

UX DESIGN

Módulo 7



EBC
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

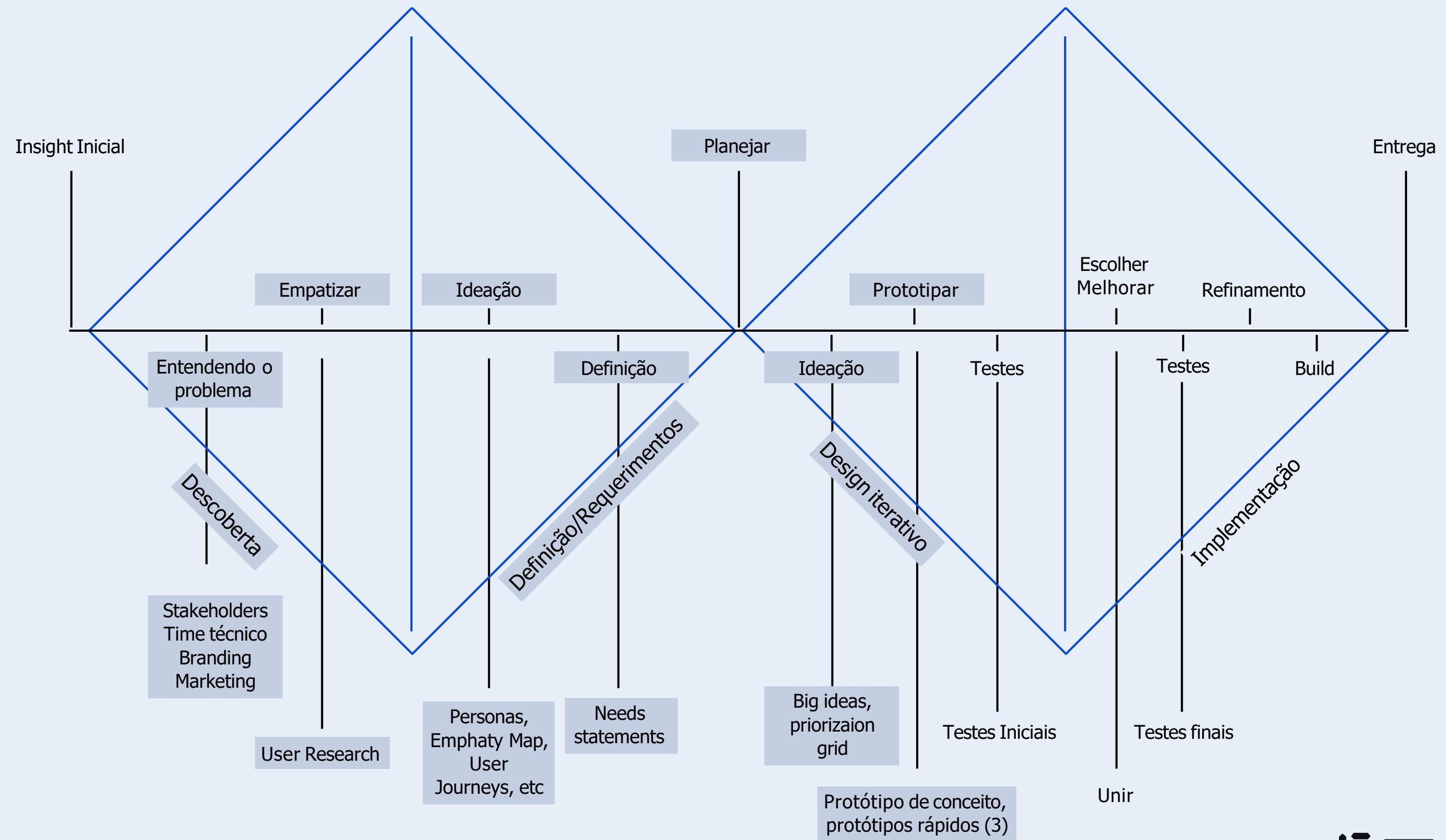
Aula #1

Usabilidade

Double Diamond

Definição

Execução



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.

Fontes

Designing Web Usability (1999) por Jakob Nielsen

“Usability 101: Introduction to Usability” NN/g, www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/



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

Fontes

Designing Web Usability (1999) por Jakob Nielsen

"Usability 101: Introduction to Usability" NN/g, www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/



Pessoas gostam do que elas conseguem fazer



Fontes

Designing Web Usability (1999) por Jakob Nielsen

"Usability 101: Introduction to Usability" NN/g, www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/

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.

Leia e veja os vídeos

NN/g Nielsen Norman Group

World Leaders in Research-Based User Experience

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

Share this article:

#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/>



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

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



1



visibilidade do
status do sistema

2



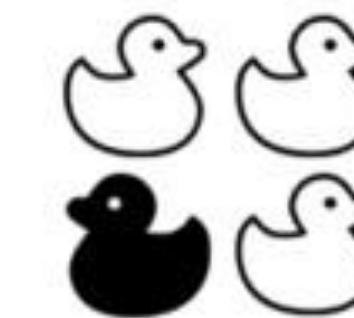
correspondência
entre o sistema e o
mundo real

