User Experience

Objetivo

Apresentar que é User experience e como iniciar nos nossos projetos do CCA-SJ.

Roteiro

- O que é User Experience?
- O que não é UX Design?
- Por que usar UX?
- Como implementar o UX?
- Incorporando pesquisa com usuários
- Checklist

O que é User Experience?

O que é User Experience?











Nas redes sociais as criticas aos estudantes foram pesadas





Tomando cerveja na bundinha - YouTube youtube.com



Cerveja na bundinha - Fotos | Facebook pt-br.facebook.com



Latinha Cerveja Na Bundi... compracompras.com



Cerveja Na Bundinha no Mercado Livre ... lista.mercadolivre.com.br



furador de latinha/ cerveja na bundinha ... youtube.com



Cerveja na bundinha - Fotos | Facebook pt-br.facebook.com



Como Fazer na bundinha com Cerveja ... voutube.com



960 × 720 - Images may be subject to copyright. Find out mor













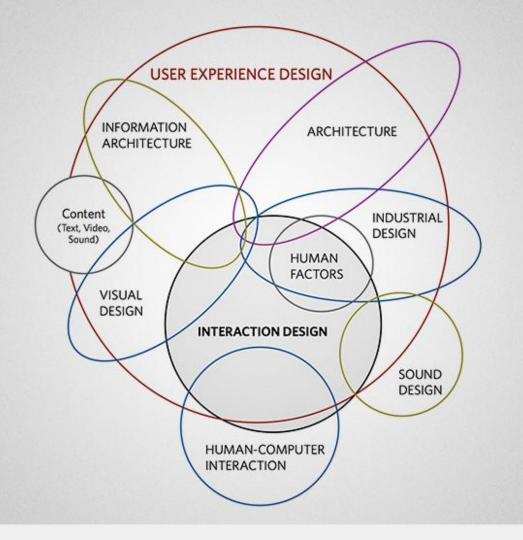






O que é User Experience?

"A maioria das pessoas acredita que User Experience é somente encontrar a melhor solução para os seus usuários — mas não é. 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



https://www.youtube.com/watch?v=XIICCxN3SXo

User eXperience



Stephen Anderson: Seductive Interaction Design

O que não é UX Design?







O UX designer projeta software centrado no comportamento humano.



Requisitos para UX Designer

- Empatia
- Bom Senso
- Organização

Por que usar UX?

https://www.youtube.com/watch?v=0me2NyqR7A4

Satisfação dos Usuários

Fidelidade

Melhor planejamento

Aumento no valor agregado do produto





O botão de 300 milhões de dólares



Um simples ajuste em um botão fez com que uma loja virtual aumentasse as vendas em 45%, gerando um faturamento adicional de U\$S 300 milhões no primeiro ano. Quem conta a história é Jared Spool, da User Interface Engineering (UIE).

O formulário não poderia ser mais simples: dois campos (e-mail e senha), dois botões (login e cadastro) e um link (esqueci a senha). Em testes de usabilidade a equipe de Jared descobriu que o problema não estava no layout do formulário nem no próprio formulário em si, mas sim no que o cadastro representava para os consumidores:

- Os novos clientes da loja viam a obrigatoriedade do registro como uma forma de aumentar a base de e-mail marketing da empresa
- Entre os entrevistados que já haviam realizado compras na loja, pouquíssimos se recordavam do e-mail e senha de acesso (verificou-se na base de dados que 45% dos consumidores possuíam mais de um cadastro na loja)

Para solucionar o problema o botão "cadastro" foi substituído pelo "continuar". E o registro no site passou a ser opcional, recomendado apenas para que as futuras compras fossem realizadas de forma mais ágil.





UX Collective BR

UX INTERAÇÃ

ESOUISA ME

0 8

E LIV

ENGLISH

UX Collective

We believe designers are thinkers as much as they are makers. Artigos de UX & Product Design.

Follow

(B)



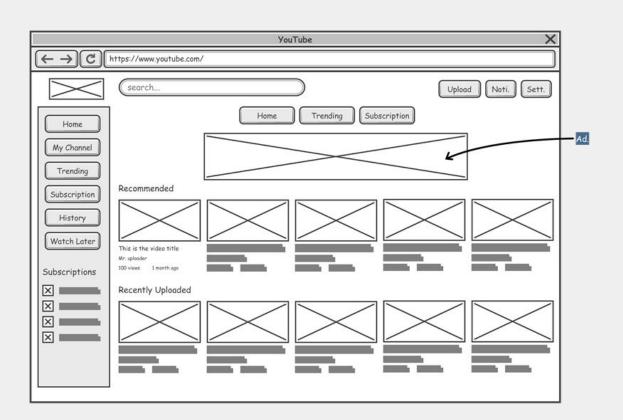
Com o passar do tempo aumentou a confiança das pessoas nas compras online. Nas versões seguintes do botão, a Amazon aproveitou para oferecer outros serviços: o método de compra "1-Click", a busca A9.com, as listas de desejos e ainda a compra e venda de itens usados. Vale a pena <u>ler o artigo completo</u> para entender cada mudança.



