



A large, semi-transparent black rectangle covers the center of the slide. Inside this rectangle, there is a white rectangular frame containing the title text. To the left of this frame, there is a vertical teal bar. To the right, there are five short, horizontal teal bars of varying heights.

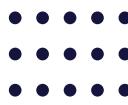
# PROCESSO DE DESIGN CENTRADO NO USUÁRIO

## 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

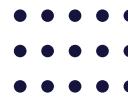
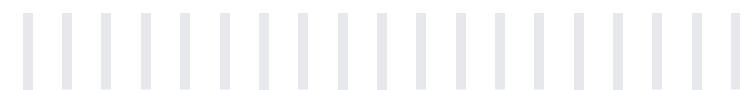
**Redução de custos:** Evita o desenvolvimento de soluções que não atendem às necessidades dos usuários, economizando tempo e recursos.

**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.



# ETAPA 1: PESQUISA

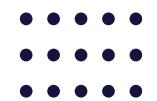
- Compreensão profunda do usuário, suas necessidades, desejos e contexto.
- **Técnicas:** entrevistas, questionários, observação, análise de dados existentes.
- **Objetivo:** coletar informações relevantes para embasar o design.

# 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



A large, semi-transparent black rectangle covers the center of the slide. Inside this rectangle, there is a white rectangular frame containing the title text. To the left of this frame, there is a vertical teal bar. To the right, there are five short, horizontal teal lines of varying lengths.

# 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:**

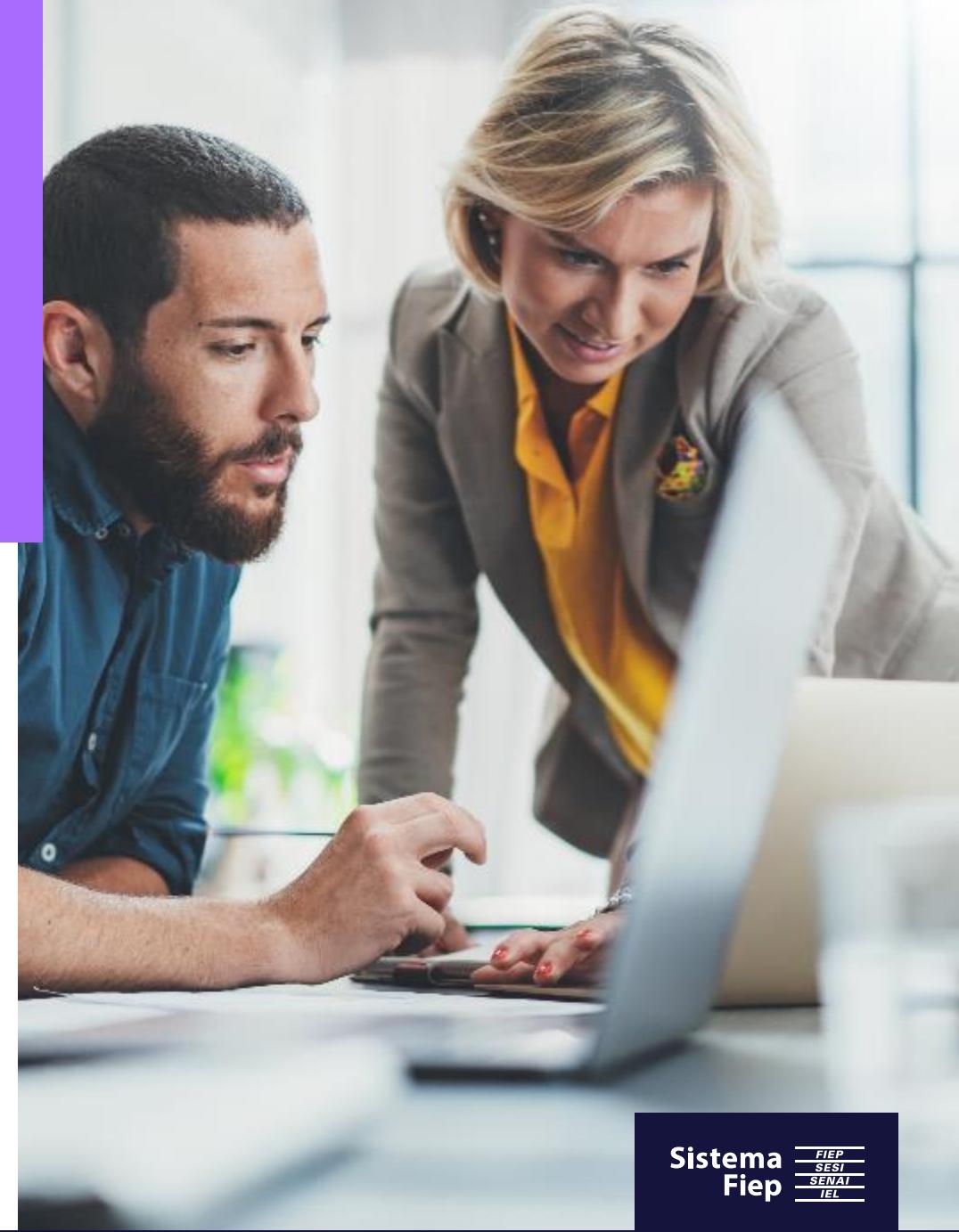
- Permite corrigir problemas de design e melhorar a usabilidade.
- Garante que a solução seja relevante e eficaz para os usuários.
- Estimula a inovação e a criatividade.

# 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