

UX DESIGN

Módulo 7



escola
britânica
de artes
criativas

Parte #1 - UX Design

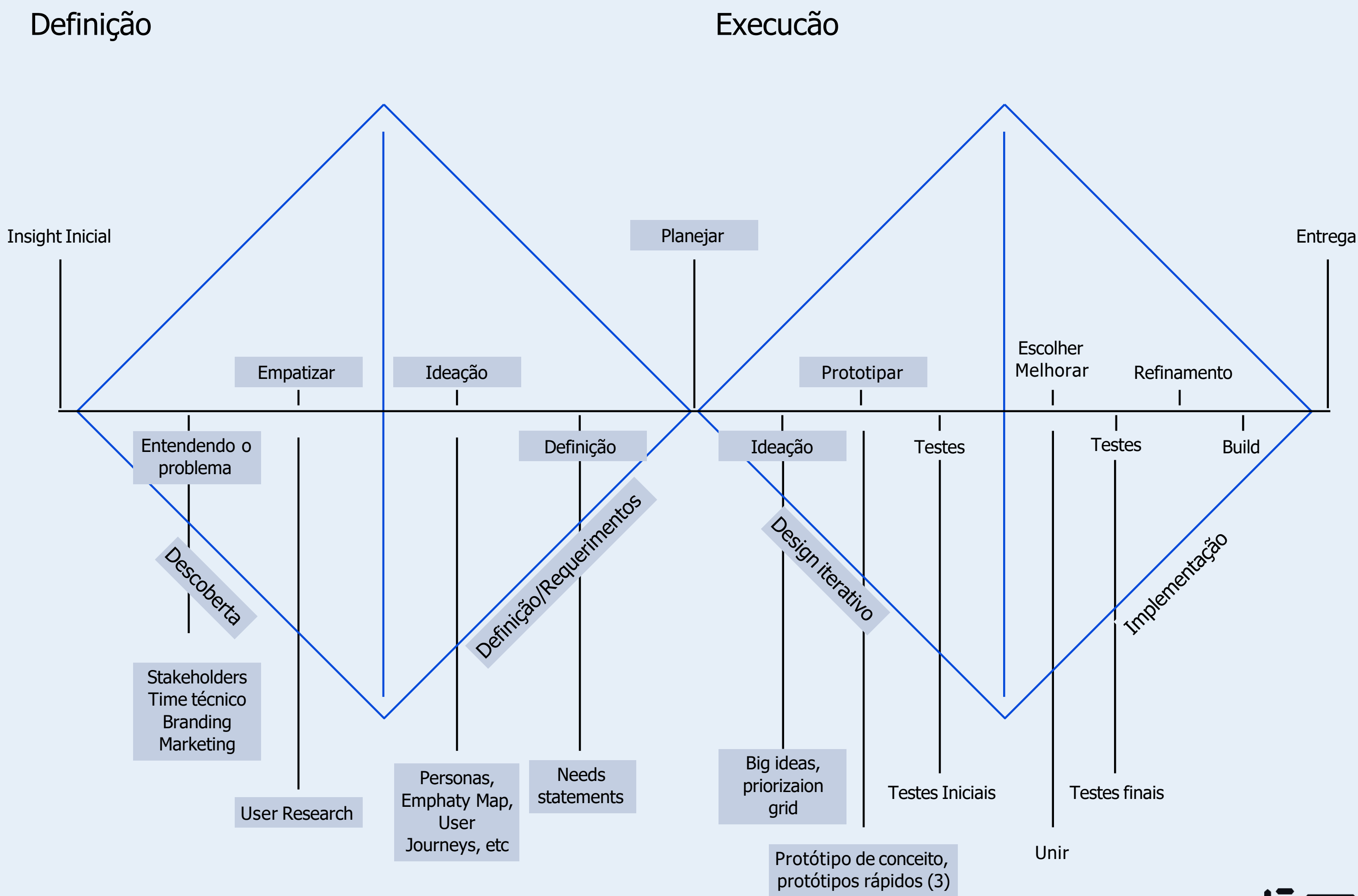


- ✓ **Módulo 1: Introdução ao UX/UI Design**
- ✓ **Módulo 2: Introdução ao Design Thinking**
- ✓ **Módulo 3: Os Usuários**
- ✓ **Módulo 4: User Research - Parte I**
- ✓ **Módulo 5: User Research - Parte 2**
- ✓ **Módulo 6: Definição de Problema e Ideação**
- ▶ **Módulo 7: Usabilidade e Prototipação**
- Módulo 8: Validação e Design Iterativo
- Módulo 9: UX Writing
- Módulo 10: Leis e conceitos de UX

Aula #1

Usabilidade

Double Diamond



Usabilidade

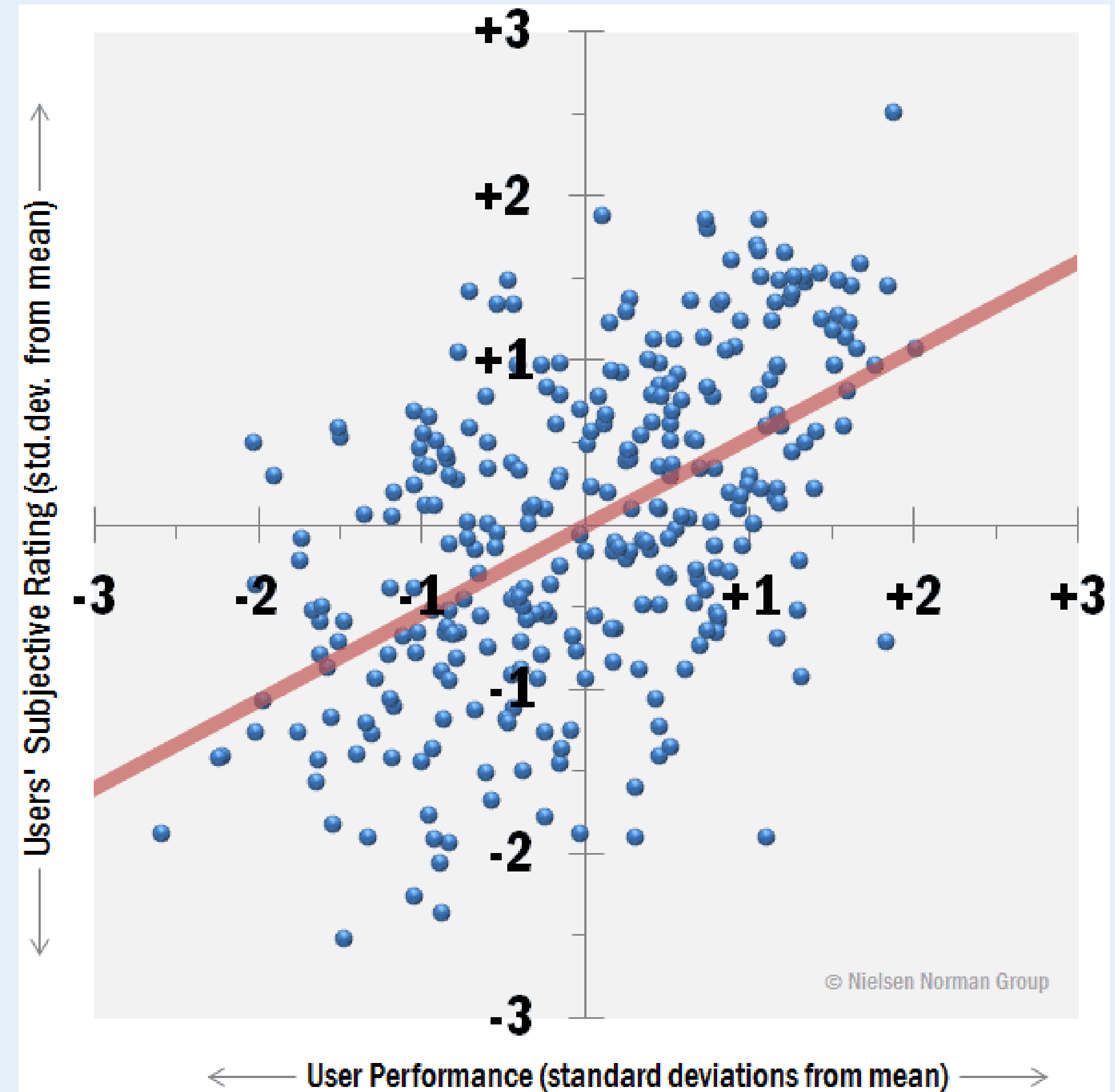
Usabilidade mede o quanto um produto ou serviço é usado por um usuário para alcançar seus objetivos com eficácia, eficiência e satisfação em um contexto específico de uso.

Os 5 fatores que afetam a usabilidade

1. Learnability (capacidade de aprendizagem)
2. Efficiency (eficiência)
3. Memorability (capacidade de memória)
4. Errors (tratamento de erros)
5. Satisfaction (Satisfação)

Plus: Produtividade

Pessoas gostam do que elas conseguem fazer



As 10 Heurísticas da Usabilidade

1. Visibilidade do status do sistema
2. Coerência com o mundo real
3. Controle e liberdade para o usuário
4. Consistência e padrão
5. Prevenção de erro
6. Reconhecimento ao invés de memória
7. Flexibilidade e eficiência de uso
8. Estética e design minimalista
9. Suporte para o usuário a reconhecer, diagnosticar e recuperar um erro
10. Documentação e ajuda.

Log in

Search

Home

Articles

Training & Events

Consulting

Reports & Books

About NN/g

Topics

Agile

Design Process

Ecommerce

Intranets

Navigation

Psychology and UX

Research Methods

User Testing

Web Usability

Writing for the Web

See all topics

Popular Articles

10 Usability Heuristics for User Interface Design

10 Usability Heuristics for User Interface Design

Summary:

Jakob Nielsen's 10 general principles for interaction design. They are called "heuristics" because they are broad rules of thumb and not specific usability guidelines.

By Jakob Nielsen on April 24, 1994

Topics: Heuristic Evaluation, Human Computer Interaction, Web Usability

#1: Visibility of system status

The system should always keep users informed about what is going on, through appropriate feedback within reasonable time.