Bryan aproveita para reforçar a importância dos testes na hora de verificar a eficácia das lojas virtuais. As lojas que mais aumentam suas taxas de conversão são as que promovem algum tipo de teste antes de alterar a interface. Mas o cenário ainda não é dos mais animadores: segundo

Como implementar o UX?

Wireframes e protótipos



Simplicidade



Simplicidade

Remova



Esconda



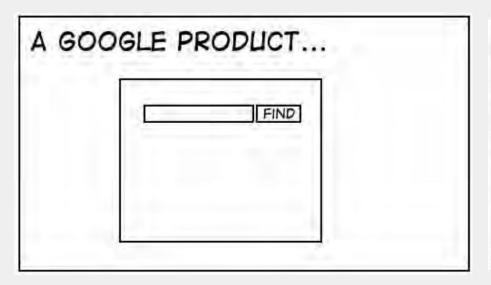
Organize

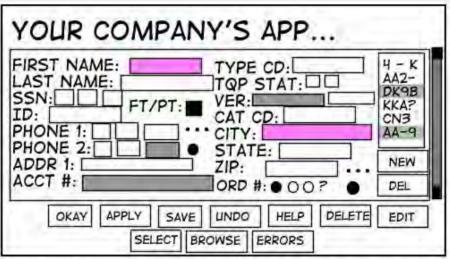


Mova

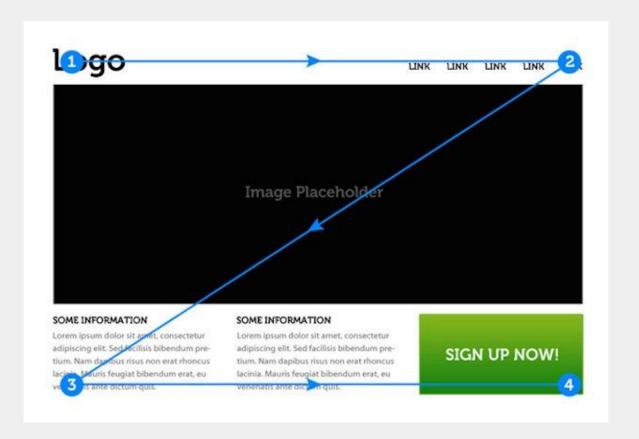


Informações em pequenas doses





Hierarquia







dia dos Pals



o presente que o seu pai merece temno magalu

Se conecte com a gente!

Receba ofertas recomendadas e preços exclusivos!

Política de privacidade

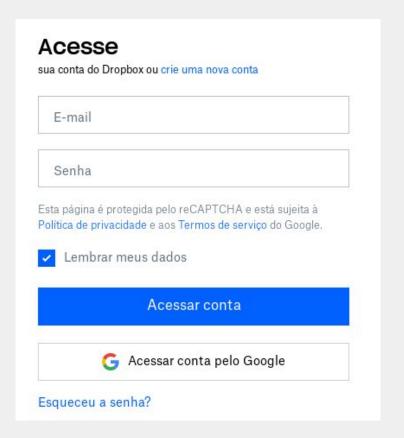
digite o seu nome

digite o seu e-mail

EU QUERO!

mais desejados nesta semana

Direcione o usuário



Feedbacks claros



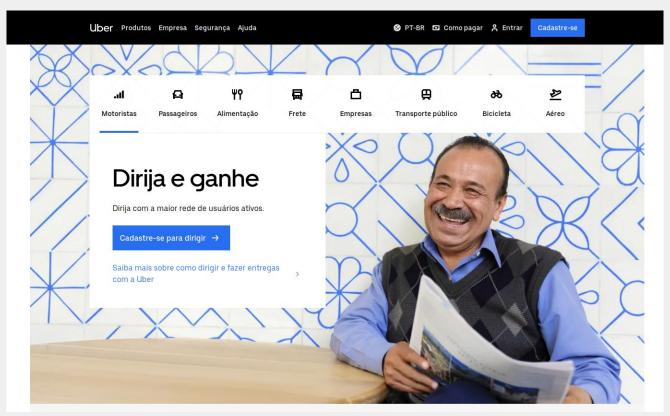
Evite erros



Simplifique formulários



Microtexto e a comunicação



Incorporando pesquisa com usuários



"Alguns times de desenvolvedores parecem procurar por formas mais baratas e rápidas de validarem seu design. Usabilidade é frequentemente percebida como sendo muito cara. Você acha que os testes de usabilidade devem ser barateados? Perguntando melhor: teste de usabilidade, hot or not?

