



# Interface Humano-Computador

# Design de Interacção

Versão de 21.10.2012

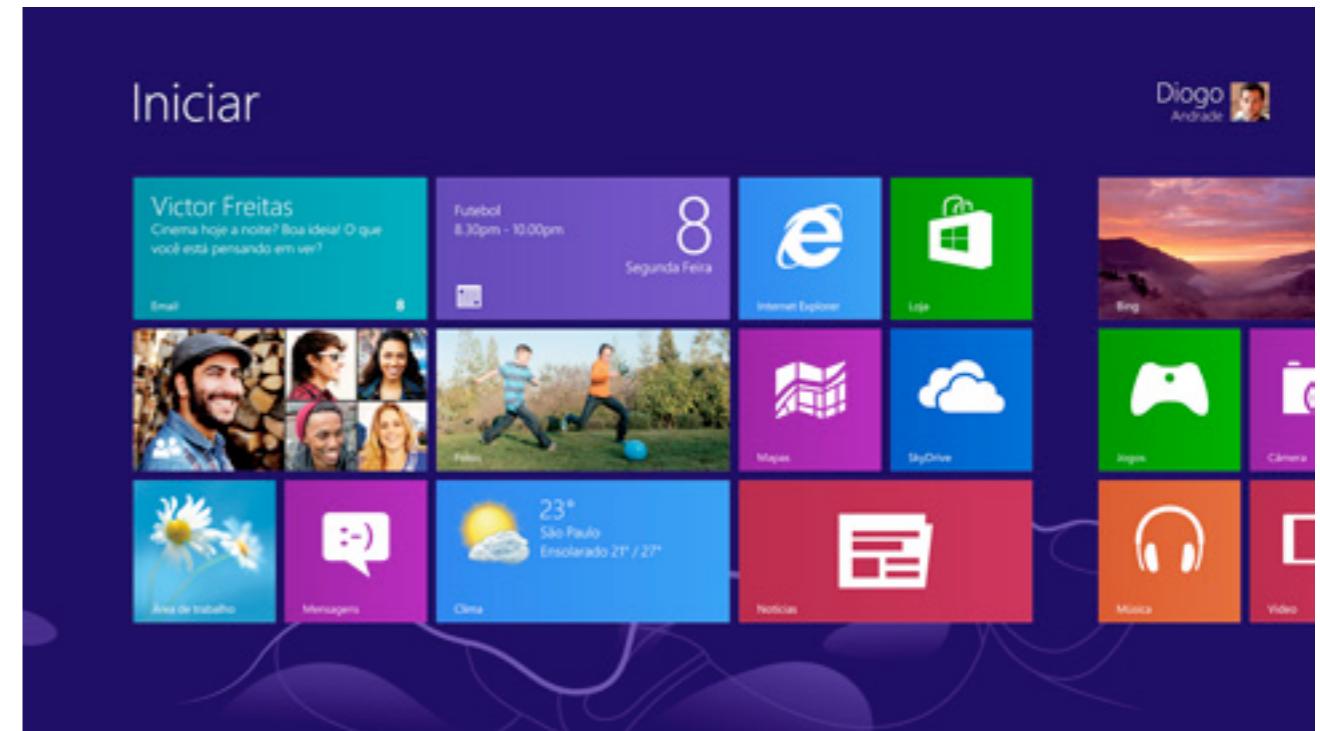
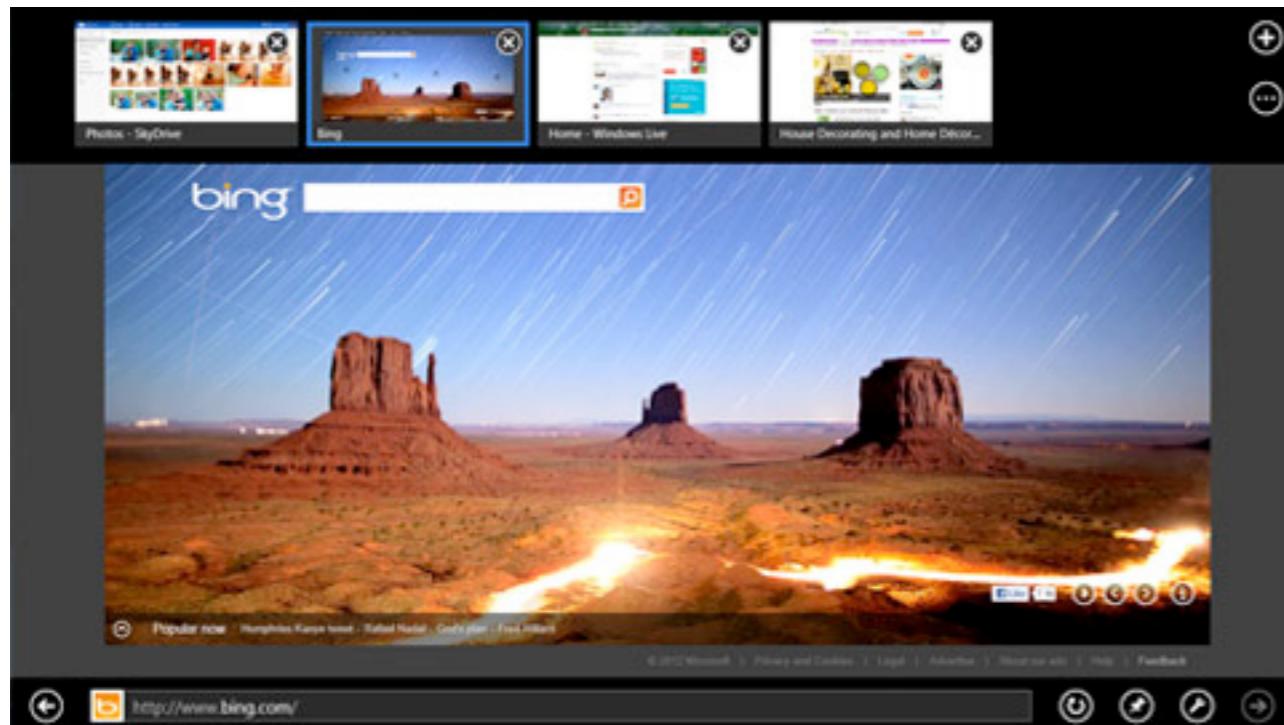
# Start