(Read full article on [visibility of system status](#) and watch 3 min. [video on the visibility heuristic.](#))

#2: Match between system and the real world

Fontes: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

BY
NC

Análise Heurística

1. Defina quais as tarefas principais e prioritárias
2. Navegue pelo app/site como se fosse o usuário
3. Analise, com base nas Heurísticas de usabilidade, cada etapa
4. Tire screenshots ou grave cada etapa do processo
5. Anote os erros ou problemas encontrados
6. Defina a gravidade do problema (crítico > grave > menor > boa prática ou bloqueio > barreira > obstáculo)

Análise Heurística

| Local do problema | Data | Descrição | Heurística violada | Gravidade |
|-------------------|------------|--|-------------------------------------|-------------------------|
| Home | 30/01/2020 | O menu está escondido em um ícone irreconhecível | Reconhecimento ao invés de memória | Bloqueio/Crítico |
| Home | 30/01/2020 | Usuário não consegue encontrar informações, falta de um search ou filtro | Controle e liberdade para o usuário | Barreira/Grave |
| Home | 30/01/2020 | Informações e fontes muito juntas, muita informação | Estética e design minimalistas | Obstáculo / Boa prática |
| Home | 30/01/2020 | O que é clicável não é claro para o usuário | Reconhecimento ao invés de memória | Bloqueio/Crítico |

1



visibilidade do
status do sistema

2



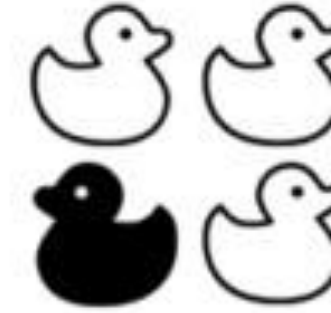
correspondência
entre o sistema e o
mundo real

3



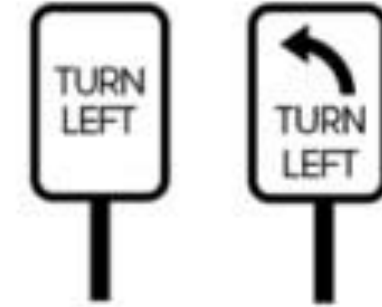
controle e liberdade
do usuário

4



consistência e
padrões

5



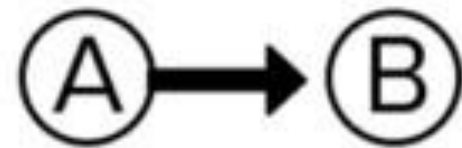
prevenção
de erros

6



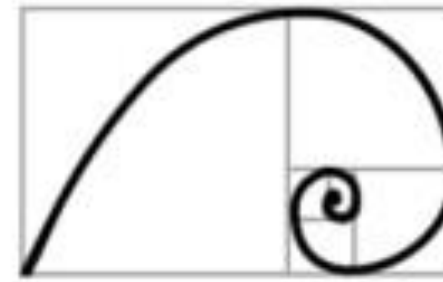
reconhecimento ao
invés de memória

7



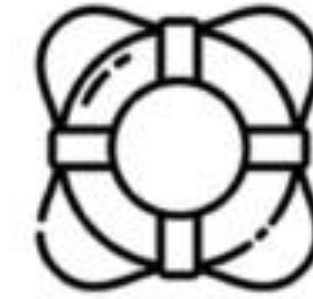
flexibilidade e
eficiência de uso

8



estética e design
minimalista

9



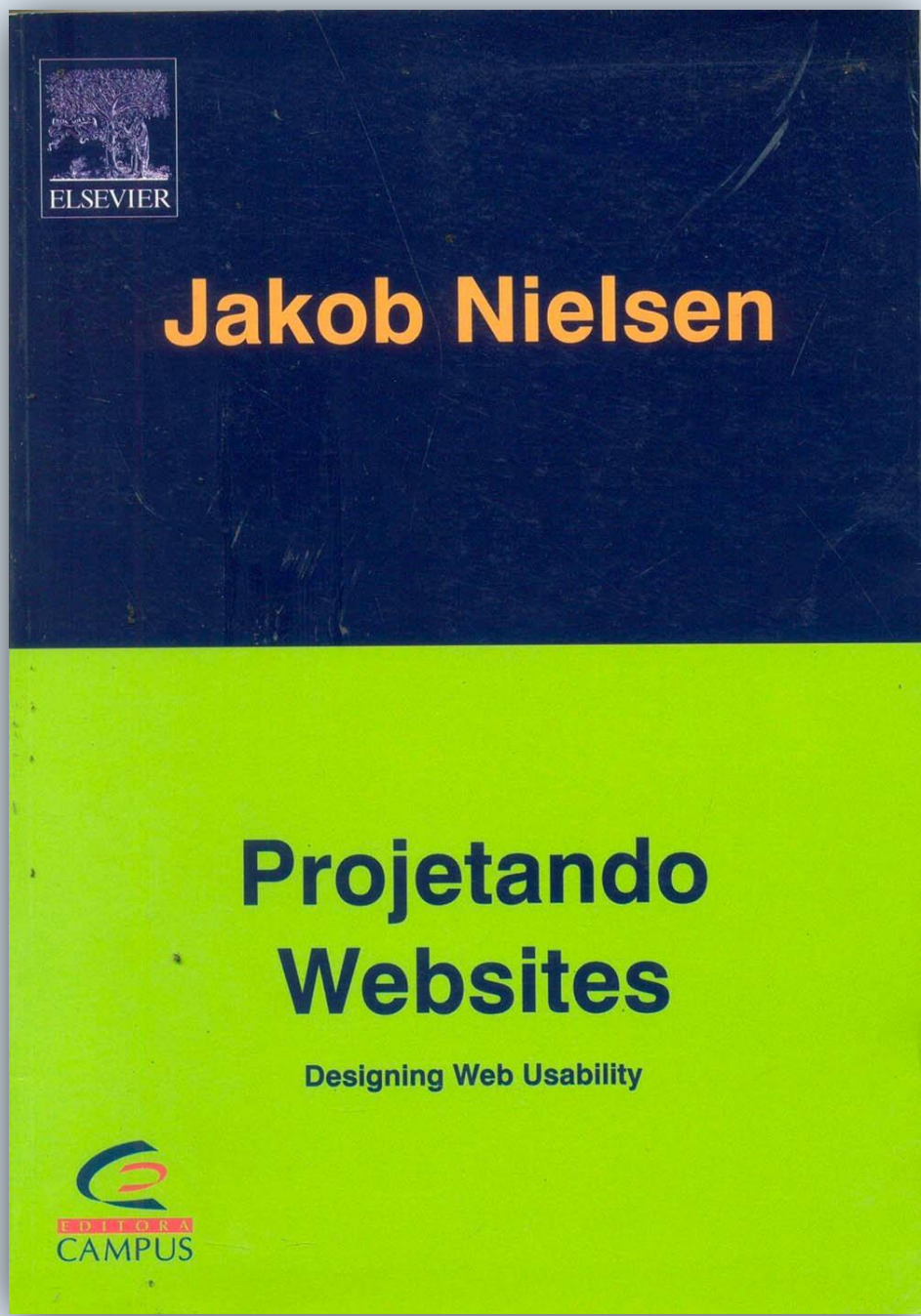
recuperação diante
de erros

10



ajuda e
documentação

Recomendação de leitura



Aula #2

Prototipação

Como descobrir que a usabilidade e o conceito são adequados?

Prototipando e testando

Prototipação

A prototipação permite que o designer coloque suas ideias no papel e faça testes para coletar feedbacks reais de usuários.



UI

Surface

Mood board, Typography, Color Pallet and Style Guides

Skeleton

Sketches, Wireframes, **Protótipos**, Interface Patterns

UX

Structure

Sitemap, Integration Flowcharts, Card Sorting e Error Treatments.

Scope

Pesquisas, Entrevistas, Personas, User Stories e User Journey.

Strategy

Brainstorming, Especificações funcionais e Requerimentos.

Touchpoints

CX

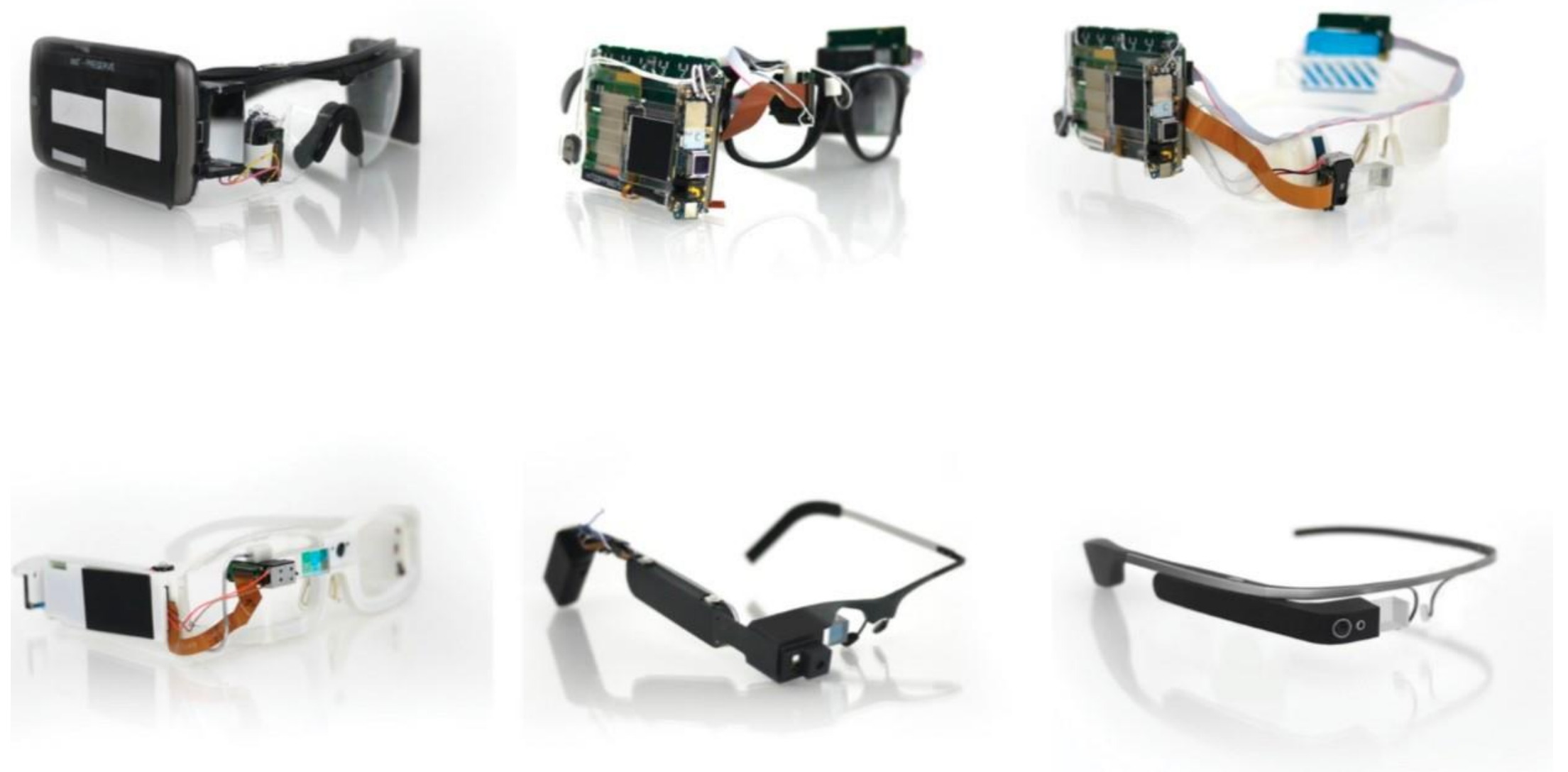
Base

Customer Services, Marketing, Percepção de marca, precificação

BVA
iHCC

O que é um protótipo?

