

Arquitetura de informação

rodrigo medeiros

Fundamentos gerais do design de interação

Aula 02

16.08.2012

Design de interação

VÍDEOS

Information r/Evolution

Day In Life Of Usability

Design de interação

Quantos produtos interativos existem em nossas vidas?

celular, computador, controle remoto, máquinas de refrigerantes, cafeteira, videogames...

Pensar: usabilidade.

Design de interação

Quantos produtos interativos são realmente fáceis e agradáveis de utilizar?

Pense em alguma ocasião que algum desses dispositivos causou algum incômodo.

Design de interação

Podemos fazer alguma coisa a respeito !?

Design de interação

Produtos -----→ funções

Sistemas -----→ funções

Produtos ----- pessoas -----→ funções

Design de interação

O objetivo do design de interação é direcionar essa preocupação, trazendo a usabilidade para dentro do processo de design.

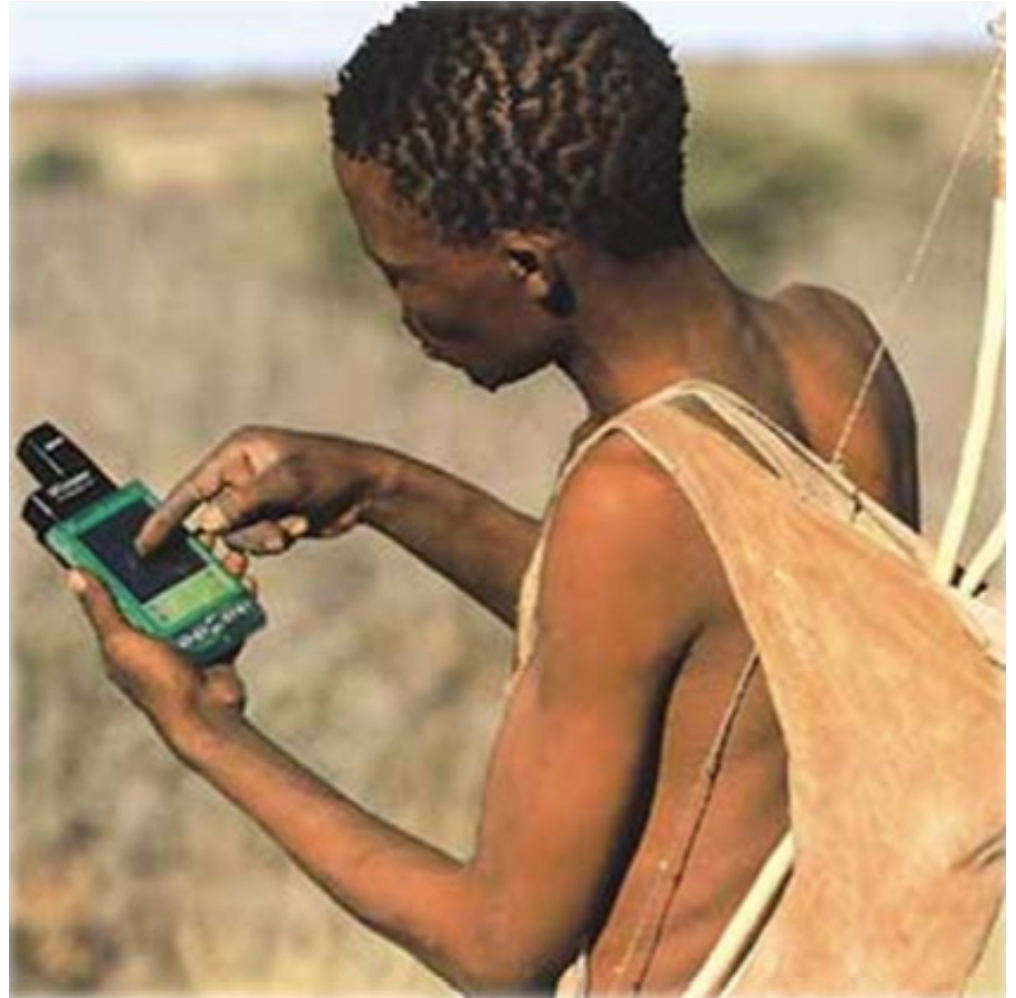
Design centrado no usuário

Filosofia de design e um processo em que às necessidades, vontades e limitações do usuário final do produto são dadas atenção durante o processo de design



Design centrado no usuário

Oposto de
design
centrado na
tecnologia



Caso do Banco Mercantil

Lá vem história...

O que projetar

Sempre levar em conta:

- Quem
- Onde
- Tipo de atividades ao interagir

Tipo de atividades ao interagir

- Pensar em o que se pode fazer utilizando sistemas baseados em computador (buscar informações, enviar mensagem...);
- Número de interfaces e dispositivos interativos (suportes);
- Maneiras que o usuário pode interagir (grandes displays, multitoques, tinta eletrônica...)

Portanto...

Como você otimiza as interações com o sistema, ambiente ou produto, de forma que combinem com as atividades que estão sendo dado suporte?

Senta e chora...



Ou decide qual escolha fazer, baseado no usuário.

Escolhas a fazer...

- Considerar no que as pessoas são boas ou não;
- Considerar o que pode auxiliar as pessoas na sua atual maneira de fazer as coisa;
- Pensar no que pode proporcionar experiências de qualidade ao usuário;

Escolhas a fazer...

- Ouvir o que as pessoas querem e envolvê-las no design;
- Utilizar técnicas baseadas no usuário “testada e aprovadas” durante o processo de design.

Exercício 01

- Encontre um dispositivo pequeno (ex. Controle remoto, computador, celular..) e examine como ele foi projetado, prestando a atenção especialmente em como se espera que o usuário interaja com ele.

Exercício 01

- a. Comente suas primeiras impressões, escreva o que vem à sua mente, a respeito do que é bom ou ruim na maneira como o dispositivo funciona.
- b. Liste sua funcionalidade e a variedade de tarefas que um usuário típico poderia querer realizar com o dispositivo.

Exercício 01

Apresentar em sala de aula na terça-feira.

Arquitetura de informação

prof@rodrigomedeiros.com.br