3



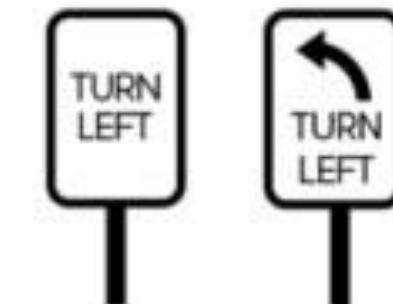
controle e liberdade
do usuário

4



consistência e
padrões

5



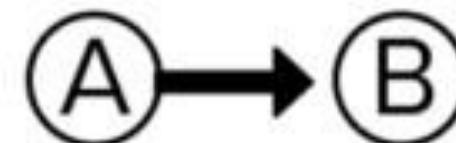
prevenção
de erros

6



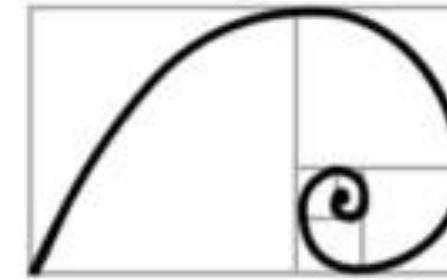
reconhecimento ao
invés de memória

7



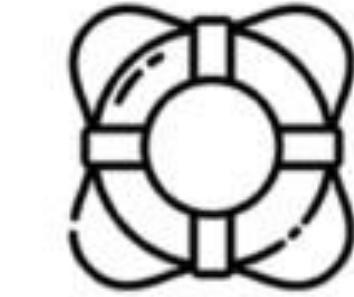
flexibilidade e
eficiência de uso

8



estética e design
minimalista

9



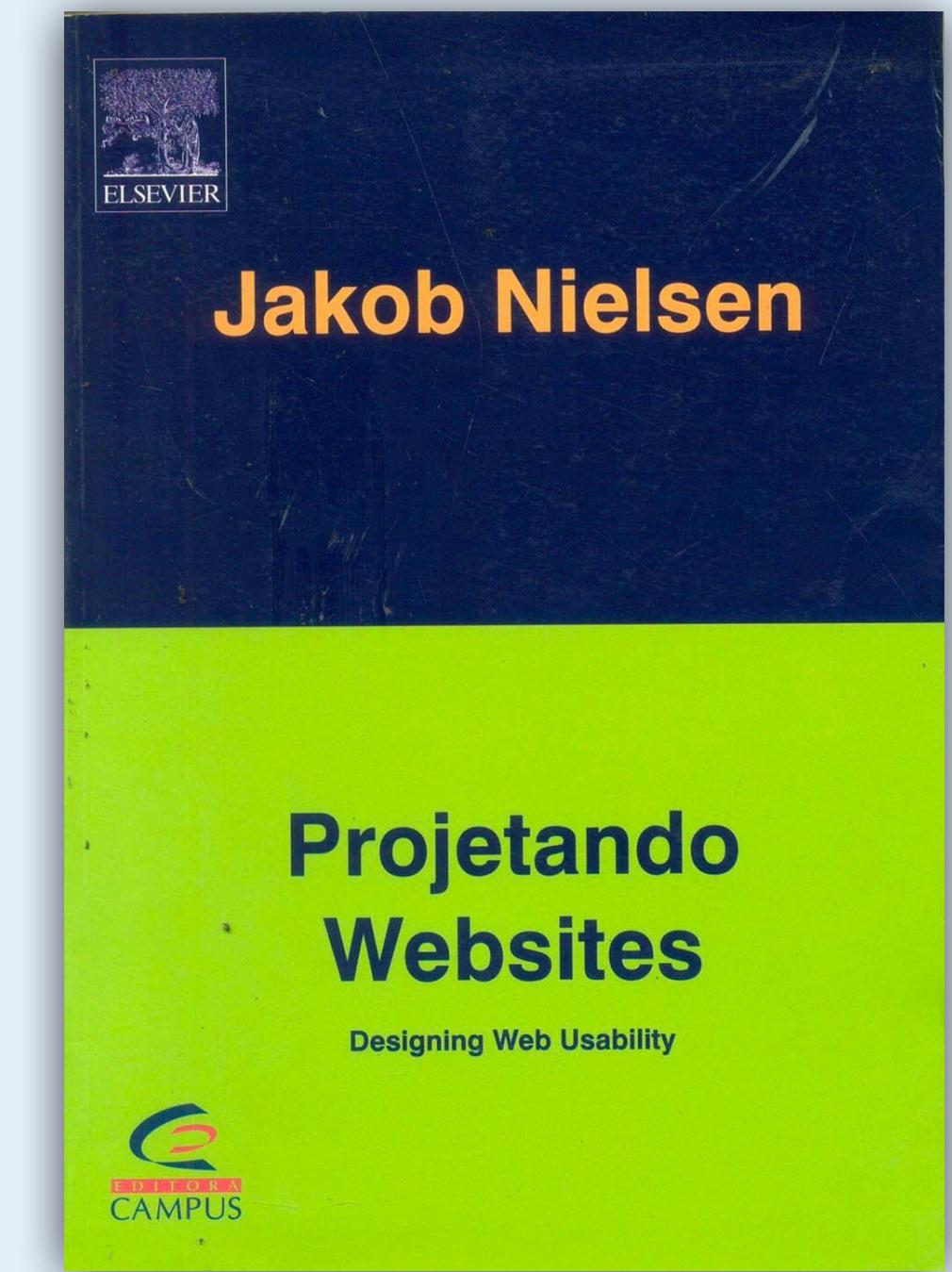
recuperação diante
de erros

10



ajuda e
documentação

Recomendação de leitura