Uma simulação ou uma versão do produto ou serviço final usada para testar as hipóteses criadas no processo de design. O objetivo é esse: testar produtos e serviços antes de gastar-se ainda mais com desenvolvimento.



As 4 características



As 4 características

Qual o formato do protótipo
(papel, invision, mobile, html,
desktop)?



As 4 características

Qual o nível de fidelidade
(detalhamento, realismo e
polimento)?



As 4 características

Qual o nível de interatividade
(completo, parcial, visualização)?



As 4 características

Qual o o ciclo de vida do protótipo?

Alguns são desenvolvidos rapidamente, testado e jogados fora para serem substituído por outro. Outros podem ser desenvolvido e com o tempo, adiciona-se features.

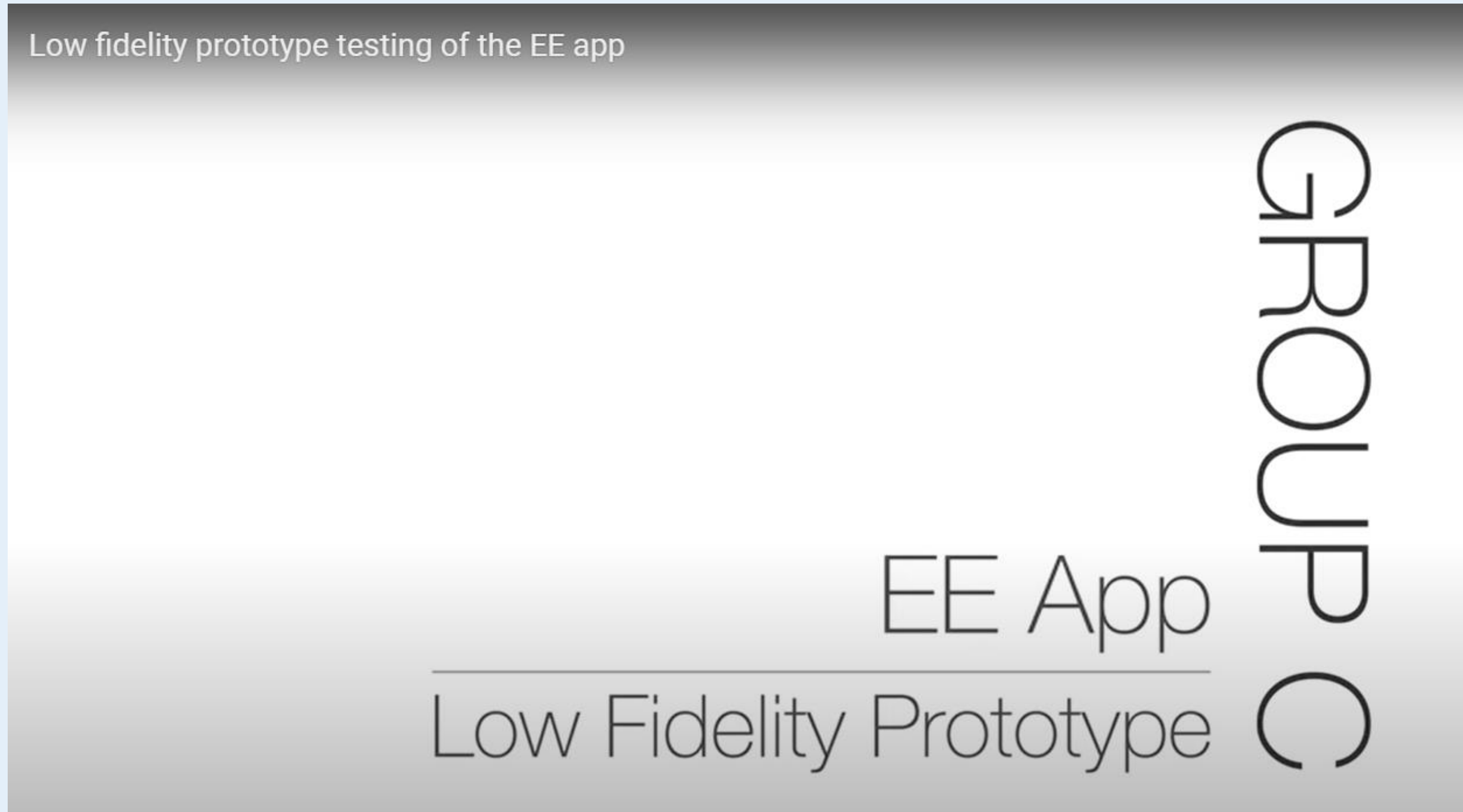


Protótipos não são só digitais

Eles pode ser
representações de baixa
fidelidade de produtos
físicos.

