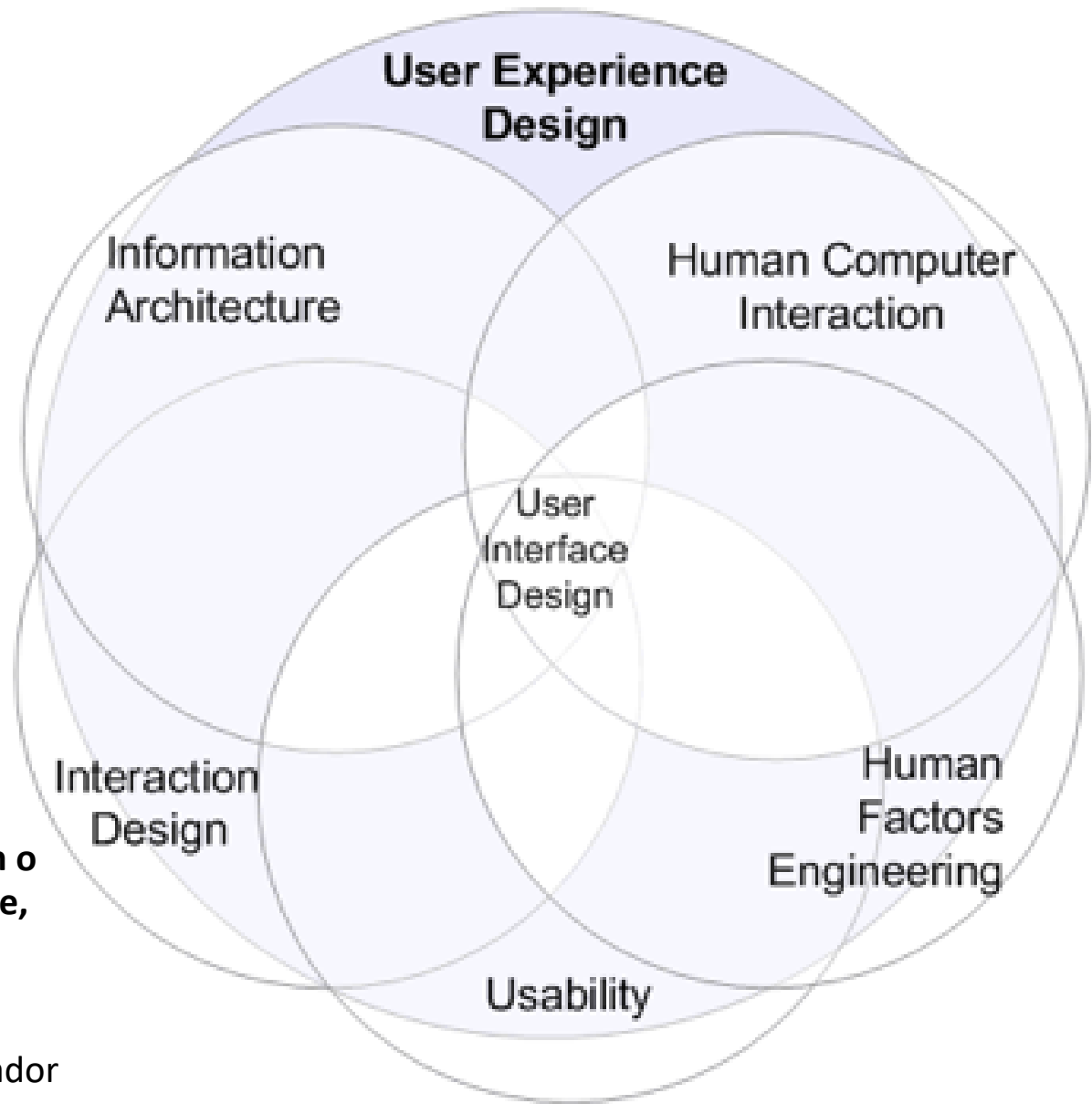
Don Norman

“UX se trata sobre definir o problema que precisa ser resolvido (o porquê), definir para quem esse problema precisa ser resolvido (o quem), e definir o caminho que deve ser percorrido para resolvê-lo (o como)”.

(Whitney Hess).