Aula #2

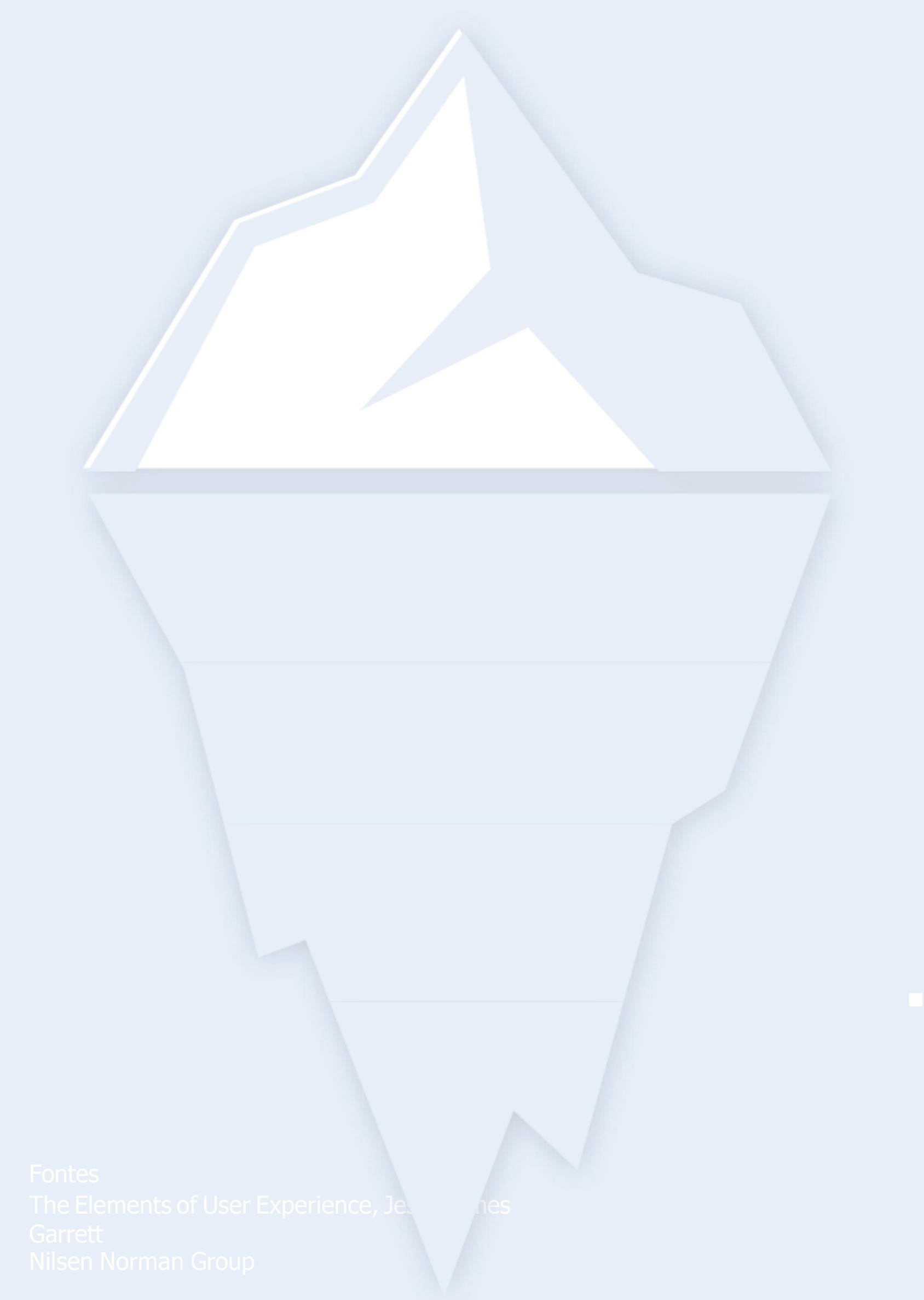
Prototipação

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

UX

CX

Surface

Mood board, Typography, Color Pallet and Style Guides

Skeleton

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

Structure

Sitemap, Integration Flowcharts, Card Sorting e Error Treatments.

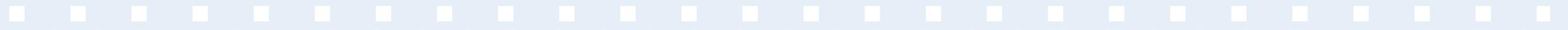
Scope

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

Strategy

Brainstorming, Especificações funcionais e Requerimentos.