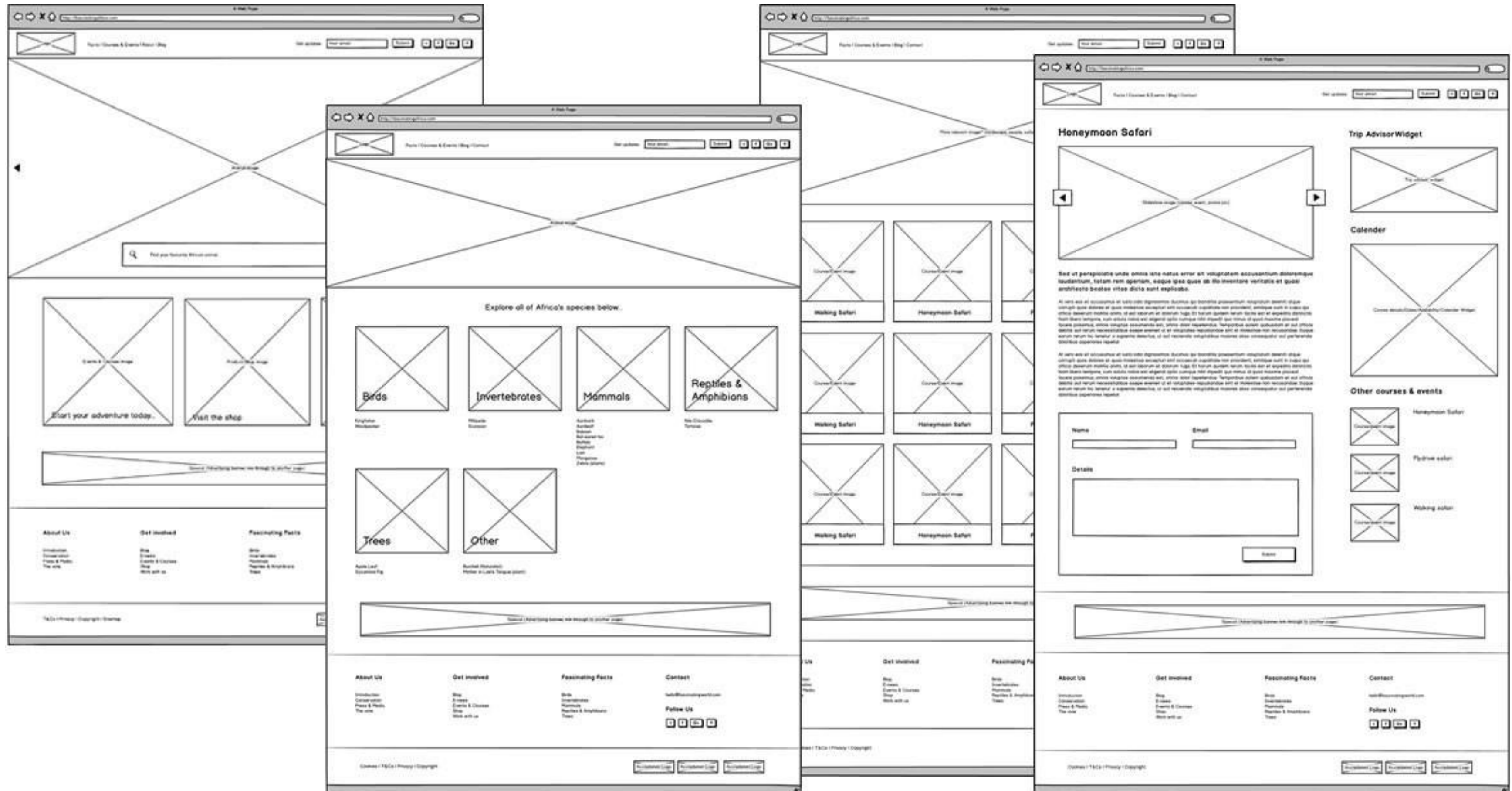


Protótipos de baixa fidelidade

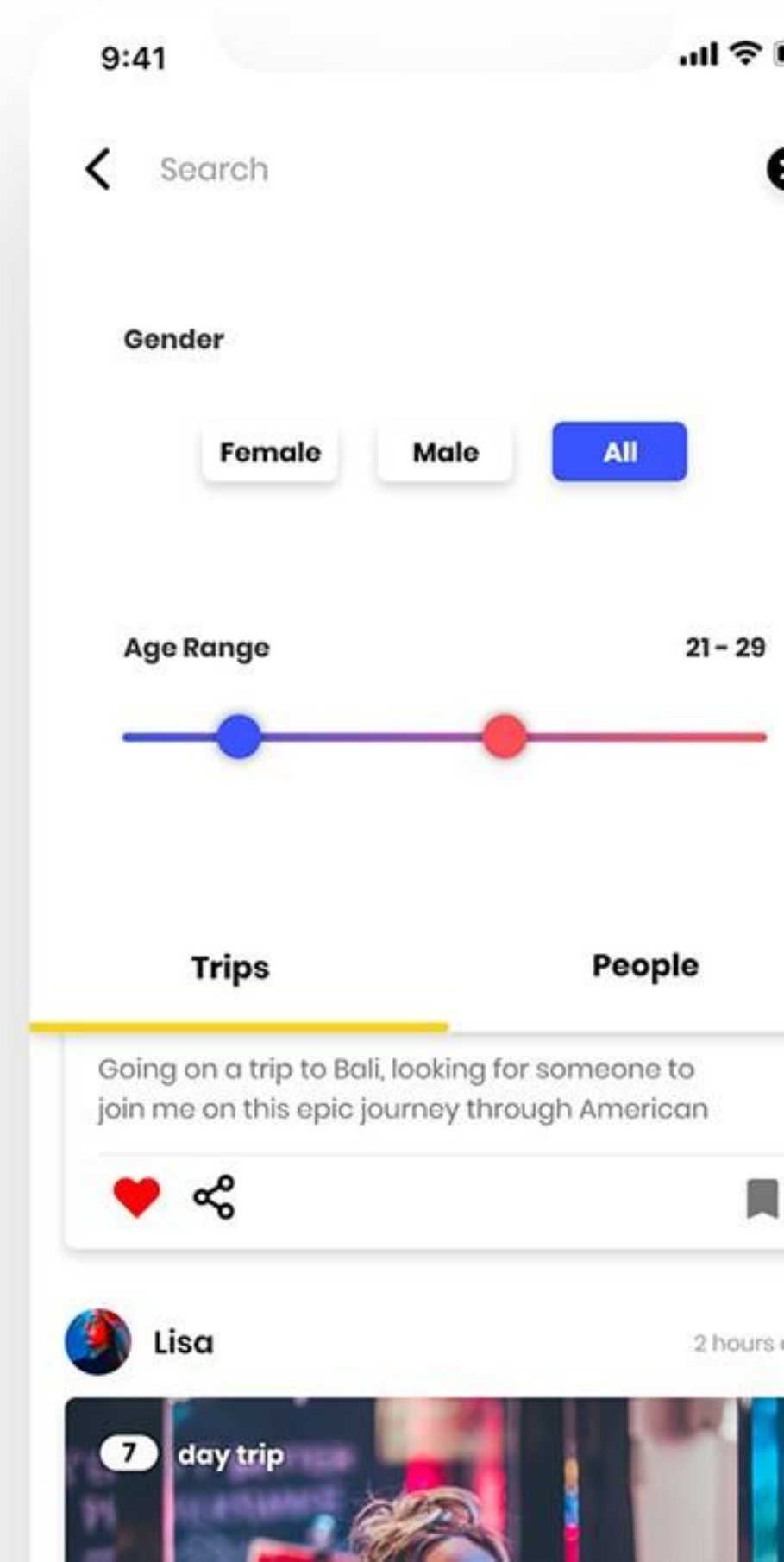
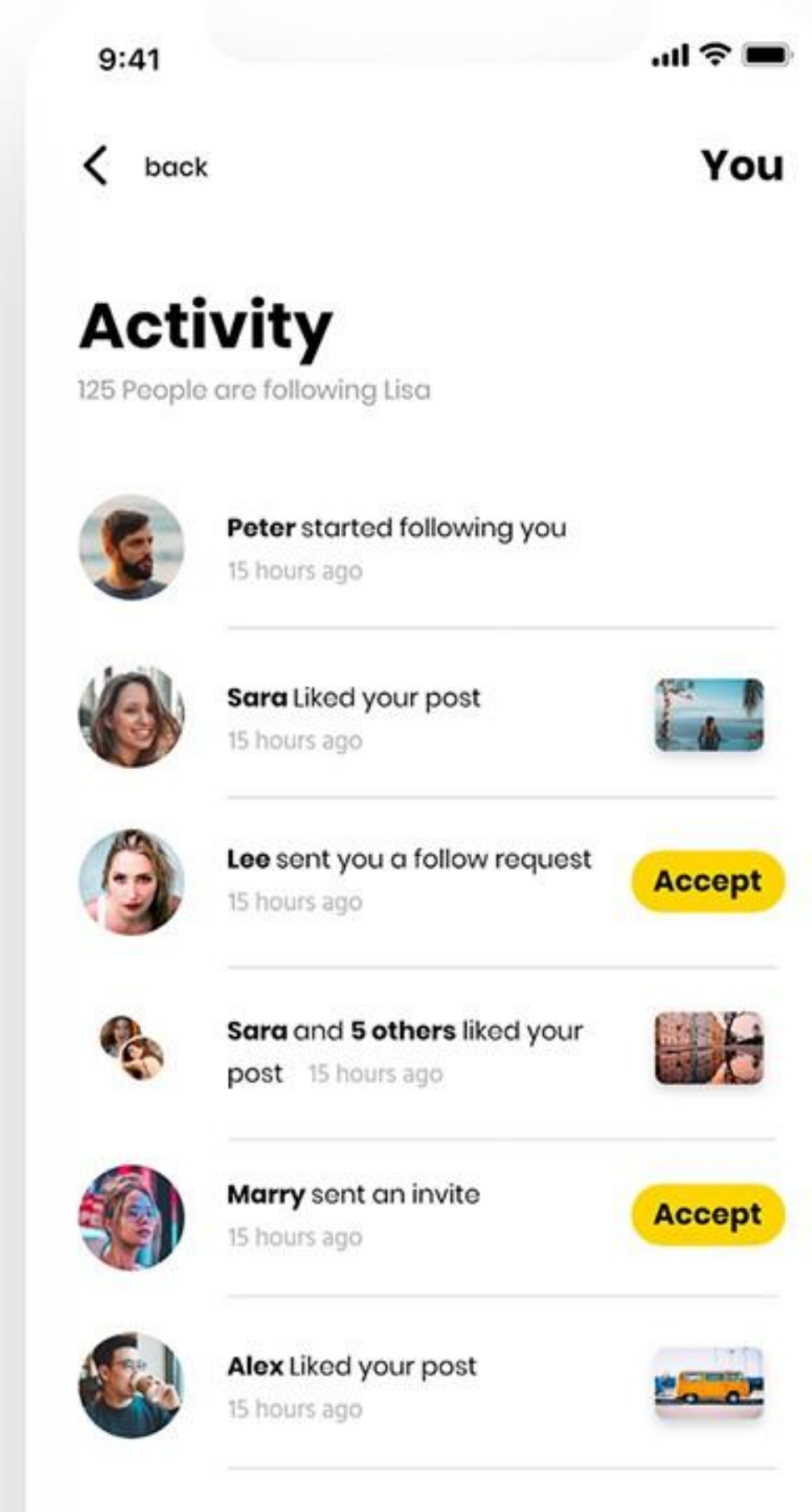
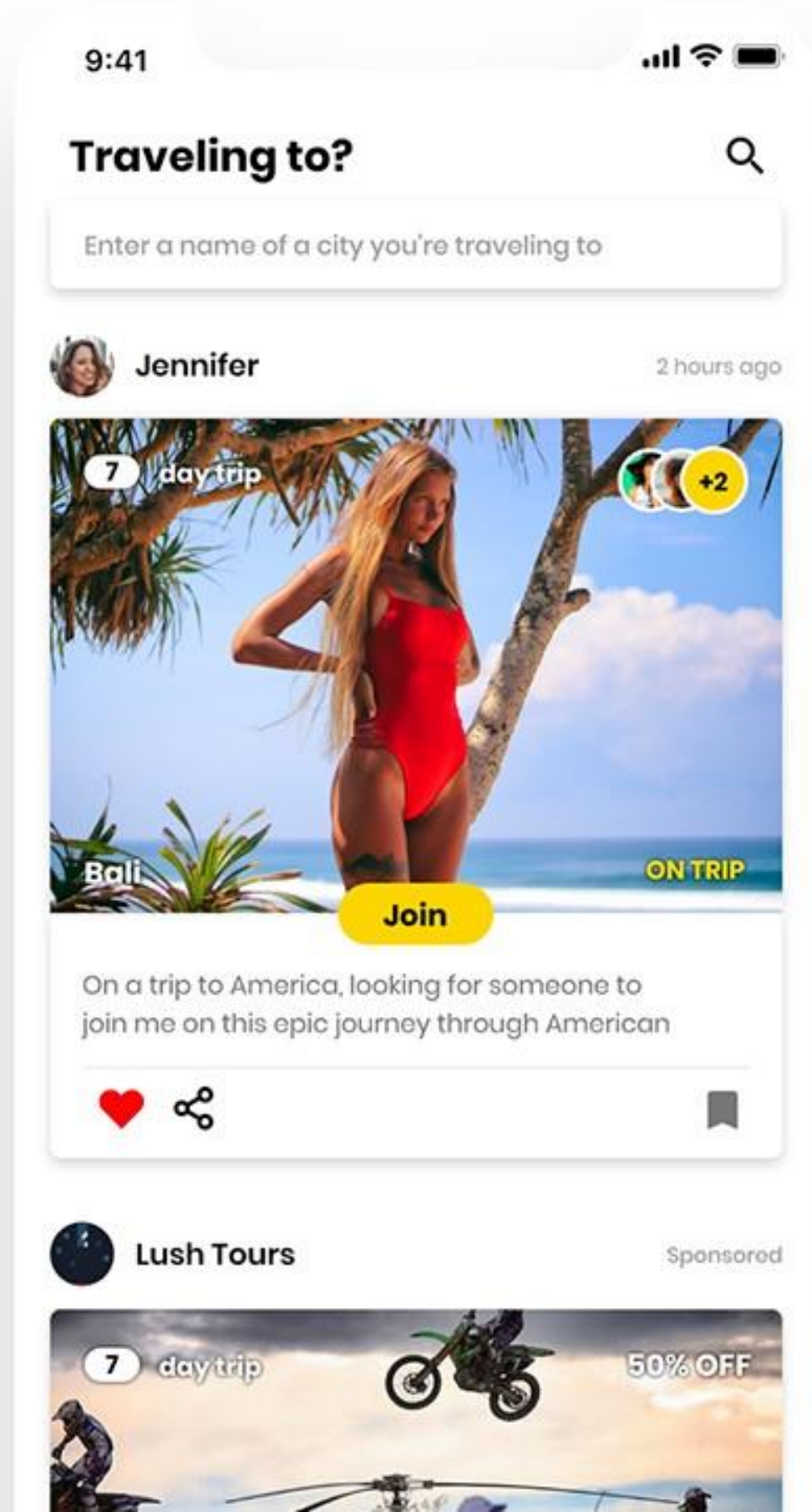


Assista ao vídeo **Low fidelity prototype testing of the EE app** no canal UX Playground.