"A criação e sincronização dos elementos que afetam a experiência dos usuários... Com a intenção de influenciar suas percepções e o seu comportamento".

(UNGER; CHANDLER, 2009).



Kimmy Paluch, 2006

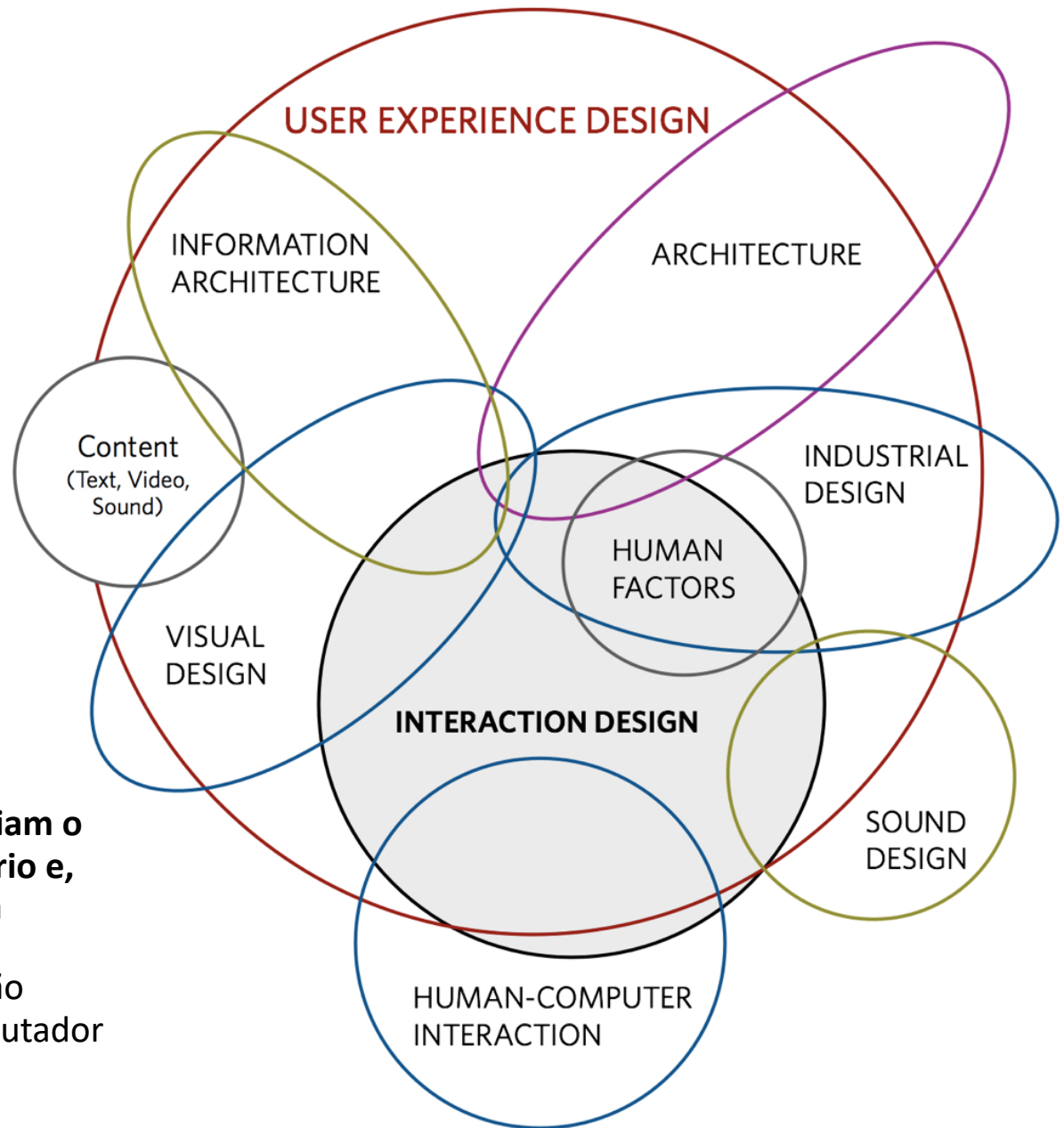
Correlação das áreas que criam o design da interface do usuário e, por sua vez, sua experiência