Touchpoints



Base

Customer Services, Marketing, Percepção de marca, especificação

EBC

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



Representação

Precisão

Interação

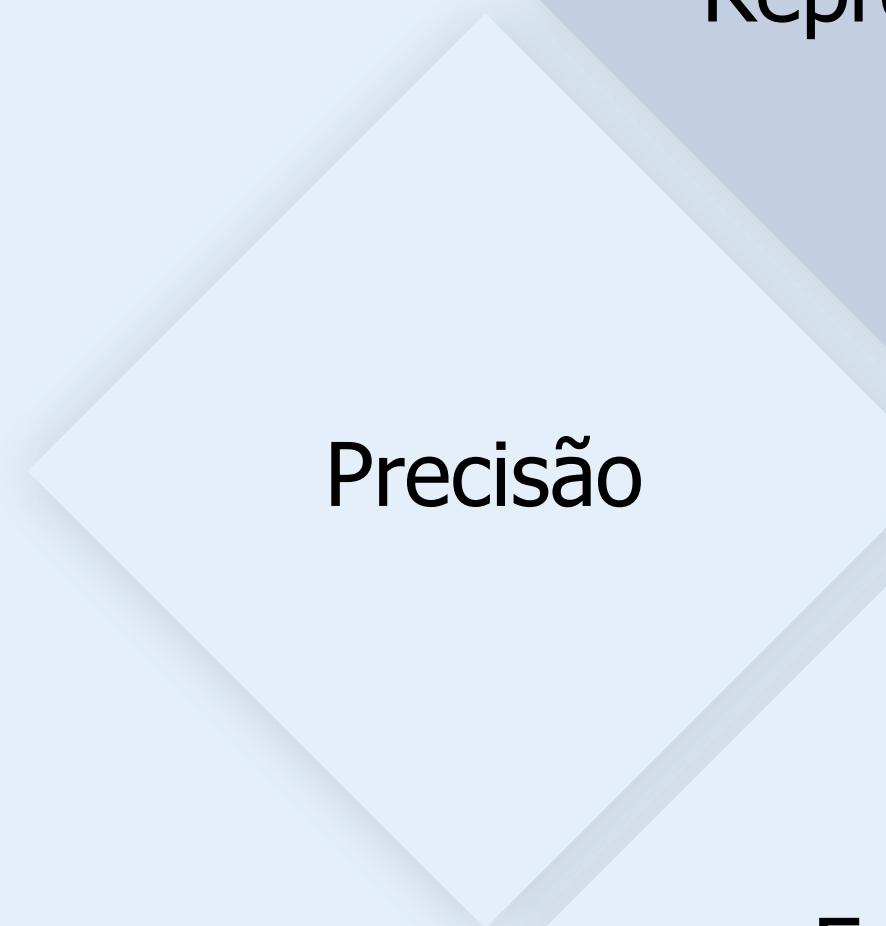
Evolução

As 4 características

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



Representação



Precisão



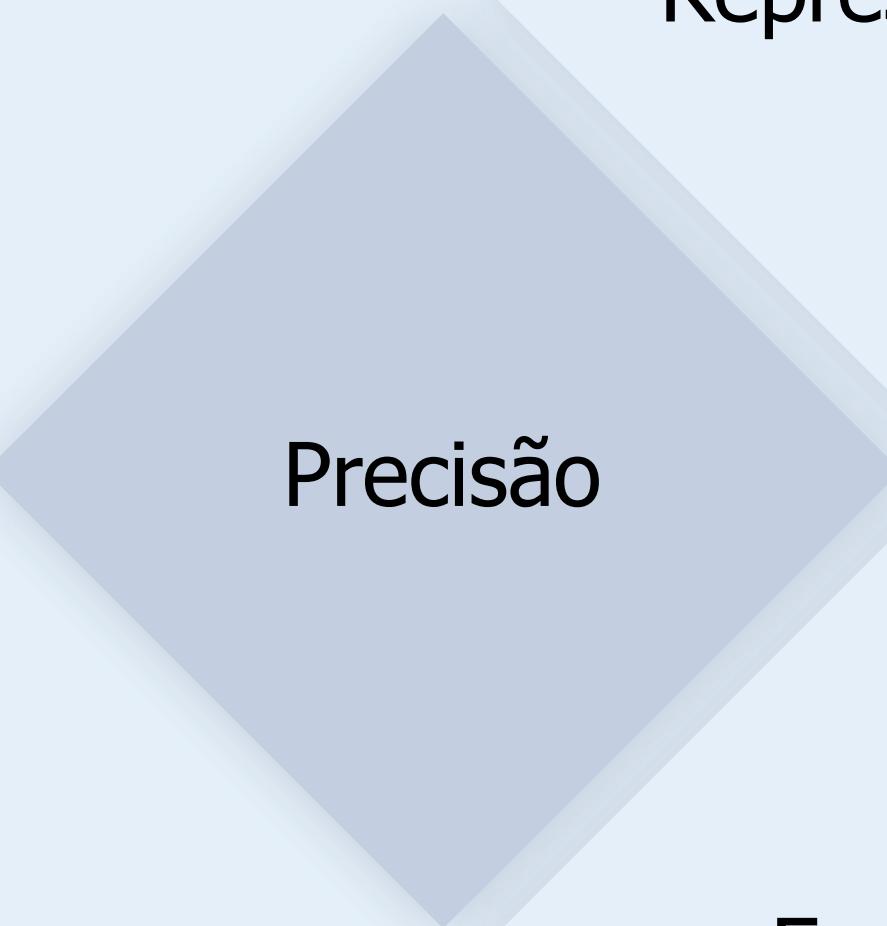
Interação



Evolução

As 4 características

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



Precisão



Representação



Interação



Evolução

As 4 características

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

Precisão

Representação

Evolução

Interação

As 4 características

Qual é 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.

Representação

Precisão

Interação

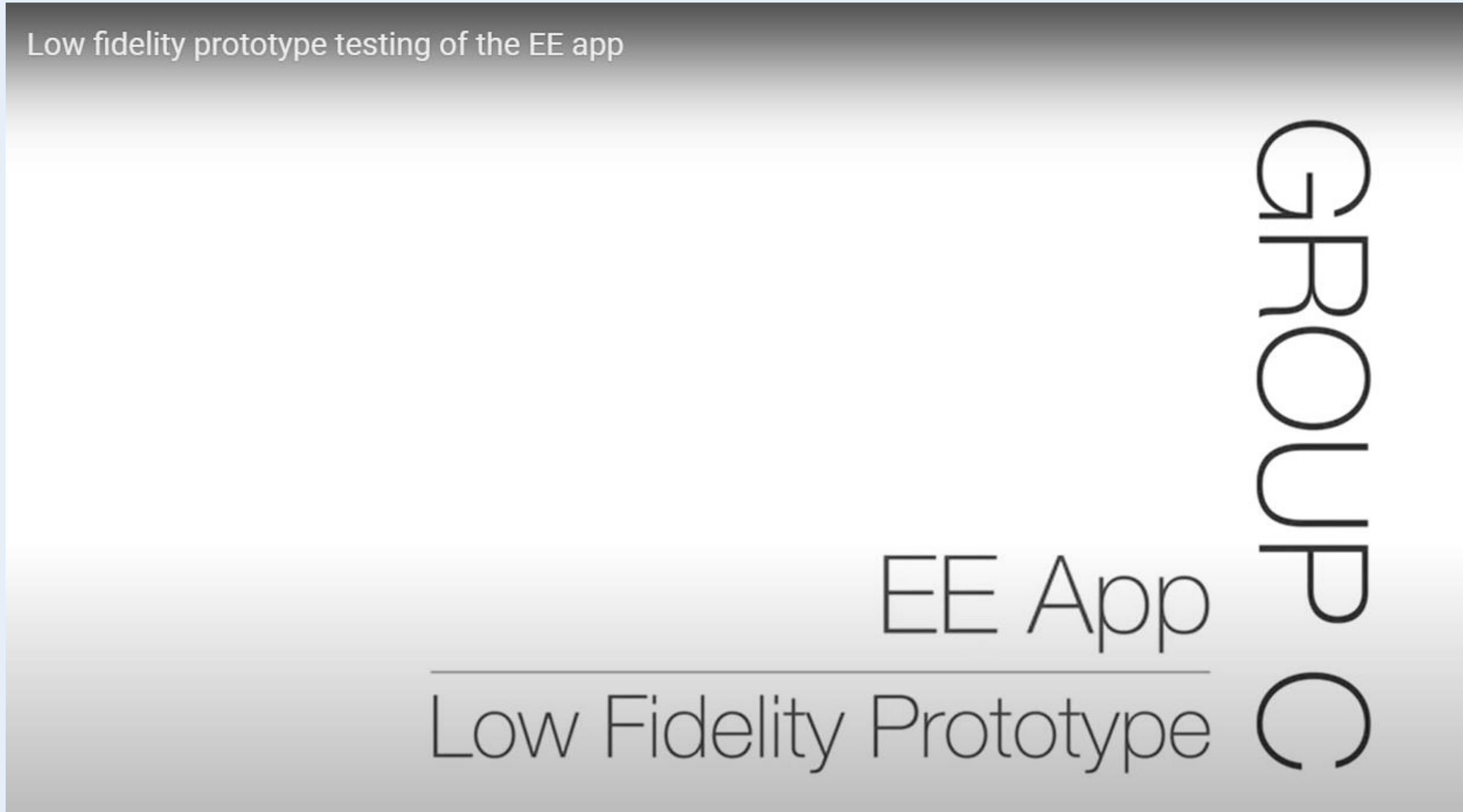
Evolução

Protótipos não são só digitais

Eles pode ser
representações de baixa
fidelidade de produtos
físicos.