WIREFRAMES

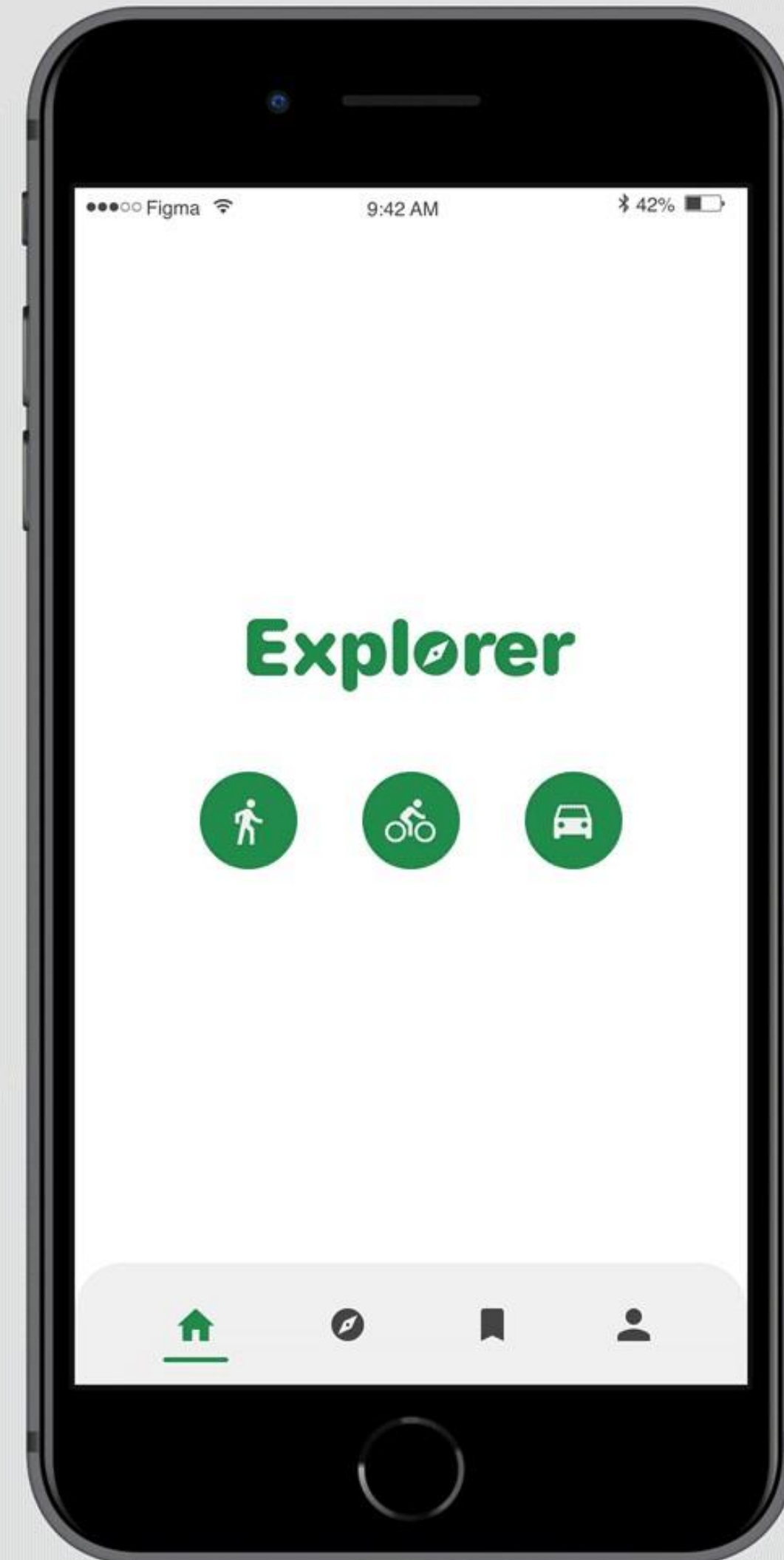


Protótipos de alta fidelidade



Protótipos navegáveis

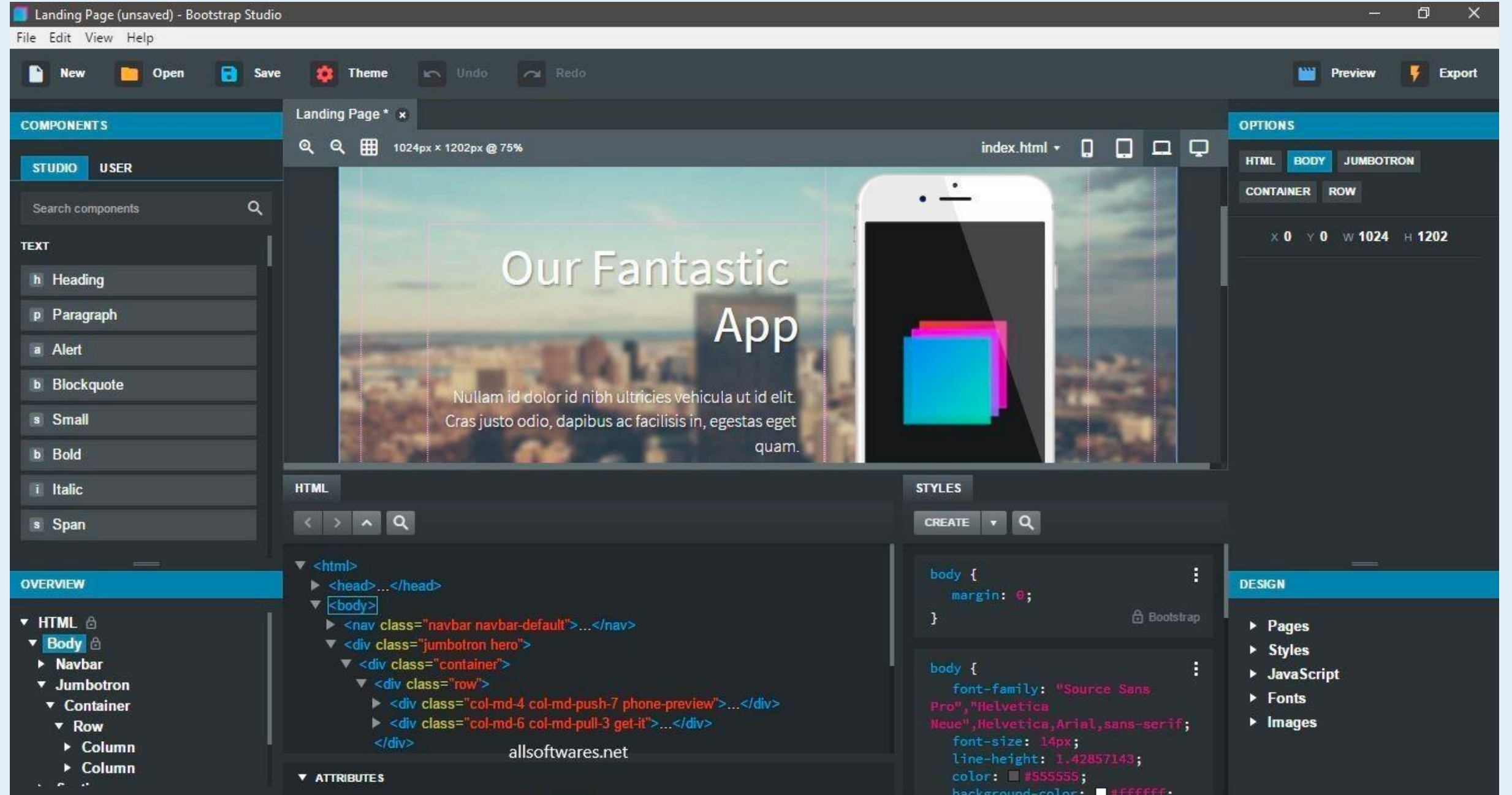
Wireframes ou mockups
que simulam a
navegação próxima ao
real



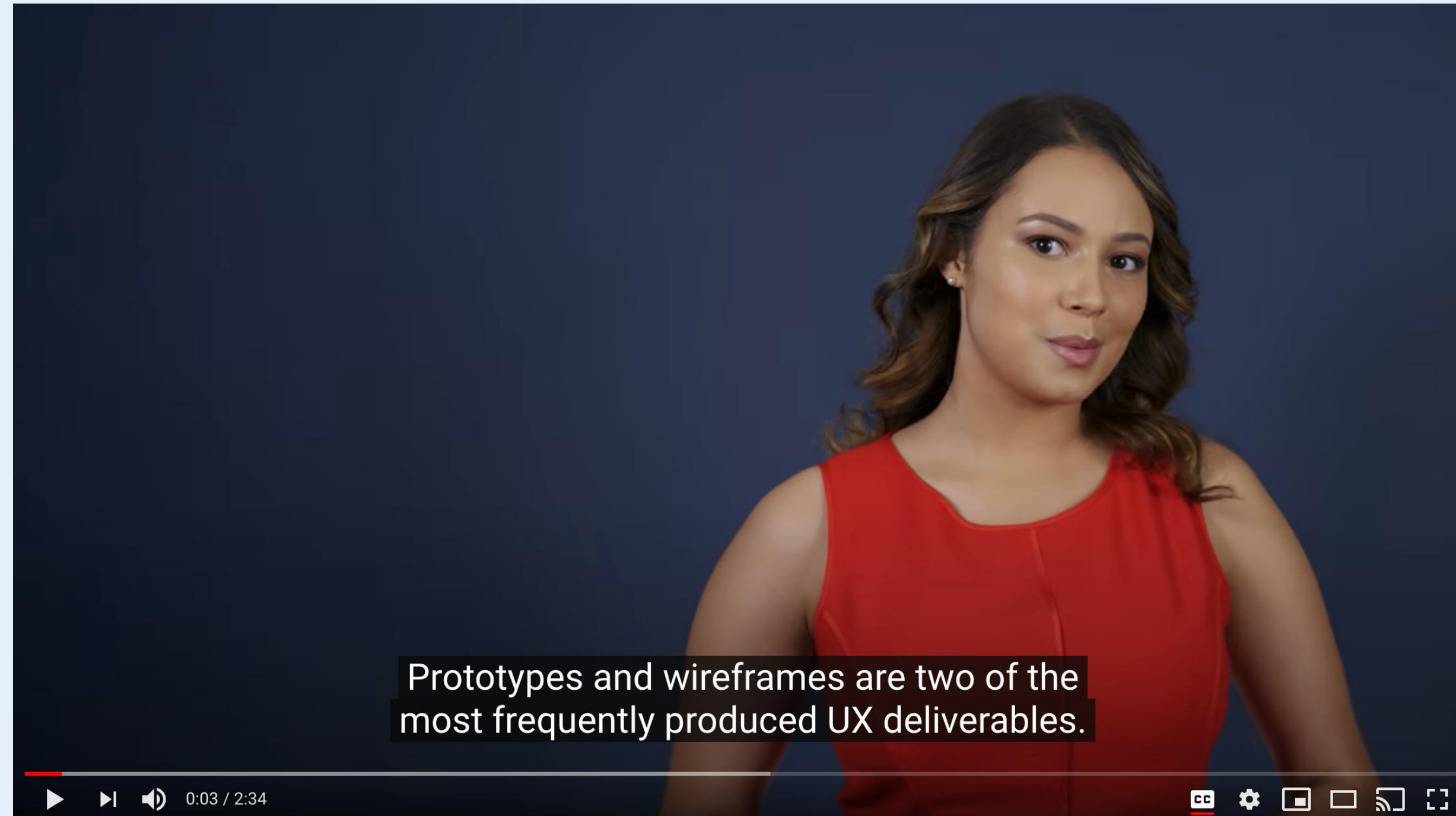
Protótipos codificados

Codificados, mas
parcialmente para
avaliação

Geralmente usados
quando a tecnologia é
necessária, mas é difícil
prototipar digitalmente