- ✓ Arquitetura da Informação
- ✓ Interação Humano Computador
- ✓ Design de Interação
- ✓ Usabilidade

Dan Saffer, 2008

Correlação das áreas que criam o design da interface do usuário e, por sua vez, sua experiência

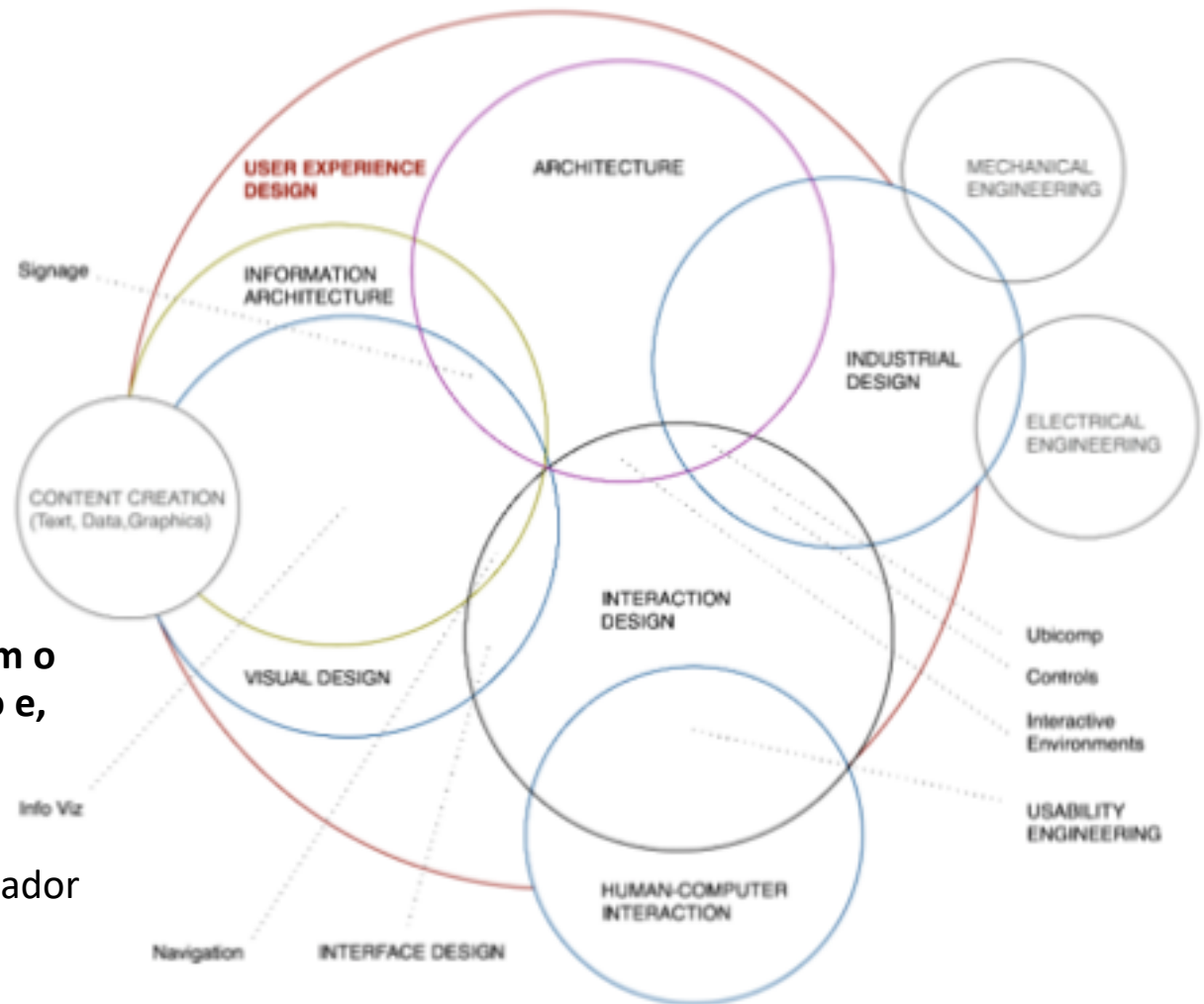
- ✓ Arquitetura da Informação
- ✓ Interação Humano Computador
- ✓ Design de Interação
- ✓ Usabilidade