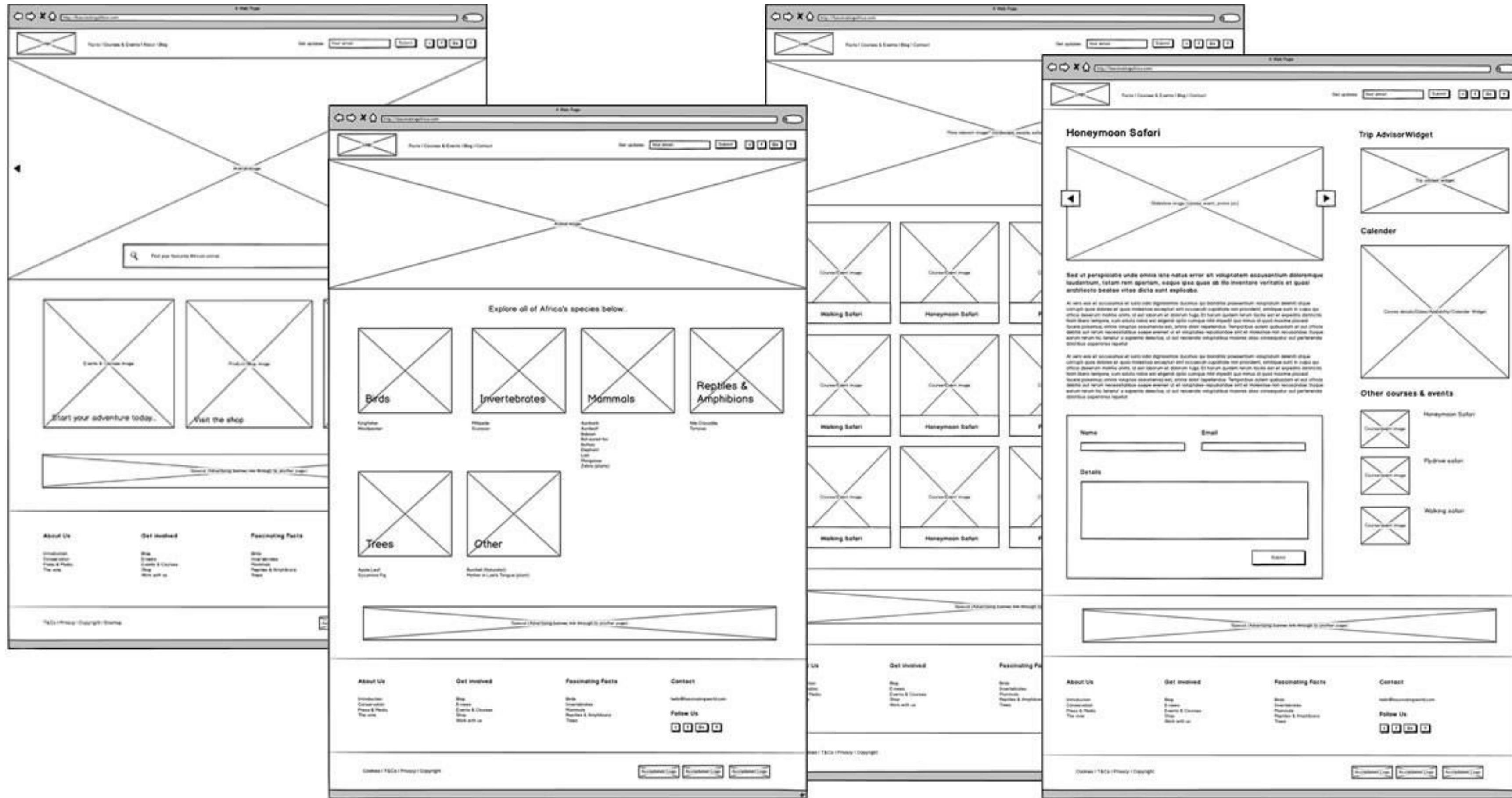


Protótipos de baixa fidelidade



Assista ao vídeo [**Low fidelity prototype testing of the EE app**](#) no canal [UX Playground](#).

WIREFRAMES



Protótipos de alta fidelidade

The image displays four screenshots of a mobile application interface, likely a travel or social networking app, arranged horizontally.

- Screenshot 1: Trip Creation**

A large image of a waterfall with two people standing on a rock in the foreground. The top left corner shows a notification for "4 day trip". The bottom right corner has a yellow "Join" button. Below the image, a post from "Sia" dated "15th Apr" reads: "Going on a trip to America, looking for someone to join me on this epic journey through American lifestyle." At the bottom, there's a footer with "next trip" and "Bali ••• Cambodia".
- Screenshot 2: Traveling to?**

