

PROCESSO DE DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO

AULA 03



ROTEIRO

Processo de Design Centrado no Usuário (UCD)

- **Princípios do UCD**
 - Foco no Usuário
 - Iteração
 - Multidisciplinaridade
 - **Etapas do Processo:**
 - Pesquisa de Usuário
 - Prototipagem
 - Testes de Usabilidade
- Oficina Prática**



CONTEÚDOS BÁSICOS



Definição

Processo de design que coloca o usuário no centro, buscando entender suas necessidades, desejos e limitações.

Objetivo principal: Criar produtos e serviços que sejam úteis, usáveis e desejáveis para os usuários.

Foco: Ênfase na pesquisa e validação com usuários reais.

Importância do Design Centrado no Usuário

Redução de custos: Evita o desenvolvimento de soluções que não atendem às necessidades dos usuários, economizando tempo e recursos.

Aumento da satisfação do usuário: Produtos e serviços mais intuitivos e agradáveis de usar, resultando em maior satisfação e fidelização.

Melhora da qualidade do produto: Ao considerar as necessidades dos usuários, o Design Centrado no Usuário leva a produtos mais eficientes e eficazes.

Vantagem competitiva: produtos que se destacam pela usabilidade e experiência do usuário.





AS ETAPAS DO DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO (DCU)



- O DCU é um processo iterativo e contínuo.

- A pesquisa com usuários é fundamental para o sucesso do DCU.

- O *feedback* dos usuários é utilizado para refinar e melhorar o design.

1

Pesquisa

2

Análise

3

Design

4

Avaliação

5

Iteração

ETAPA 1:

PESQUISA

- Compreensão profunda do usuário, suas necessidades, desejos e contexto.
- **Técnicas:** entrevistas, questionários, observação, análise de dados existentes.
- **Objetivo:** coletar informações relevantes para embasar o design.

ETAPA 2: ANÁLISE

- Organização e interpretação dos dados da pesquisa.
- Identificação de padrões, insights e oportunidades de design.
- Criação de personas e cenários de uso.
- **Objetivo:** transformar dados brutos em informações úteis.

ETAPA 3: *DESIGN*

- Criação de soluções de design com base nos insights da análise.
- *Wireframes*, protótipos e *design* de interface.
- Foco na usabilidade, acessibilidade e experiência do usuário.
- **Objetivo:** criar representações visuais e interativas da solução.

ETAPA 4: AVALIAÇÃO

- Testes de usabilidade com usuários reais.
- Coleta de *feedback* e identificação de problemas de *design*.
- Análise de métricas de usabilidade.
- **Objetivo:** validar o *design* e identificar áreas de melhoria.

ETAPA 5: ITERAÇÃO

- Refinamento do *design* com base no *feedback* da avaliação.
- Ciclo contínuo de melhoria e otimização.
- Importância da flexibilidade e adaptabilidade.
- **Objetivo:** aprimorar continuamente a solução.

VAMOS PRATICAR



Atividade: Entrevistando Personas para Avaliação e Análise

Objetivo: Aplicar técnicas de pesquisa qualitativa e análise de dados para entrevistar personas fictícias e extrair informações relevantes para o processo de avaliação e análise de um produto ou serviço.

Etapas:

1) Elaboração do Roteiro de Entrevista:

- Em duplas, os alunos deverão elaborar um roteiro de entrevista com perguntas abertas e exploratórias para extrair informações sobre as necessidades, expectativas, dores e preferências da persona em relação ao produto ou serviço em questão.

2) Realização da Entrevista:

- Os alunos deverão conduzir a entrevista com o Ricardo Antunes no Characters.ai, registrando as respostas e observações relevantes. Acesse o link abaixo ou escaneie o QR-Code disponível nesse slide.

<https://character.ai/chat/z5sccYq57EHivdrRLEgxDsOOz2vpbkRJyePXquqoLgg>

- Cada dupla de alunos deverá acessar a plataforma Characters.ai e selecionar a persona fictícia relevante para o cenário de um produto ou serviço que será avaliado (ex: um usuário de um aplicativo de delivery, um cliente de um banco online, etc.).



VAMOS PRATICAR



Atividade: Entrevistando Personas para Avaliação e Análise

Objetivo: Aplicar técnicas de pesquisa qualitativa e análise de dados para entrevistar personas fictícias e extrair informações relevantes para o processo de avaliação e análise de um produto ou serviço.

Etapas (cont):

3) Análise dos Dados:

- Com base nas respostas da persona e nas observações da entrevista, os alunos deverão analisar os dados coletados e extrair insights relevantes para o processo de avaliação e análise do produto ou serviço.
- Os alunos deverão utilizar o template do Miro (já utilizado na última aula) para organizar e apresentar os resultados da análise.