Dan Saffer, 2008

Correlação das áreas que criam o design da interface do usuário e, por sua vez, sua experiência

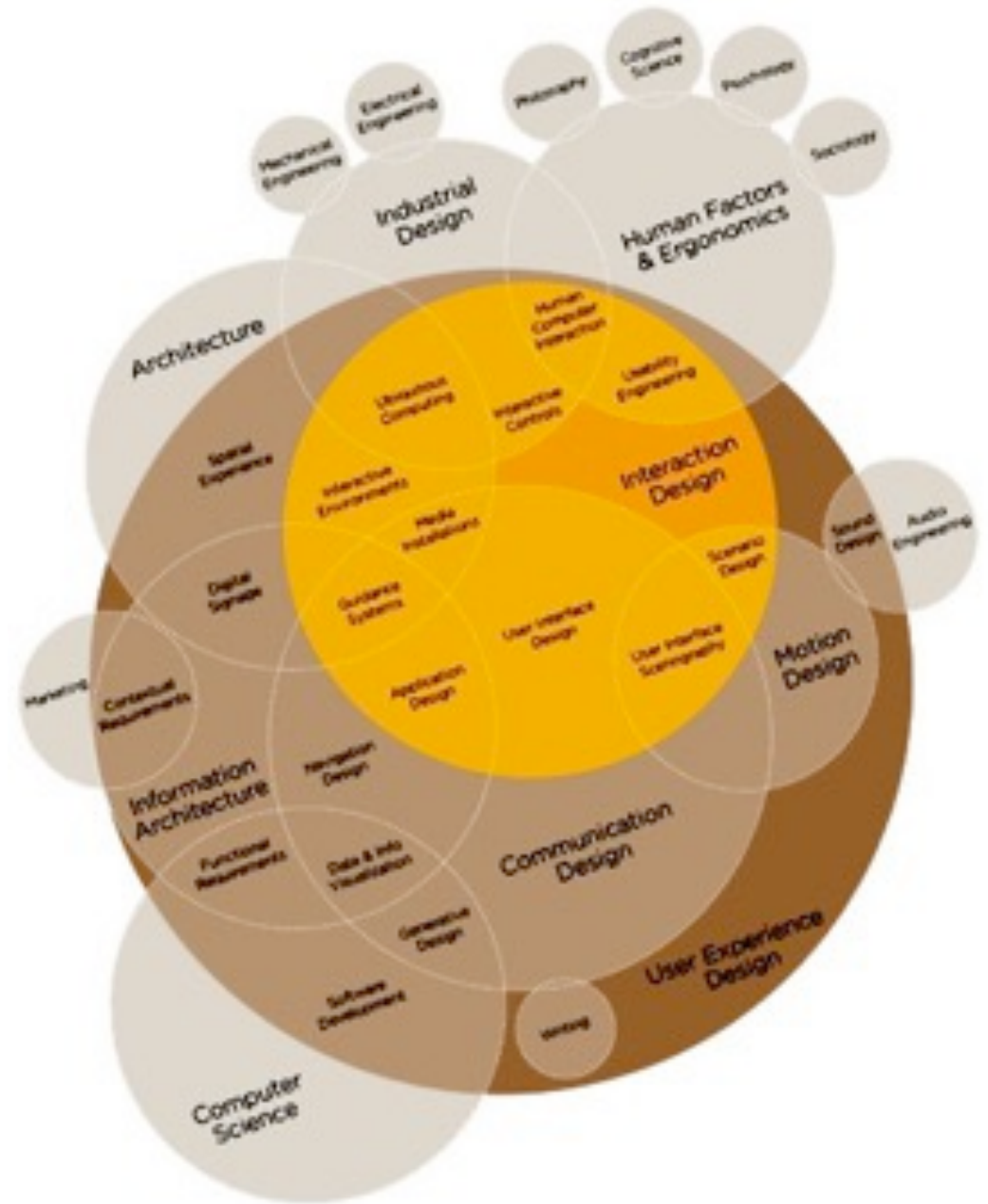
- ✓ Arquitetura da Informação
- ✓ Interação Humano Computador
- ✓ Design de Interação
- ✓ Usabilidade
- ✓ Visual Design
- ✓ Arquitetura
- ✓ Engenharia
- ✓ Design Industrial
- ✓ Criação de Conteúdo
- ✓ Engenharia Elétrica
- ✓ Engenharia Mecânica