Protótipos vs Wireframes



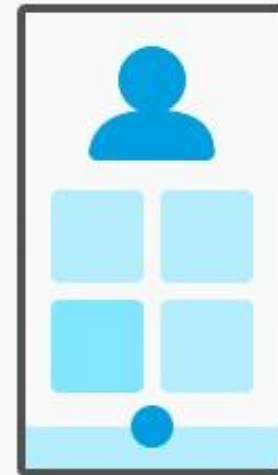
<https://www.youtube.com/watch?v=miVcrftnhzM>

1.
Thumbnail

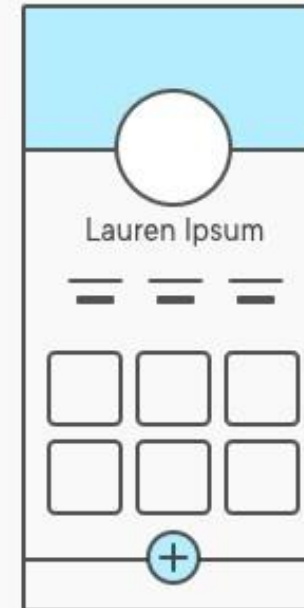


Rápido

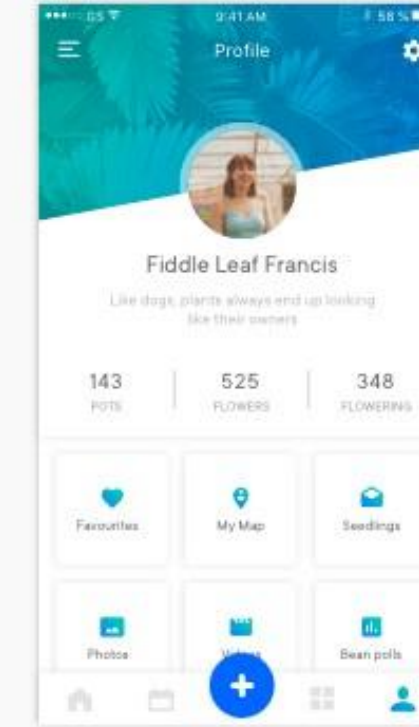
2.
Blockframe



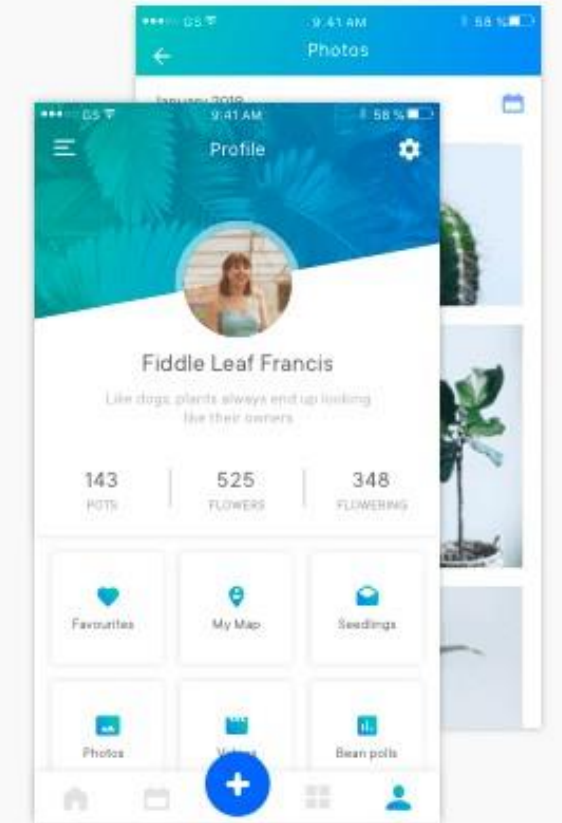
3.
Wireframe



4.
Interface

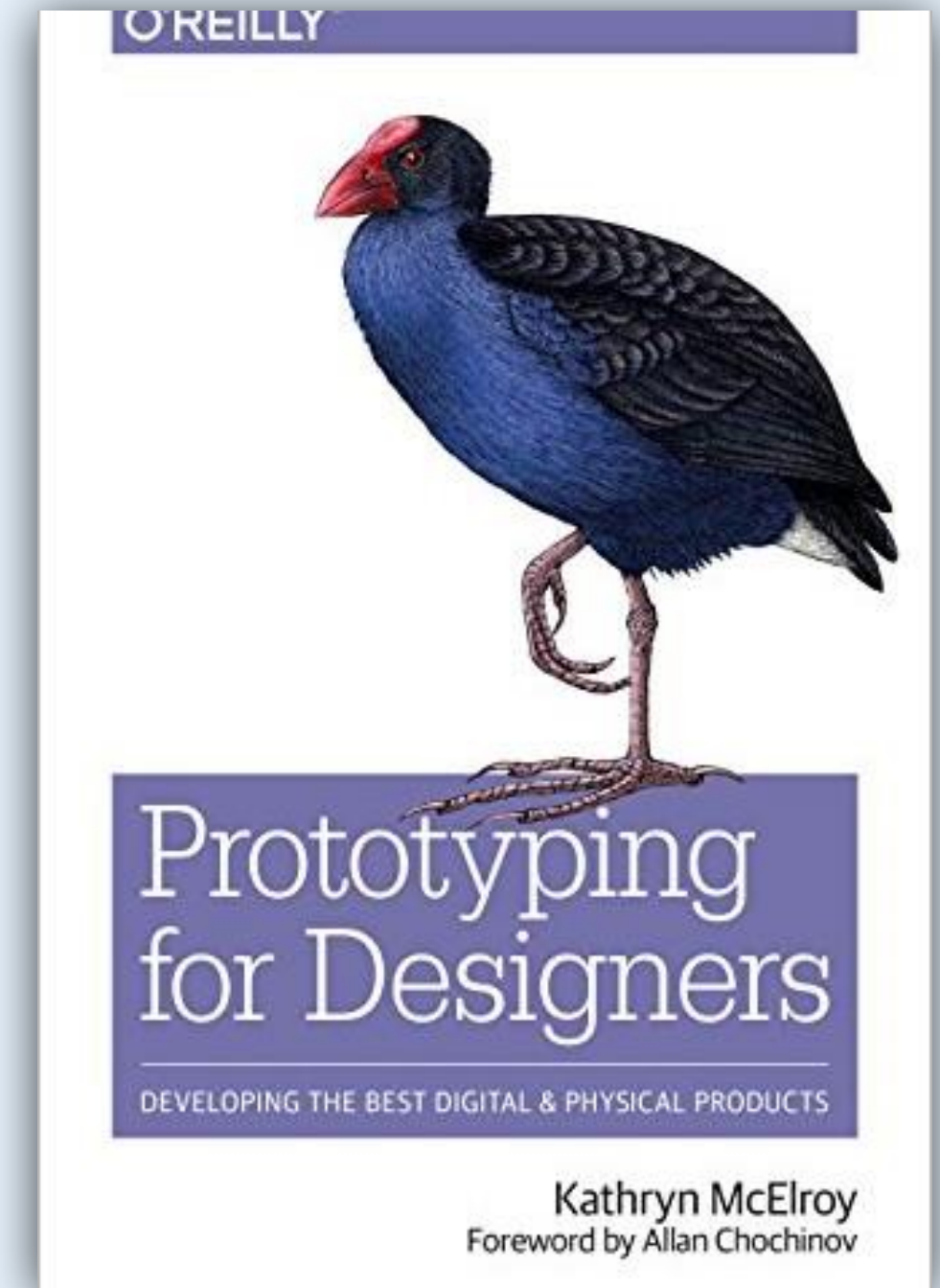
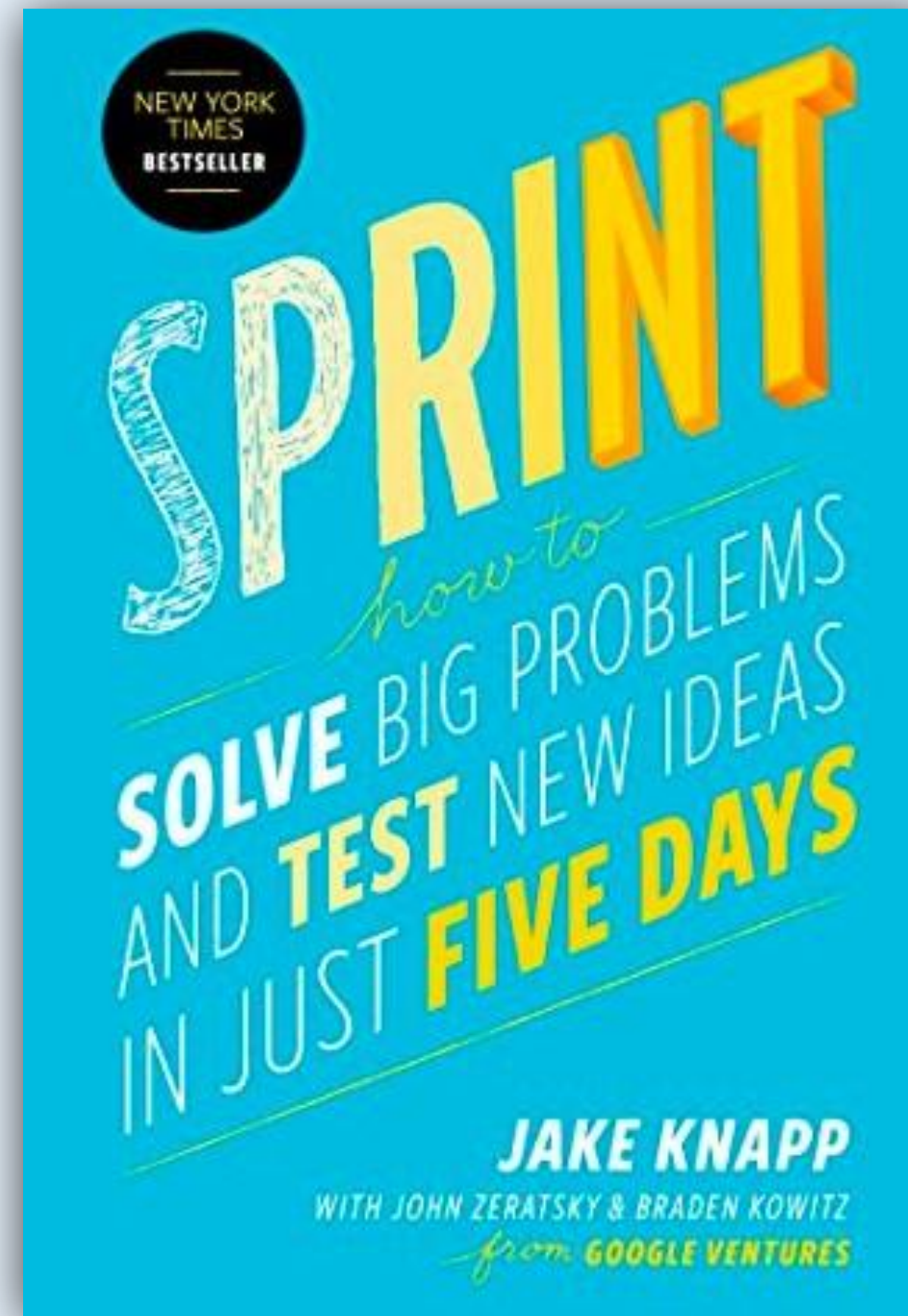