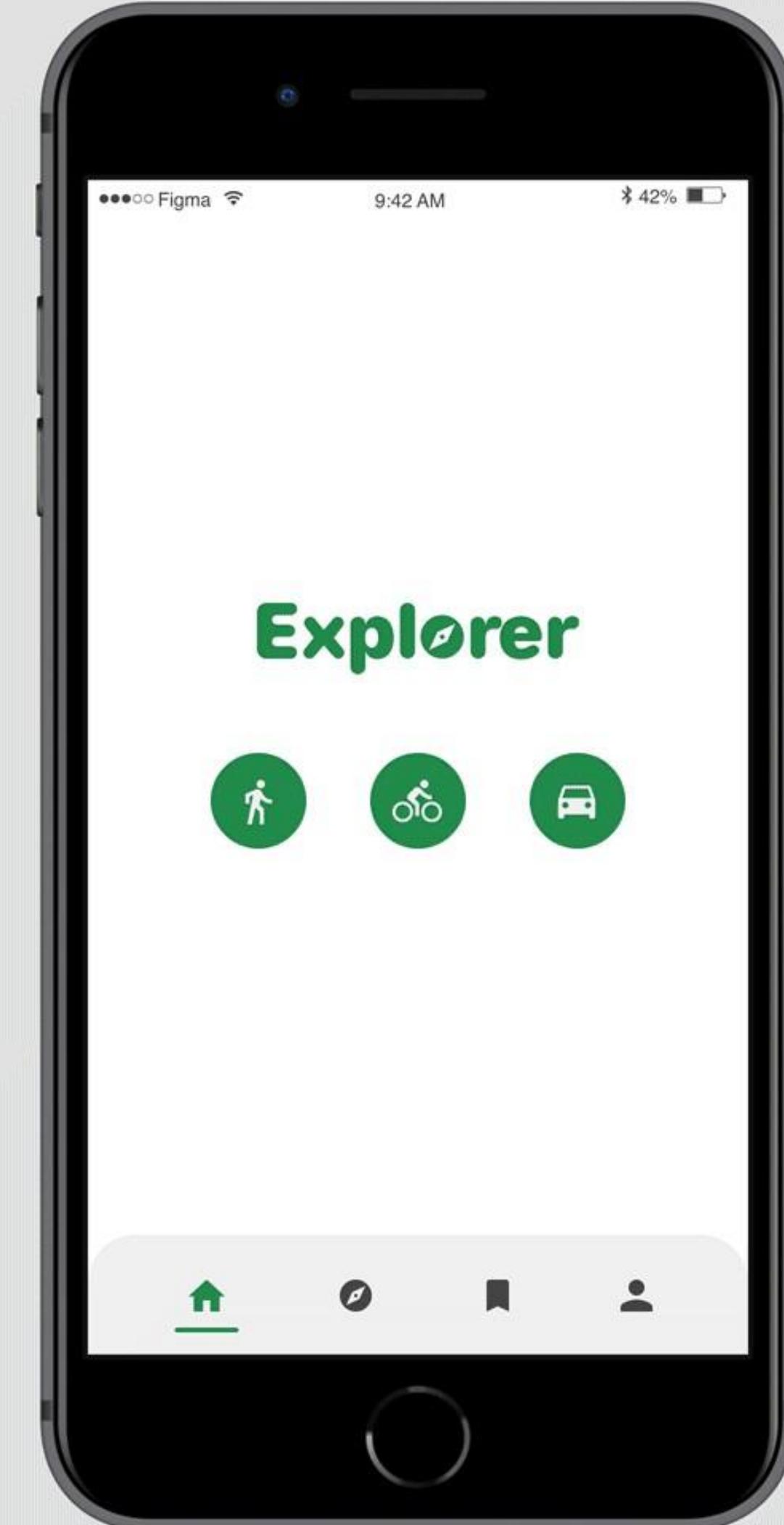
The title "Traveling to?" is at the top. A search bar says "Enter a name of a city you're traveling to". Below it, a post from "Jennifer" dated "2 hours ago" shows a woman in a red swimsuit on a beach. The post includes the text "On a trip to America, looking for someone to join me on this epic journey through American lifestyle" and a "Join" button. The bottom part of this screen shows a sponsored ad for "Lush Tours" with a motorcycle and a helicopter.
- Screenshot 3: Activity Feed**

The title "Activity" is at the top. It says "125 People are following Lisa". Below are several activity items:
 - Peter started following you 15 hours ago
 - Sara Liked your post 15 hours ago
 - Lee sent you a follow request 15 hours ago Accept
 - Sara and 5 others liked your post 15 hours ago
 - Marry sent an invite 15 hours ago Accept
 - Alex Liked your post 15 hours ago
- Screenshot 4: User Profile**

The title "You" is at the top. It shows a search bar and a "Gender" filter set to "Male". Below are sections for "Trips" and "People".
 - Trips:** "Going on a trip to Bali, looking for someone to join me on this epic journey through American lifestyle".
 - People:** A list starting with "Lisa".