Dan Saffer, 2009/2012

Correlação das áreas que criam o design da interface do usuário e, por sua vez, sua experiência

- ✓ Arquitetura da Informação
- ✓ Interação Humano Computador
- ✓ Design de Interação
- ✓ **Ergonomia**
- ✓ Usabilidade
- ✓ Visual Design
- ✓ Arquitetura
- ✓ Engenharia
- ✓ Design Industrial
- ✓ **Criação de Conteúdo**
- ✓ Engenharia Elétrica
- ✓ Engenharia Mecânica
- ✓ **Ciência da Computação**

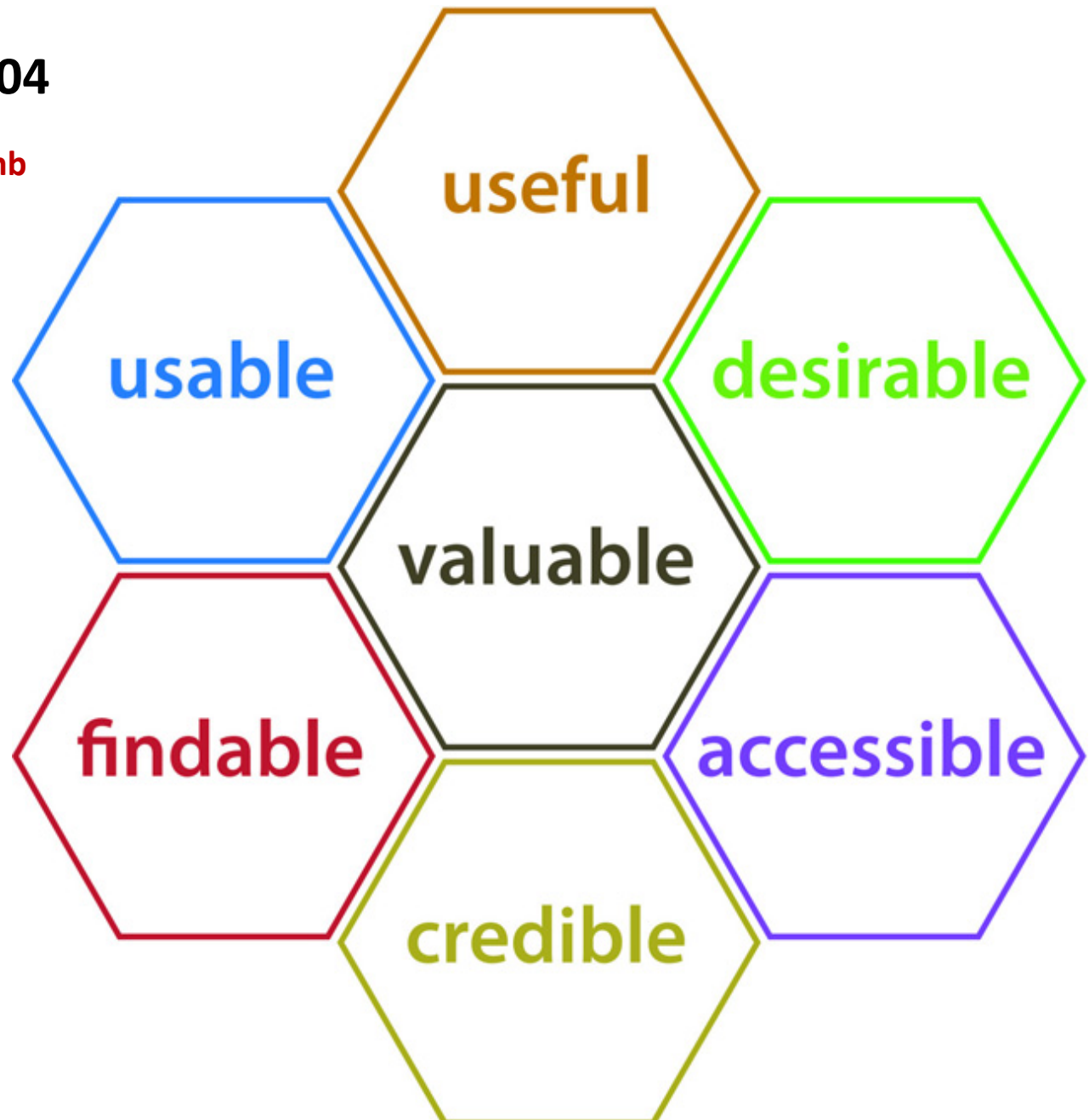



Peter Morville, 2004

User experience HoneyComb

Fundamentos da Experiência do Usuário

- ✓ Utilidade
- ✓ Usabilidade
- ✓ Desejo
- ✓ Encontrabilidade
- ✓ Acessibilidade
- ✓ Credibilidade
- ✓ Valioso



A portrait of Jesse James Garrett, a man with dark, wavy hair and glasses, wearing a black turtleneck and a black leather jacket. He is looking directly at the camera with a neutral expression. The background is dark and out of focus.

O conceito de UX em aplicações web é ilustrado por Jesse James Garrett em *The Elements of User Experience*, um modelo conceitual de design centrado no usuário, diagrama publicado em 2000.