Um teste de usabilidade, em sua forma mais básica, custa basicamente nada. É um processo simples. Você senta do lado de alguém e o assiste experimentando seu design. Qualquer custo adicional vem da tentativa de adicionar rigor ao processo. Rigor não precisa ser caro, mas pode ser caro."

- Entrevista com Jared Spool

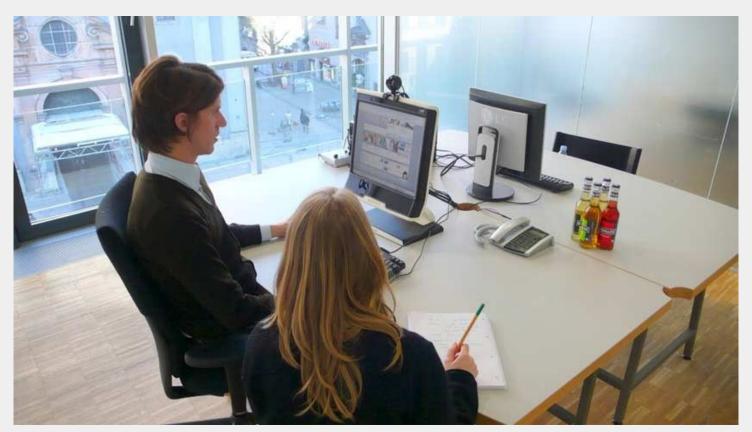
Tipos de Teste

- pesquisas quantitativas
- entrevistas em profundidade
- focus groups
- testes de usabilidade
- testes A/B
- eyetracking
- shadowing
- diário de uso continuado

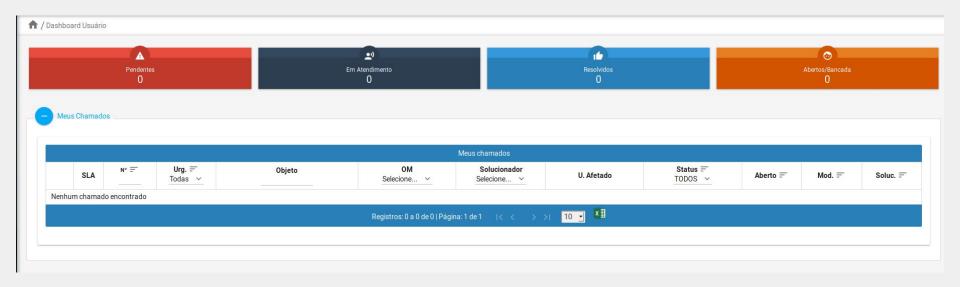
Tipos de Teste

- Pesquisas quantitativas
- Entrevistas em profundidade
- Focus groups
- Testes de usabilidade
- Testes A/B
- Eyetracking
- Shadowing
- Diário de uso continuado

Testes de usabilidade



Pesquisas quantitativas



Checklist

Simples

As informações estão sendo apresentadas da forma mais simples possível, em pequenas doses?

É possível reduzir textos ou ocultar alguns elementos naquele momento específico da experiência?

Acionável

O usuário consegue se localizar dentro da estrutura do site naquele momento?

Está claro para ele qual o estado do sistema?

Ele sabe em que passo está dentro do fluxo e quantos passos faltam para ele concluir a tarefa?

Inteligente

O usuário consegue se localizar dentro da estrutura do site naquele momento?

Está claro para ele qual o estado do sistema?

Ele sabe em que passo está dentro do fluxo e quantos passos faltam para ele concluir a tarefa?

Agradável

O tamanho dos elementos da interface são suficientes para que o usuário interaja com eles em todos os dispositivos em que o produto é acessado?

Os textos são legíveis o suficiente?

Há contraste e hierarquia nos tamanhos de fonte?

Relevante

Você está usando informações colhidas dos usuários (qualitativamente ou quantitativamente) para fazer melhorias no produto?

Quais novas funcionalidades eles esperam ver?

Como aperfeiçoar os principais fluxos?