Protótipos navegáveis

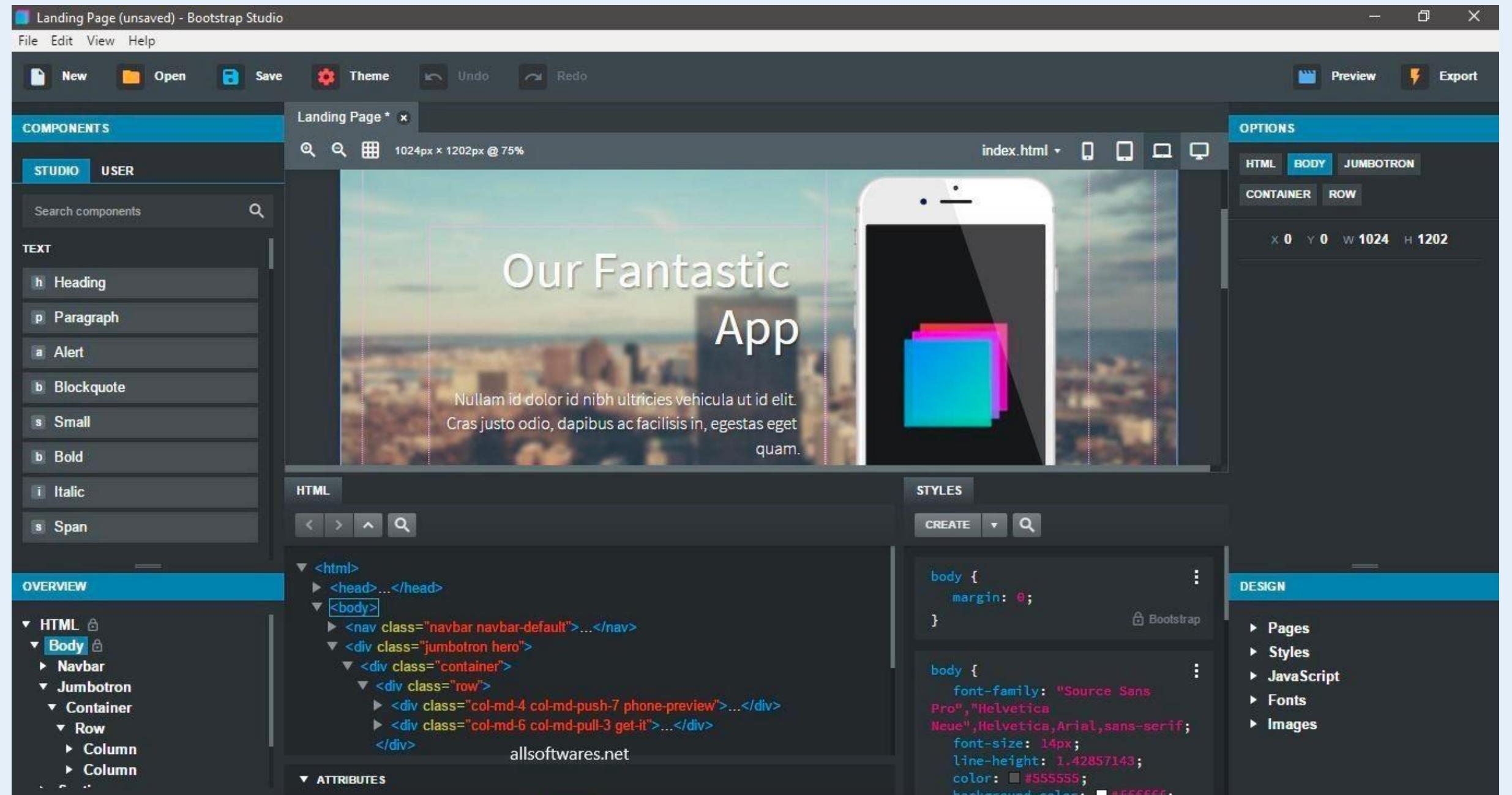
Wireframes ou mockups
que simulam a
navegação próxima ao
real



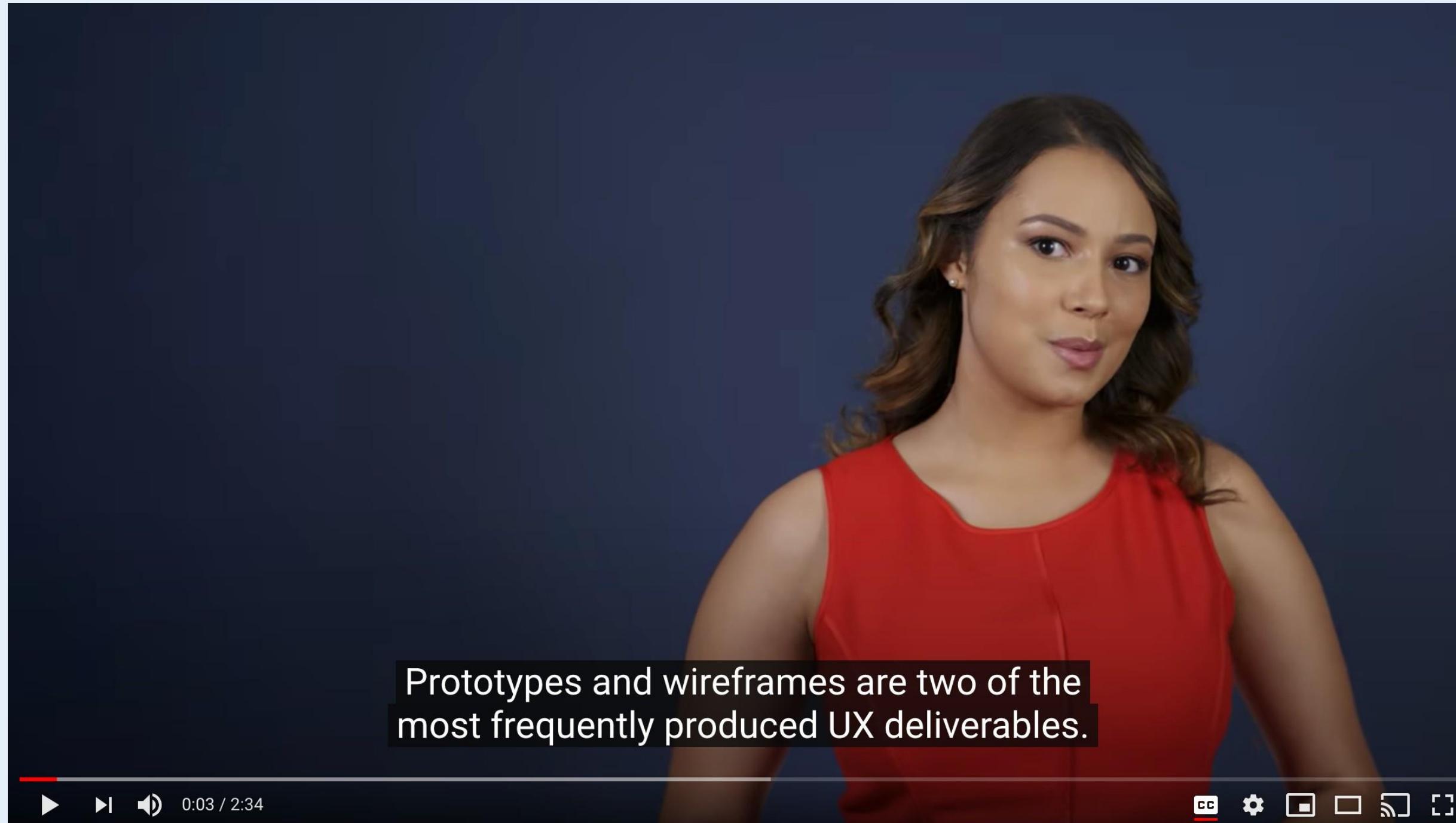
Protótipos codificados

Codificados, mas
parcialmente para
avaliação

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



Protótipos vs Wireframes



Prototypes and wireframes are two of the most frequently produced UX deliverables.