Jesse James Garret

Surface

- Visual Design

Your Project



Skeleton

- Interface Design
- Navigation Design
- Information Design

Structure

- Interaction Design
- Information Architecture

Scope

- Functional Specs
- Content Requirements

Strategy

- User Needs
- Site Objectives

UX ICEBERG - © Trevor van Gorp, 2007

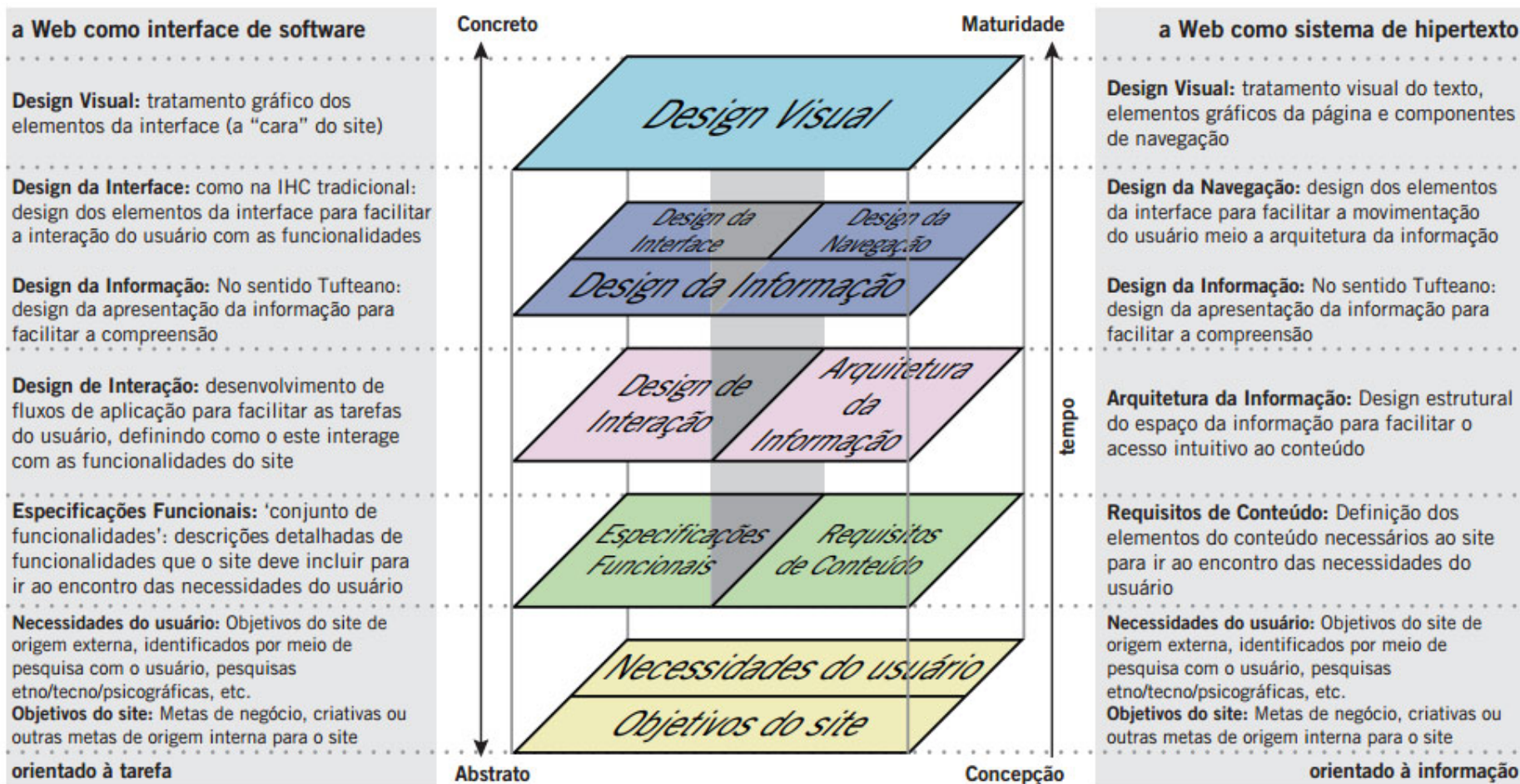
www.affectivedesign.org

User Experience Levels by Jesse James Garrett

Os Elementos da Experiência do Usuário

Jesse James Garrett