Whitson Gordon 





# Quais os principais objetivos de usabilidade de um sistema operacional como o Windows 8?





# Design de Interação - O que é?

Projetar produtos interativos que ajudem a vida das pessoas em seu dia-a-dia e rotina de trabalho.



# Design de Interação - O que é?

“O design de áreas para a comunicação e interação humana” [WINOGRAD, 1997]

Design de interação é sobre criar experiências de usuários que melhorem e extendam a forma que as pessoas trabalham, comunicam-se e interagem. É encontrar formas de ajudar as pessoas.



Ao resolver um problema numa construção,

**o que diferencia  
um arquiteto de um  
engenheiro civil?**

há um bom balanço entre as áreas sociais e privadas?

quanto irá custar o material necessário para a área externa?

a área da cozinha fica próxima a área da copa?

qual a durabilidade da tubulação dos banheiros sociais?

as pessoas vão usar os espaços da forma como estão sendo pensados?

que métodos de construção serão aplicados para manter o custo mais baixo?



Um **designer de interação**  
está para o **engenheiro de  
software** assim como o  
**arquiteto** está para o  
**engenheiro civil**

# O que está envolvido no processo de Design de Interação?

Essencialmente quatro atividades básicas:

1. Identificar necessidades e estabelecer requisitos;
2. Desenvolver alternativas de design que atendam a esses requisitos e necessidades;
3. Construir versões interativas das soluções para que possam ser avaliadas e comunicadas;
4. Avaliar o que é construído durante todo o processo.



# O que é **USABILIDADE?**



# Usabilidade

A **facilidade de aprendizagem**, a **efetividade**, a atitude, a flexibilidade, a **utilidade percebida** do produto a **adequação à tarefa** e as características da tarefa e dos usuários são os principais fatores relacionados à abrangência do termo usabilidade.



# Usabilidade

A usabilidade está ligada ao diálogo na interface e traduz-se pela **capacidade** que o software possui em permitir ao usuário o alcance de suas **metas de interação** com o sistema [BASTIEN et al., 1993].



# Usabilidade → Objetivos

✓ Eficácia

✓ Utilidade

✓ Eficiência

✓ Capacidade de aprendizado

✓ Segurança

✓ Memorização



# Usabilidade → Objetivos

**Eficaz para o uso (Eficácia)** - O sistema permite que as pessoas o aprendam facilmente, permite realizar seu trabalho de forma eficiente, permite acessar informações de que precisa, comprar os produtos que eles querem, e assim por diante?



**Eficiente para usar (Eficiência)** - Depois que o usuário aprendeu a usar o sistema, eles conseguem manter um bom nível de produtividade?





# Usabilidade → Objetivos

**Ter bom uso (Utilidade)** - O sistema fornece um conjunto adequado de funções que permitem aos usuários realizar todas as suas tarefas da maneira que eles querem fazê-las?



**Seguro para usar (Segurança)** - O sistema protege os usuários de cometer erros graves e, se eles cometem um erro, ele permite o usuário recuperar-se facilmente?





# Usabilidade → Objetivos

**Fácil de aprender (Capacidade de aprendizado)** - O quanto fácil é e quanto tempo demora para (1) começar a realmente usar o sistema para realizar as principais tarefas e (2) a aprender a gama de opções de operações ao realizar um conjunto mais amplo de tarefas?