4) Apresentação dos Resultados:

- Cada dupla deverá apresentar os resultados da entrevista e da análise para a turma, destacando os principais *insights* e conclusões.



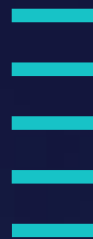


PRÓXIMOS PASSOS

Análise, Design, Avaliação e Interação

- **Design da Solução, Wireframe e Prototipagem**
 - Wireframes
 - Prototipagem interativa
 - Design de interface (UI)
 - Design de interação (IxD)
 - **Avaliação e Iteração**
 - Testes de usabilidade
 - Métricas de usabilidade
 - Iteração e melhoria contínua
- Oficina Prática**





OBRIGAD@

COORDENAÇÃO DE EDUCAÇÃO
SUPERIOR SJP | SISTEMA FIEP



PROCESSO DE DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO

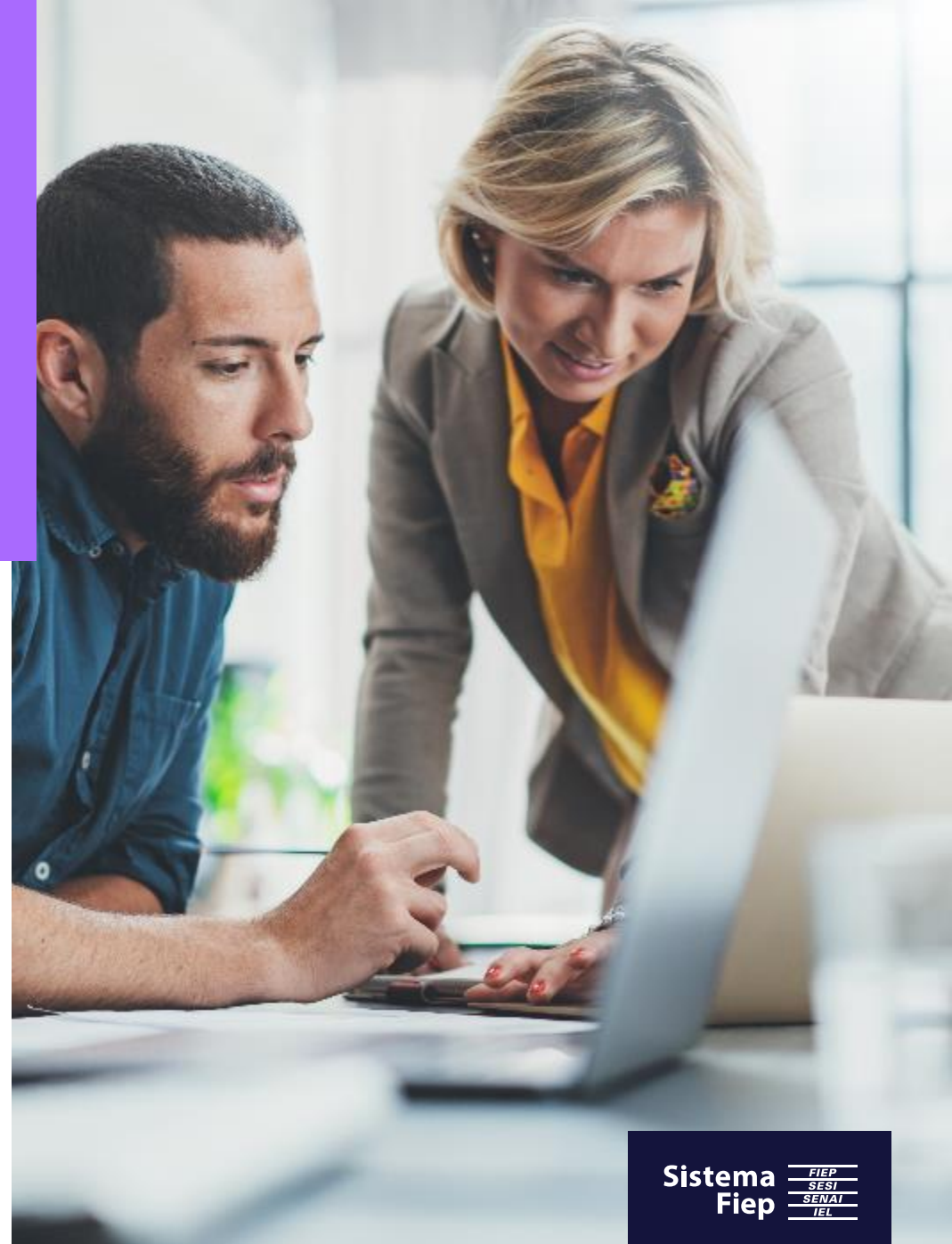
AULA 03



ROTEIRO

Análise, Design, Avaliação e Interação

- **Design da Solução, Wireframe e Prototipagem**
 - Wireframes
 - Prototipagem interativa
 - Design de interface (UI)
 - Design de interação (IxD)
 - **Avaliação e Iteração**
 - Testes de usabilidade
 - Métricas de usabilidade
 - Iteração e melhoria contínua
- Oficina Prática**