5.
Prototype



Devagar

Recomendação de leitura



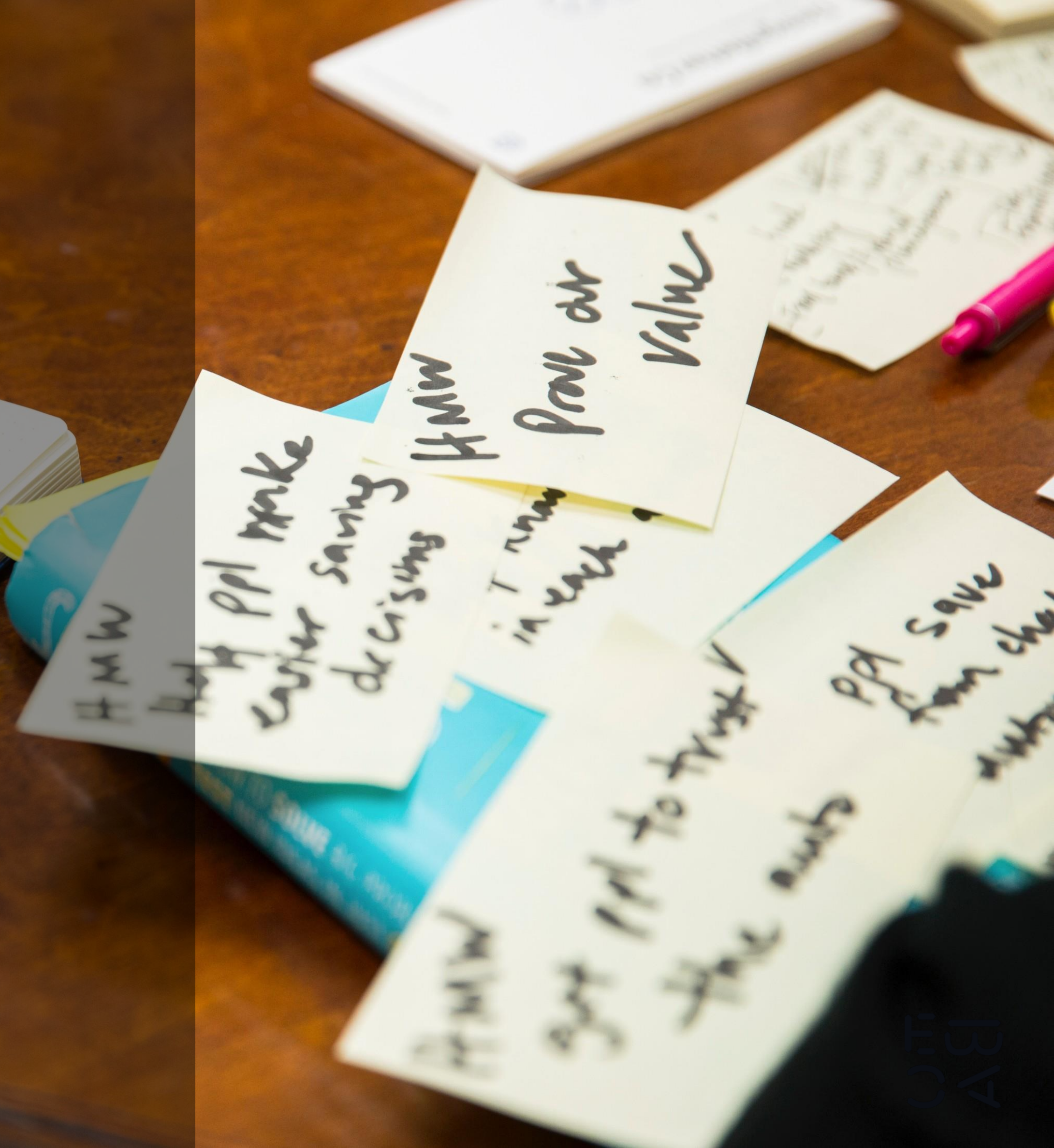
Aula #3

Fazendo um protótipo

Lista de tarefas

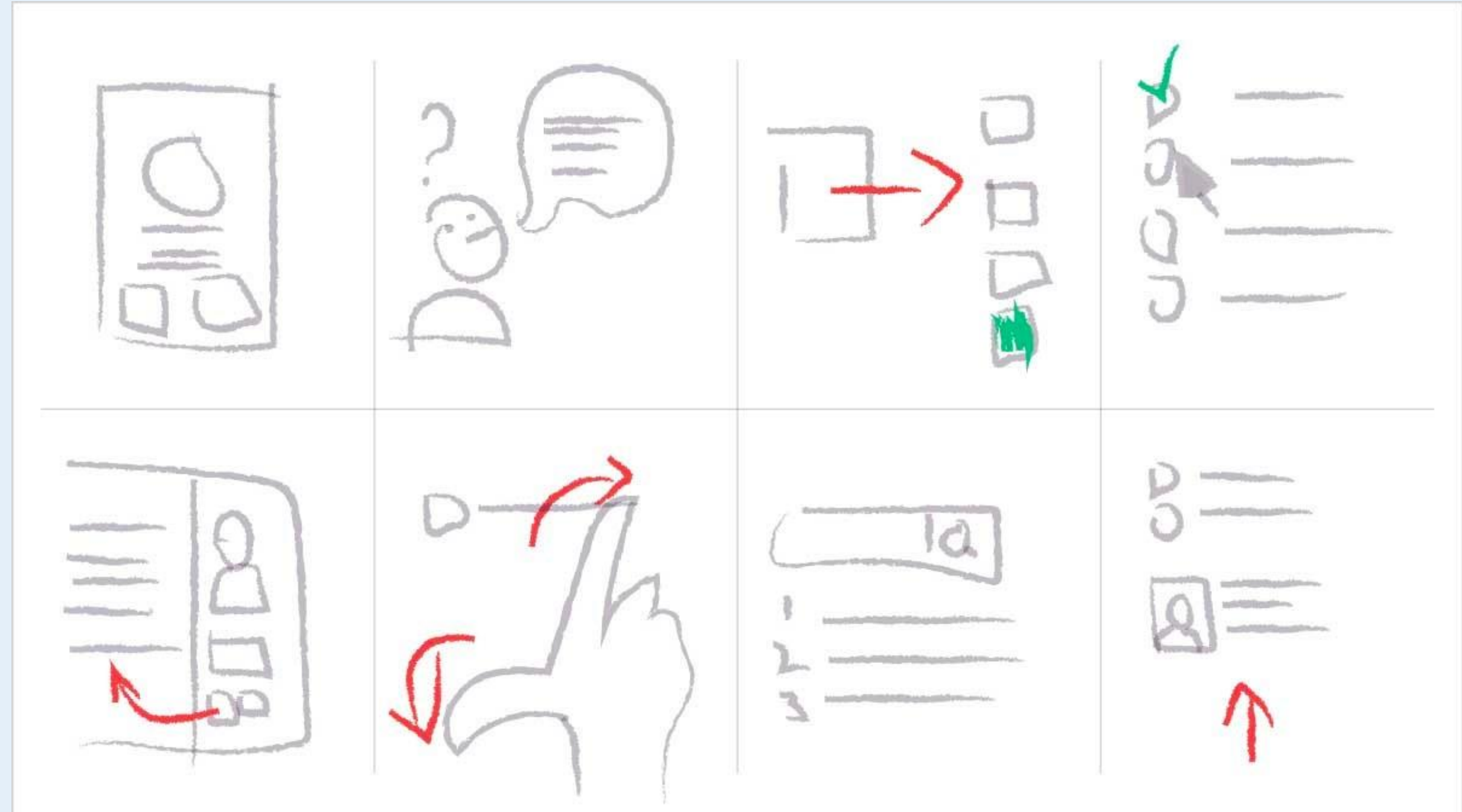
Lista com todas as ideias de tarefas para completar os objetivos do usuário.

Ex.: Fazer login, buscar resultados, ver os resultados, priorizar os resultados, escolher.



Crazy8s

Método de criação de ideias ou de prototipação rápida. Em 8 minutos, cada um do time deverá criar 8 soluções ou telas para uma ideia priorizada anteriormente







Matriz de priorização de tarefas

Compara o valor que adiciona para cada persona, a complexidade de desenvolvimento e a prioridade de negócio

| | Value to David | Value to Elis | Value to Phillip | Complexity | Priority | Links |
|---|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|--------------------------|
| Bluepage API (LDAP) Login Screen | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | Invision |
| Search by multiple keywords (3 business terms at once) | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | Invision |
| Search by domain (eg: client, Marketing, etc) | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | |
| Search with Natural Language | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | |
| Filter by Domain | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | Invision |
| Filter by region | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | |
| Filter by last update date | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | Invision |
| Browse the data lake | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | Invision |
| Ranked Results by relevance | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | |
| Ranked results by trustful data source (dependency on governance) | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | |
| Ranked results by last updated date (dependency on Oozie / onboarding) | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | Invision |
| Ranked results by connections (based on business terms) | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | |
| Ranked results by how many people is using | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | |
| Show sample of data structure (?) | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | Invision |
| Show sample of data | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | |
| Show metadata (descriptions) | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | Invision |
| Recommendation by other users | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | |
| Request Access (dependency on SAC) | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | Invision |
| Download datasets | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | |
| Have access to data that is not confidential (dependency on SAC) | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | |
| Do not request access to data that user already has access (dependency on | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | <div><div></div></div> | |

Matriz de priorização de tarefas

| |  |  |  |  |
|-----------------------|--|---|---|---|
| Segurança | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Performance | ✗ | ✗ | ✓ | ✓ |
| Custo x benefício | ✓ | ✗ | ✓ | ✗ |
| Conforto | ✓ | ✓ | ✗ | ✓ |
| Design | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Status | ✗ | ✗ | ✓ | ✓ |
| Tecnologia | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Sustentabilidade | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| "Seguir em frente" | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| Aspiring Middle Class | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |