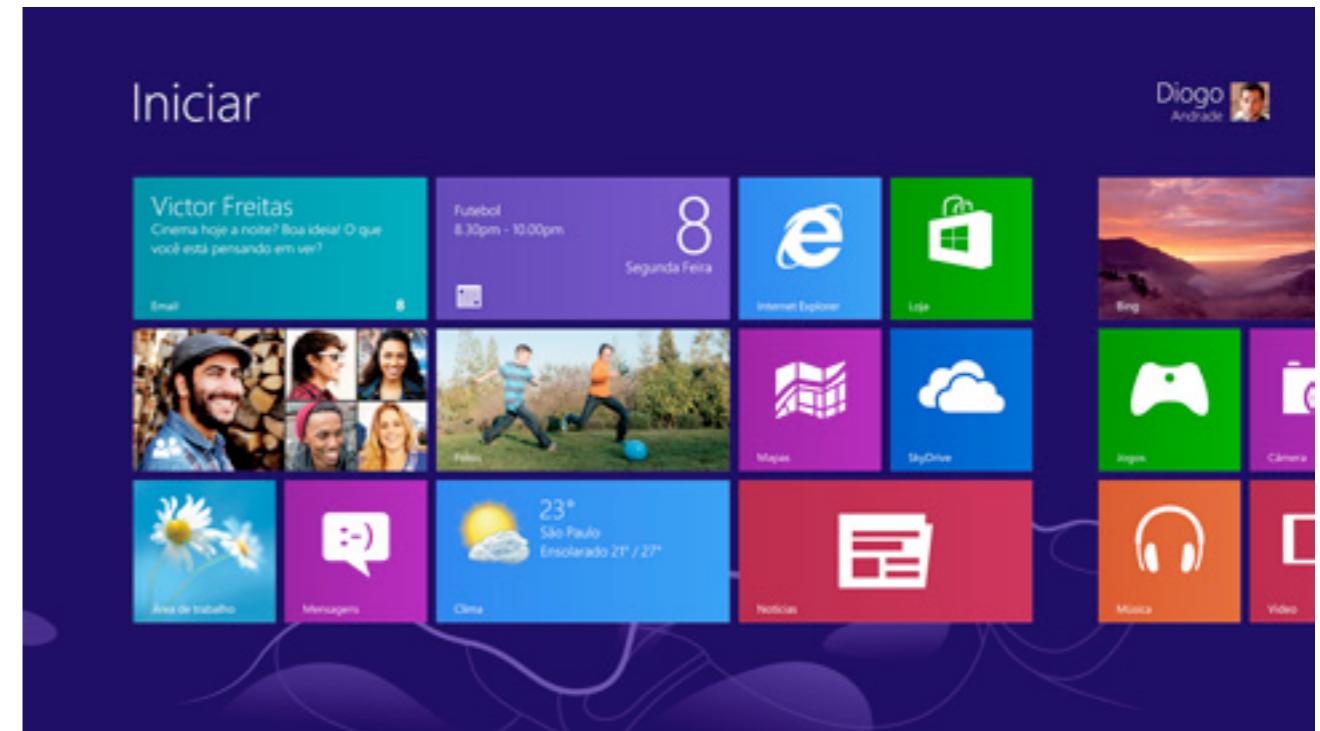
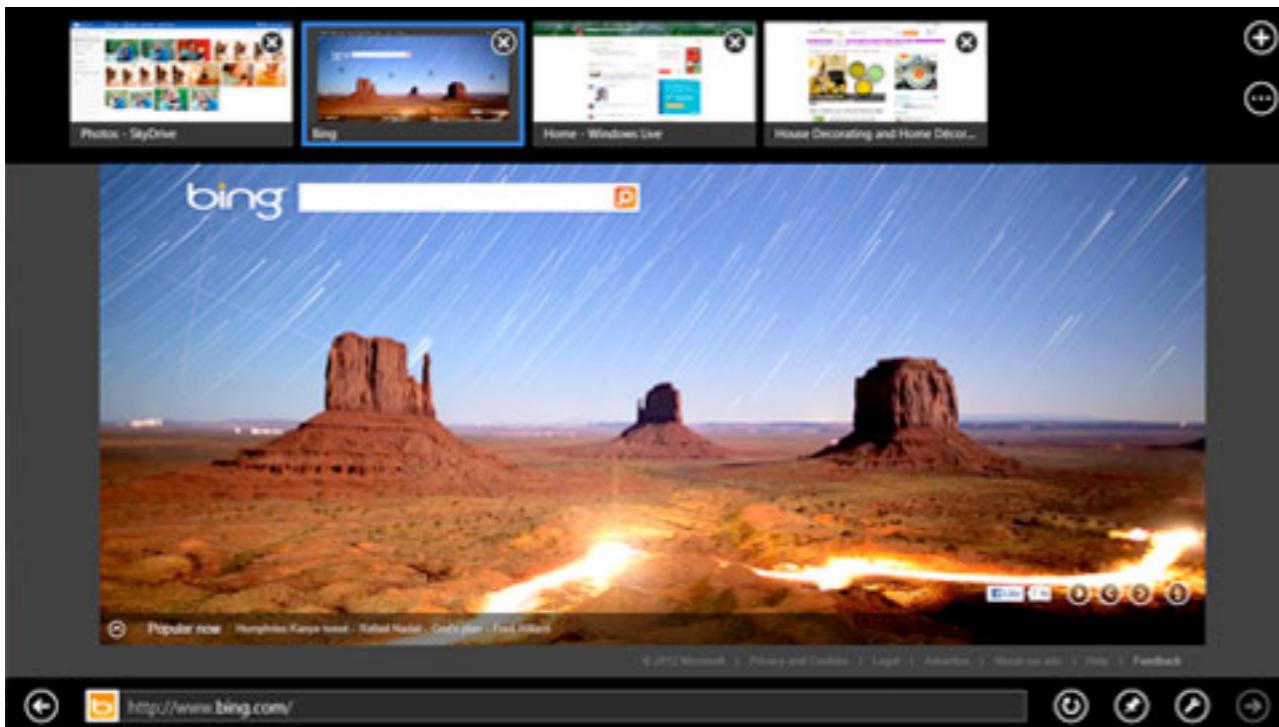