CONCEITOS BÁSICOS



Wireframe

Representações visuais de baixa ou média fidelidade da estrutura e layout de uma interface.

Objetivo: Definir a hierarquia da informação, a navegação e a disposição dos elementos.

Tipos de Wireframes:

- **Baixa fidelidade:** Esboços rápidos e simples, geralmente feitos à mão ou com ferramentas básicas.
- **Média fidelidade:** *Wireframes* mais detalhados, com informações sobre a estrutura e o conteúdo, mas sem elementos visuais refinados.

Prototipagem Interativa

Simulações interativas da interface, que permitem aos usuários testar o fluxo de navegação e as funcionalidades básicas.

Objetivo: Validar o design, identificar problemas de usabilidade e coletar feedback dos usuários.

Tipos de Protótipos:

- **Baixa fidelidade:** Protótipos simples, com pouca ou nenhuma interação.
- **Alta fidelidade:** Protótipos mais detalhados, com elementos visuais refinados e interações complexas.



CONCEITOS BÁSICOS



Design de Interface (UI)

Criação da aparência visual da interface, incluindo cores, tipografia, ícones e outros elementos gráficos.

Objetivo: Criar interfaces atraentes, intuitivas e consistentes.

Princípios de UI:

- Consistência.
- Hierarquia visual.
- Legibilidade.
- Acessibilidade.
- Estética.

Design de Interação (IxD)

Criação das interações entre o usuário e a interface, incluindo animações, transições e microinterações.

Objetivo: Criar interações eficientes, envolventes e agradáveis.

Princípios de IxD:

- *Feedback.*
- Consistência.
- Simplicidade.
- Visibilidade.
- Acessibilidade.



TESTE DE USABILIDADE

Definição: Avaliação da interface com usuários reais, que realizam tarefas específicas enquanto são observados e entrevistados.

Objetivo: Identificar problemas de usabilidade, medir a eficiência e a satisfação dos usuários, e coletar insights para melhorias.

Tipos de Testes:

- **Testes presenciais:** Observação direta dos usuários em um ambiente controlado.
- **Testes remotos:** Avaliação da interface por meio de ferramentas online.
- **Testes de guerrilha:** Testes rápidos e informais com usuários em locais públicos.

TESTE DE USABILIDADE

Etapas do Teste:

- **Planejamento:** Definição dos objetivos, tarefas e participantes.
- **Execução:** Condução do teste e coleta de dados.
- **Análise:** Interpretação dos dados e identificação de problemas.
- **Relatório:** Documentação dos resultados e recomendações.

MÉTRICAS DE USABILIDADE

Definição: Indicadores quantitativos que medem a usabilidade de um produto ou serviço.

Objetivo: Avaliar o sucesso do design e identificar áreas de melhoria.

Métricas comuns:

- Taxa de sucesso de tarefas: Percentual de usuários que conseguem completar as tarefas com sucesso.
- Tempo de conclusão: Tempo médio que os usuários levam para completar as tarefas.
- Taxa de erros: Número de erros cometidos pelos usuários durante as tarefas.
- Satisfação do usuário: Avaliação subjetiva da experiência do usuário (ex: questionários, escalas de satisfação).

ITERAÇÃO E MELHORIA CONTÍNUA

Definição: Processo de refinar o design com base no feedback dos usuários e nos resultados dos testes de usabilidade.

Objetivo: Garantir que a solução atenda às necessidades dos usuários e proporcione uma boa experiência.

Importância da iteração:

- Permite corrigir problemas de design e melhorar a usabilidade.
- Garante que a solução seja relevante e eficaz para os usuários.
- Estimula a inovação e a criatividade.

PRÓXIMOS PASSOS

Arquitetura da Informação

- Fundamentos e Organização da Informação
- Sistemas de Organização
- Técnicas de Arquitetura da Informação: Card Sorting
- Atividade prática





OBRIGAD@

COORDENAÇÃO DE EDUCAÇÃO
SUPERIOR SJP | SISTEMA FIEP