Task Flows

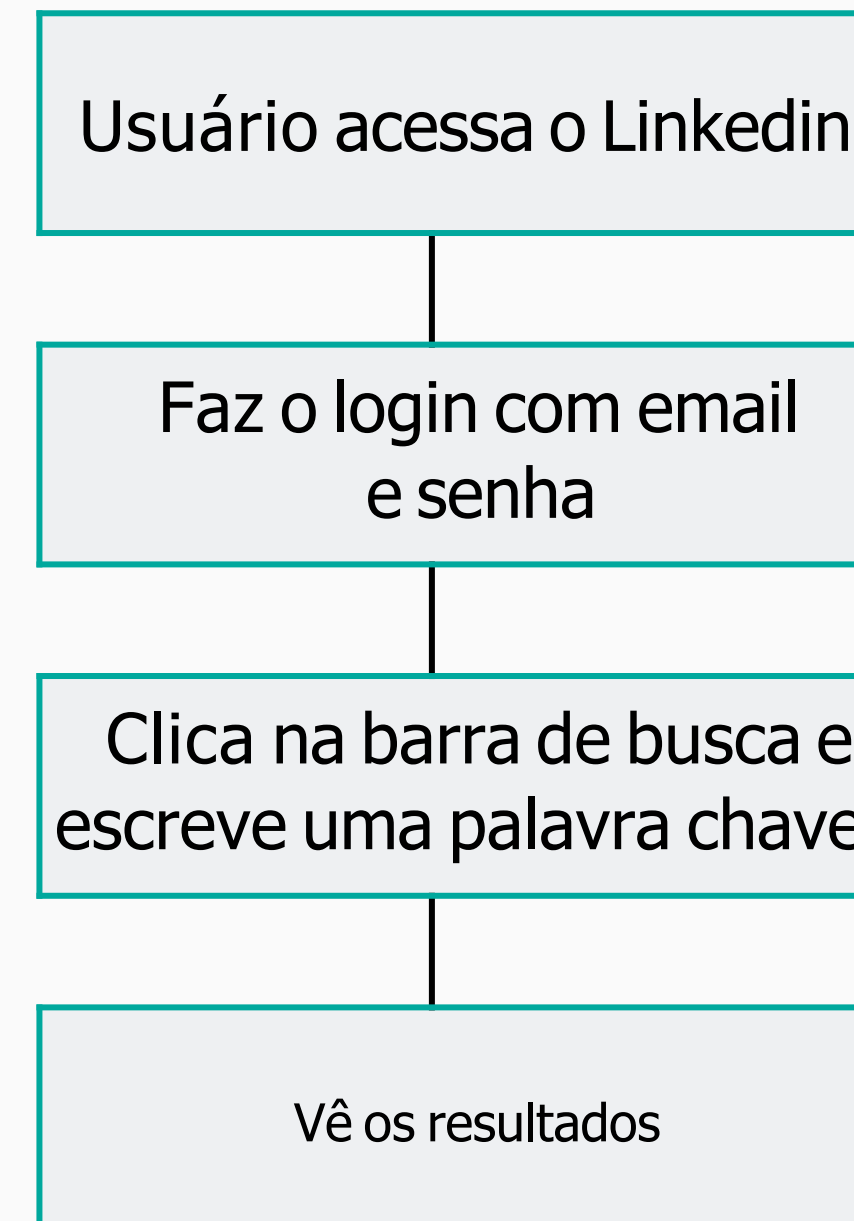
O caminho do usuário para realizar objetivos com todas as tarefas necessárias

Objetivo do usuário ou user stories



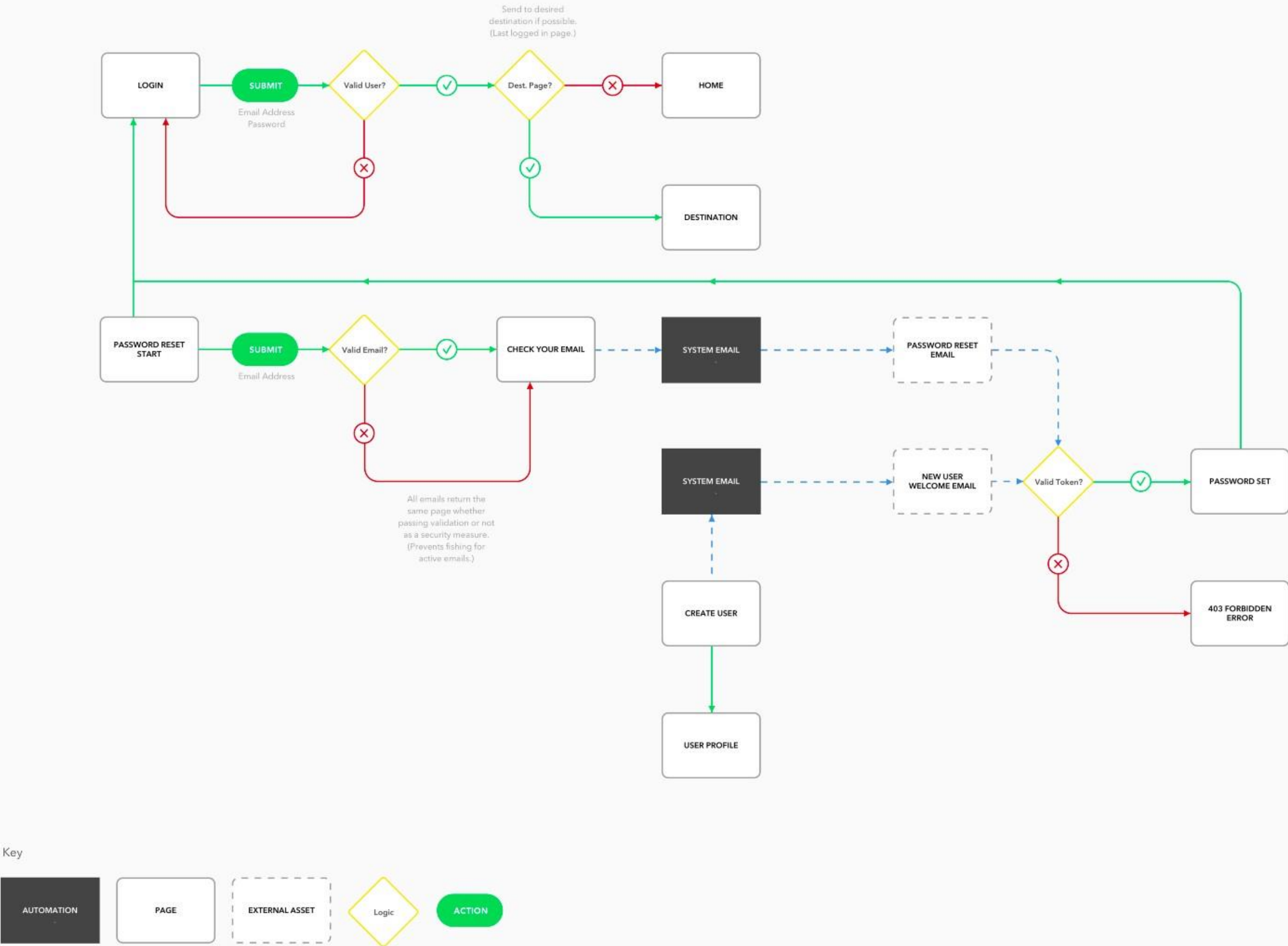
Ex: como recrutador, eu quero buscar perfis no LinkedIn

Task Flow



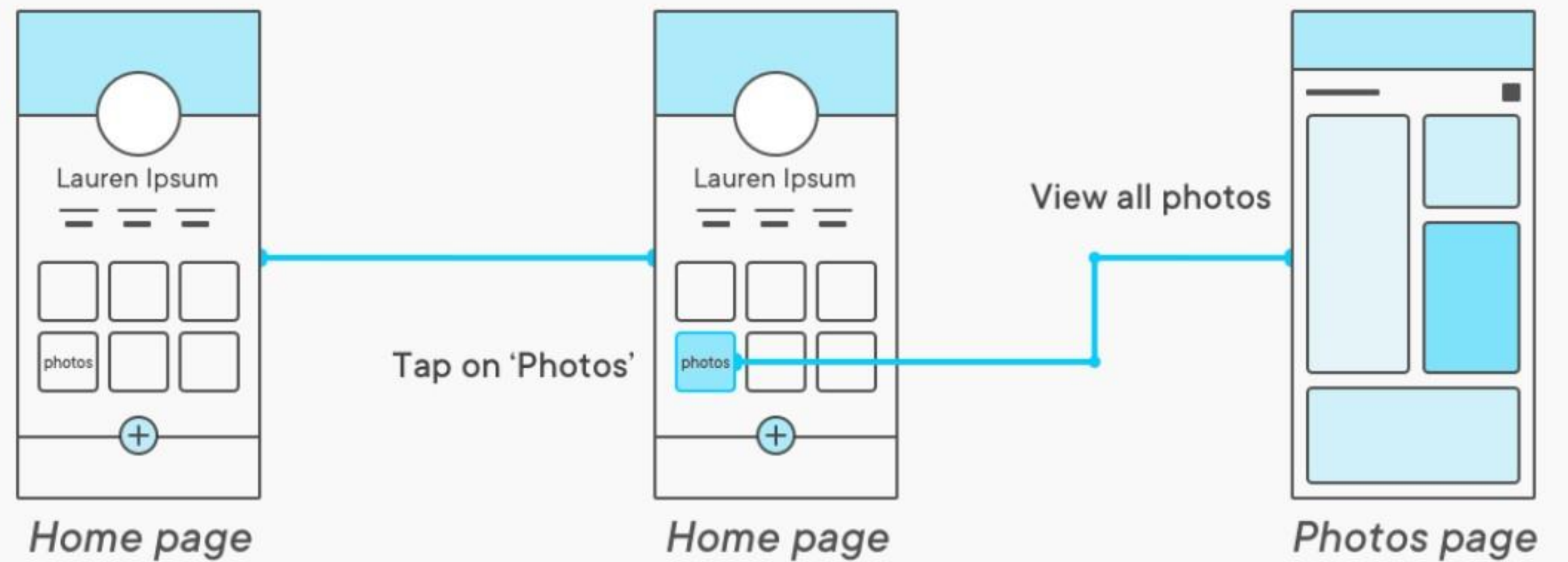
User flows

Mostras as interações dos usuários em telas com o sistema e o back-end.



User flows

Mostras as interações dos usuários em telas com o sistema e o back-end.





Aprenda mais!



Gratuito e na Cloud

[Acesse aqui](#)



Sketch

Pago, somente para Mac.
Utilizado na maioria das
grandes empresas

[Acesse aqui](#)



Incluso no Adobe Creative
Cloud, segundo mais usado
nas empresas. Plataforma Mac
e Windows

[Acesse aqui](#)

Fechamento

Módulo 7 - Usabilidade e Prototipação