**Fácil de lembrar como usar (Memorização)** - Que tipo de apoio de interface foram disponibilizados para ajudar os usuários a lembrar-se de como realizar as tarefas, especialmente para sistemas e operações que são utilizados com pouca freqüência?





# E agora? Quais os principais objetivos de usabilidade de um sistema operacional como o Windows 8?





# Experiência do Usuário (UX)

É como as pessoas se **sentem** quando interagem com um sistema. Este sistema pode ser um website, uma aplicação web, mobile, desktop, entre outros sistemas interativos.

# Experiência do Usuário (UX)

Inclui as **emoções, crenças, preferências, percepções, reações físicas e psicológicas, comportamentos e realizações** do usuário que ocorrem **antes, durante e após o uso.**

Ela é considerada um fator de natureza **subjetiva**, porque é sobre os sentimentos e os pensamentos de um indivíduo sobre o sistema, mas inclui também a percepção em relação aos aspectos práticos, tais como utilidade, facilidade de utilização e eficiência do sistema.

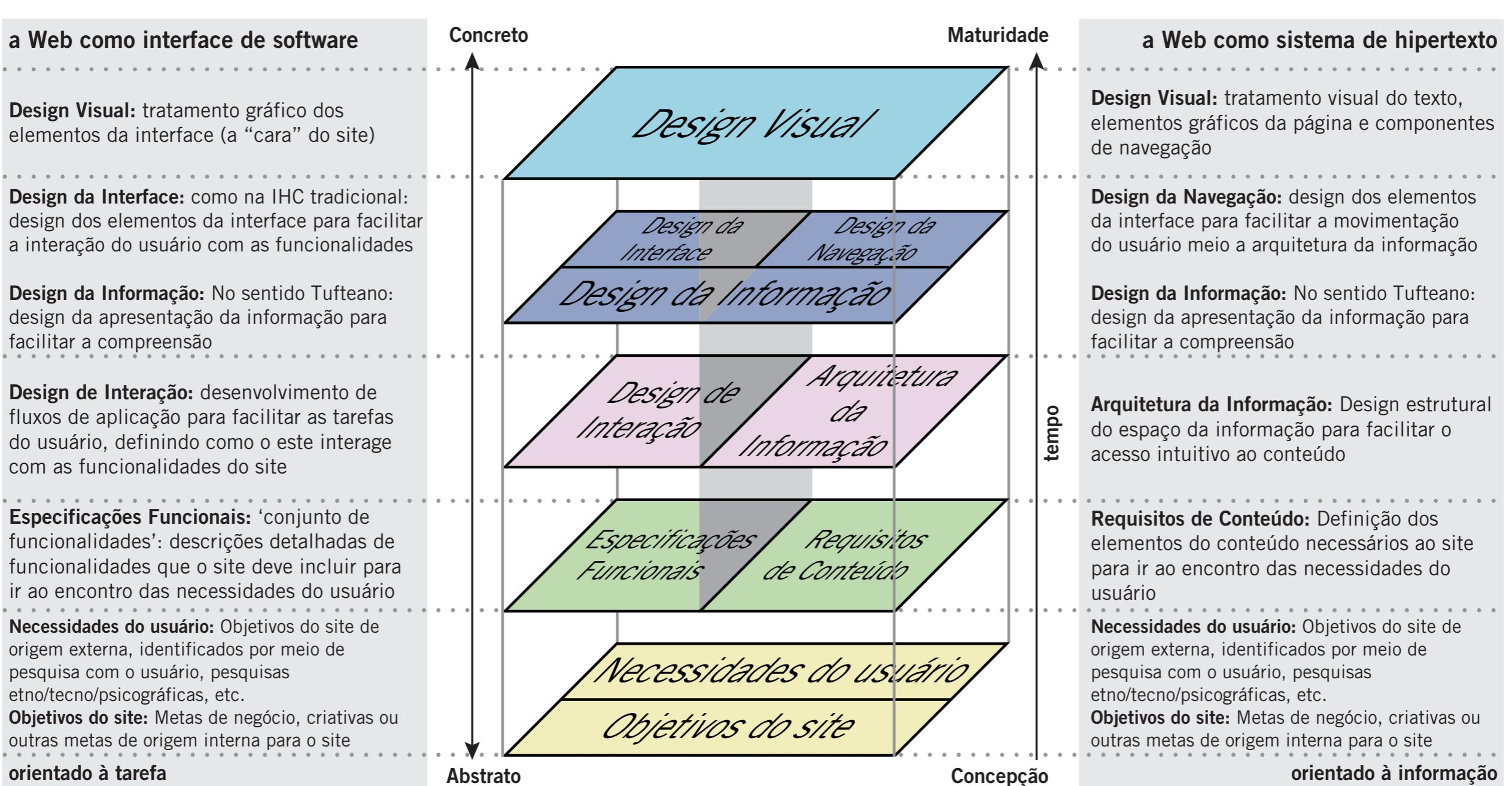
# Os Elementos da Experiência do Usuário