jjg@jjg.net

Tradução para o
Português por
Livia Labate

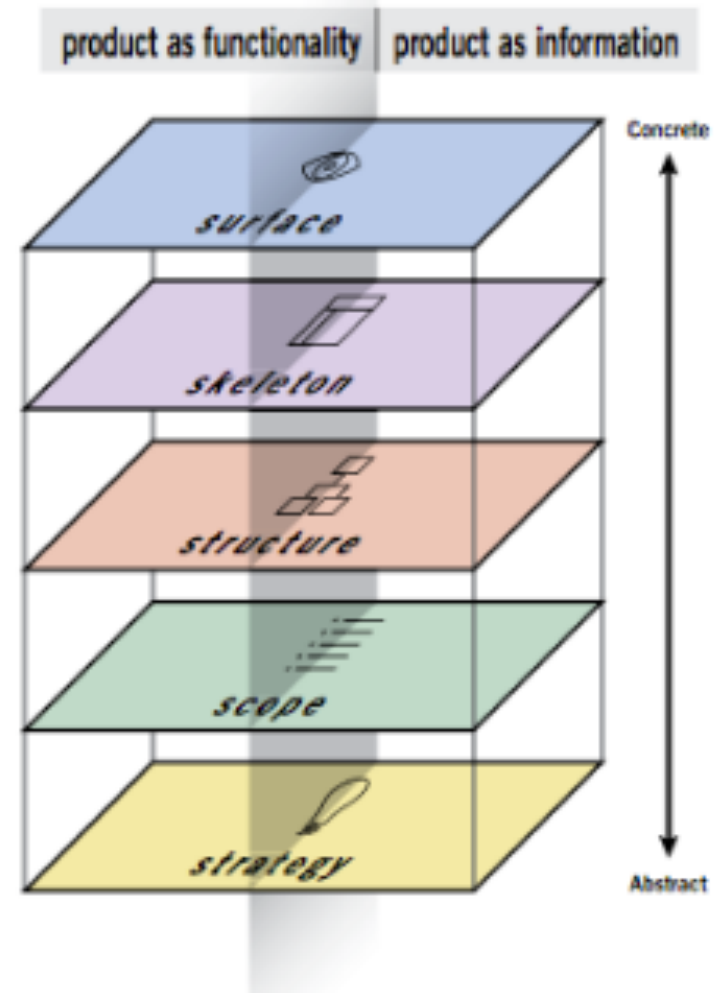


**Não podemos
projetar a
experiência do usuário.**

Podemos projetar
para a experiência
do usuário.

Modelo de Garret

Estes cinco planos fornecem uma estrutura conceitual para encontrar problemas na experiência do usuário e as ferramentas necessárias para resolvê-las.



Os Elementos da Experiência do Usuário

Jesse James Garrett
jjg@jjg.net

Tradução para o
Português por
Livia Labate