Jesse James Garrett

jjg@jjg.net

30 de março de 2000

Tradução para o  
Português por  
Livia Labate



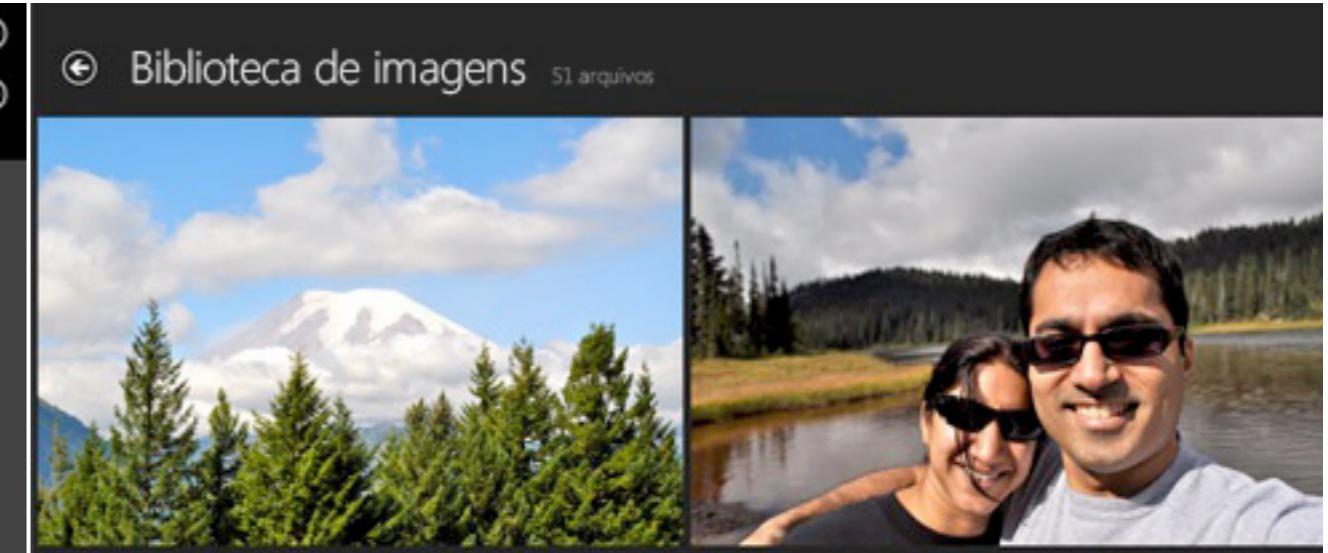
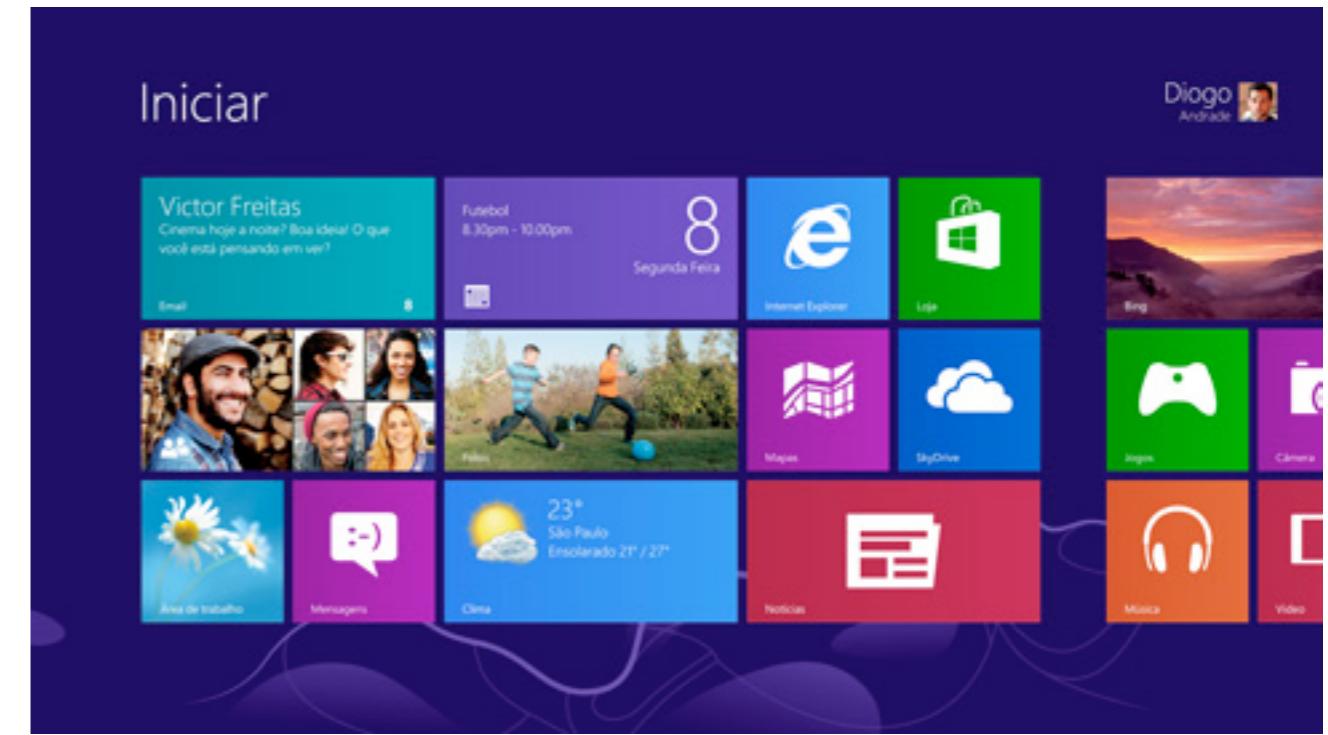
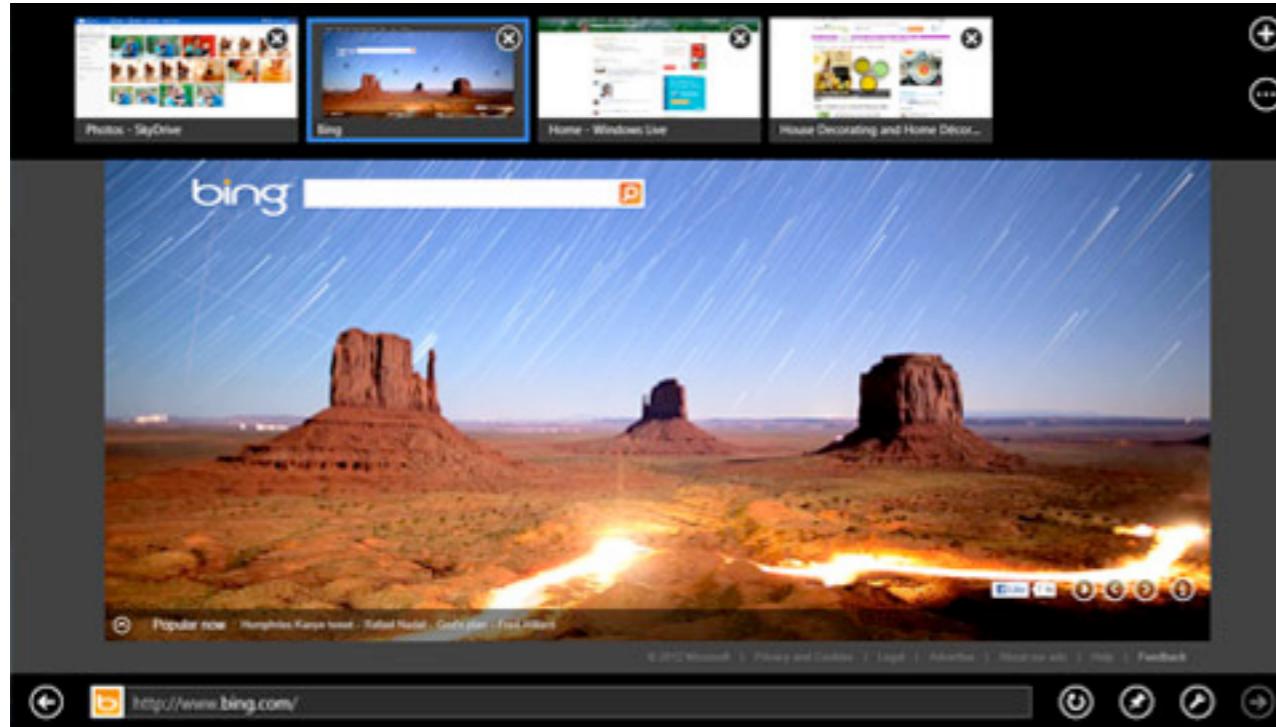
**Este esquema está incompleto:** O modelo aqui delineado não aborda considerações secundárias (como aquelas que surgem durante o desenvolvimento técnico e de conteúdo) que podem influenciar as decisões durante o desenvolvimento da experiência do usuário. Além disto, este modelo não descreve um processo de desenvolvimento nem define os papéis dentro de um time de projeto. O que procura definir, são as considerações-chave que fazem parte do desenvolvimento da experiência do usuário na Web atualmente.

# Experiência do Usuário → Objetivos

- ✓ Satisfação
- ✓ Motivação
- ✓ Agradável
- ✓ Esteticamente agradável
- ✓ Divertido
- ✓ Recompensa a criatividade
- ✓ Entreter
- ✓ Emocionalmente gratificante
- ✓ Útil

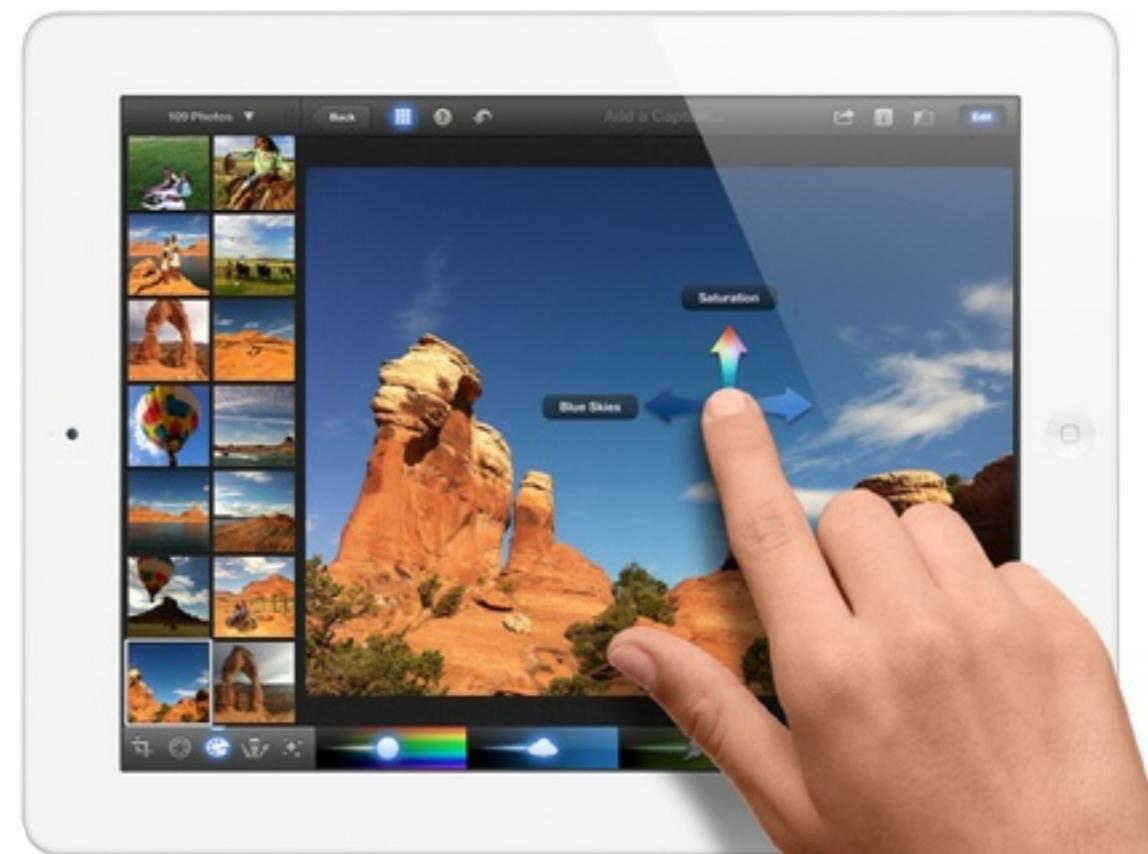


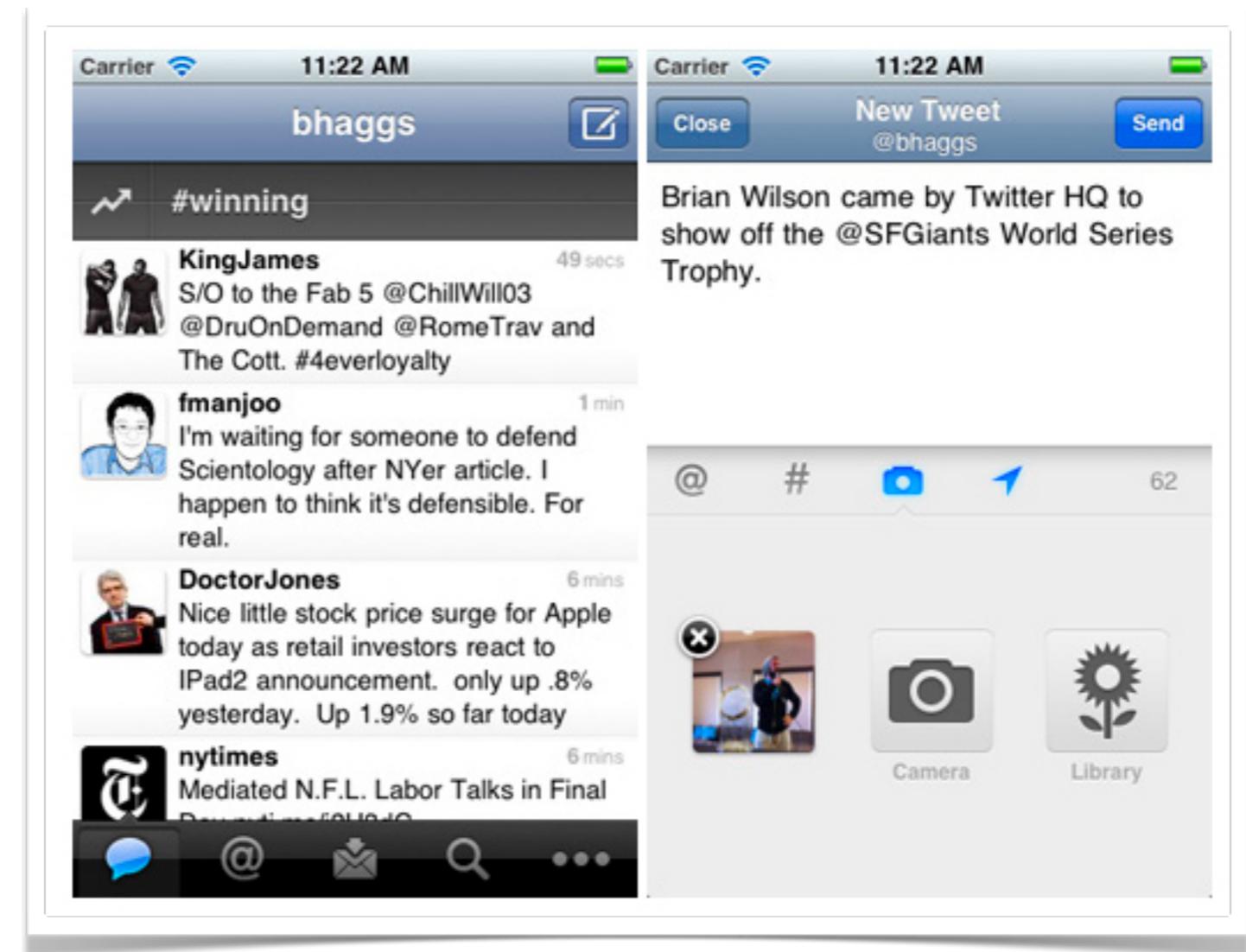
E é possível dizer os principais  
**objetivos de UX** de um  
sistema operacional como  
o Windows 8?





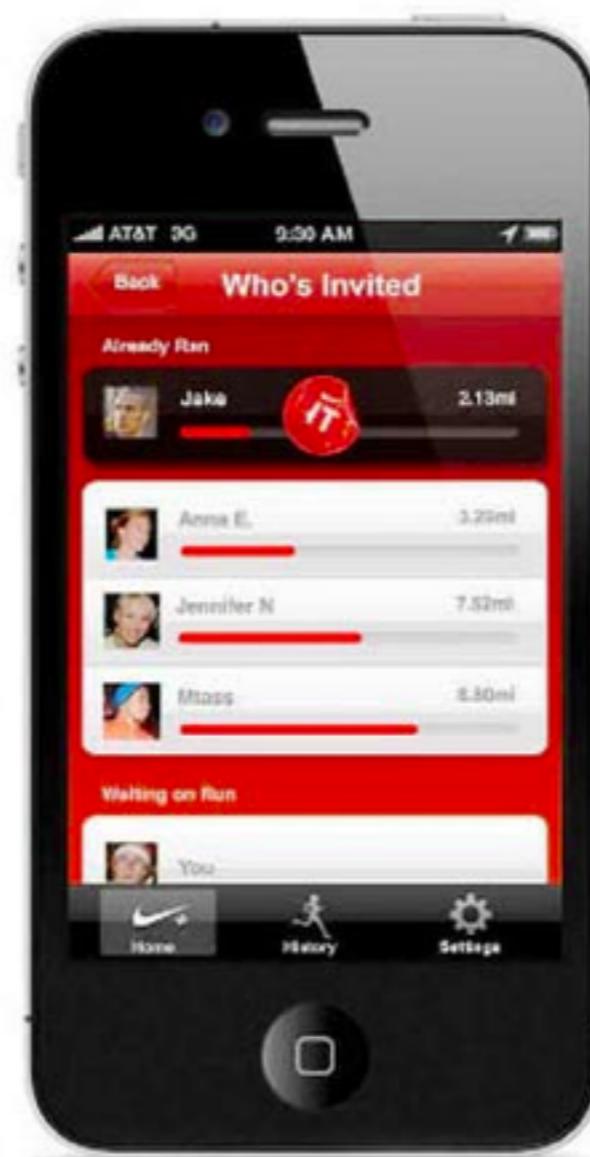
Quais os principais objetivos de usabilidade e de UX de um editor de imagem?





...do Twitter para um smartphone?

...do Nike+?







# Referências

**PREECE**, Jennifer; **ROGERS**, Yvonne; **SHARP**, Helen. **Design de interação: além da interação homem-computador**. 2005.