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

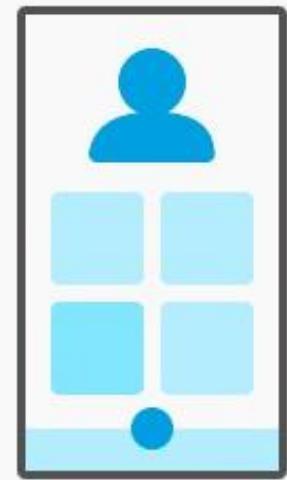
1.

Thumbnail



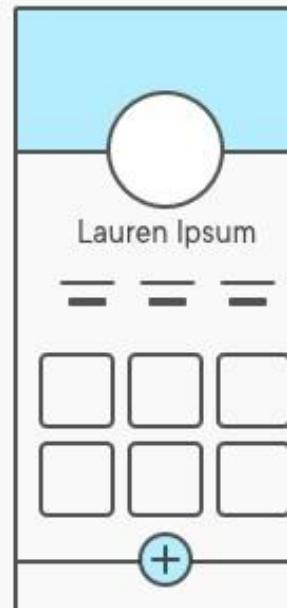
2.

Blockframe



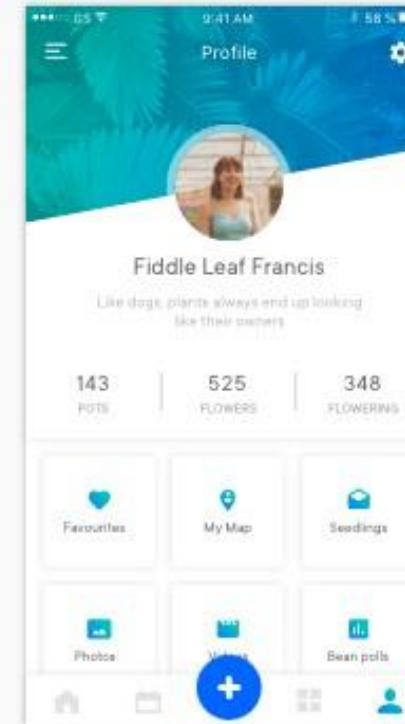
3.

Wireframe



4.

Interface



5.

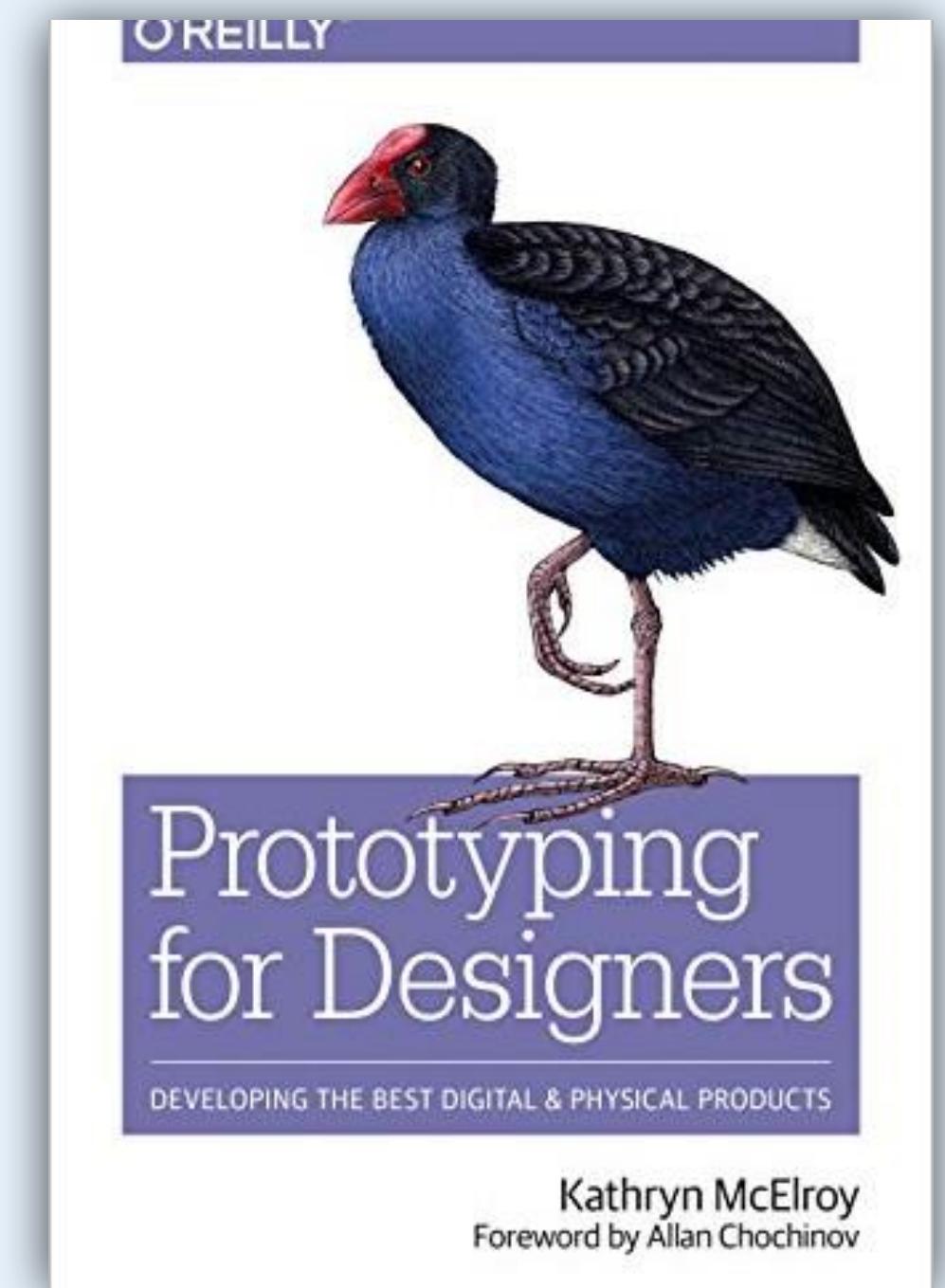
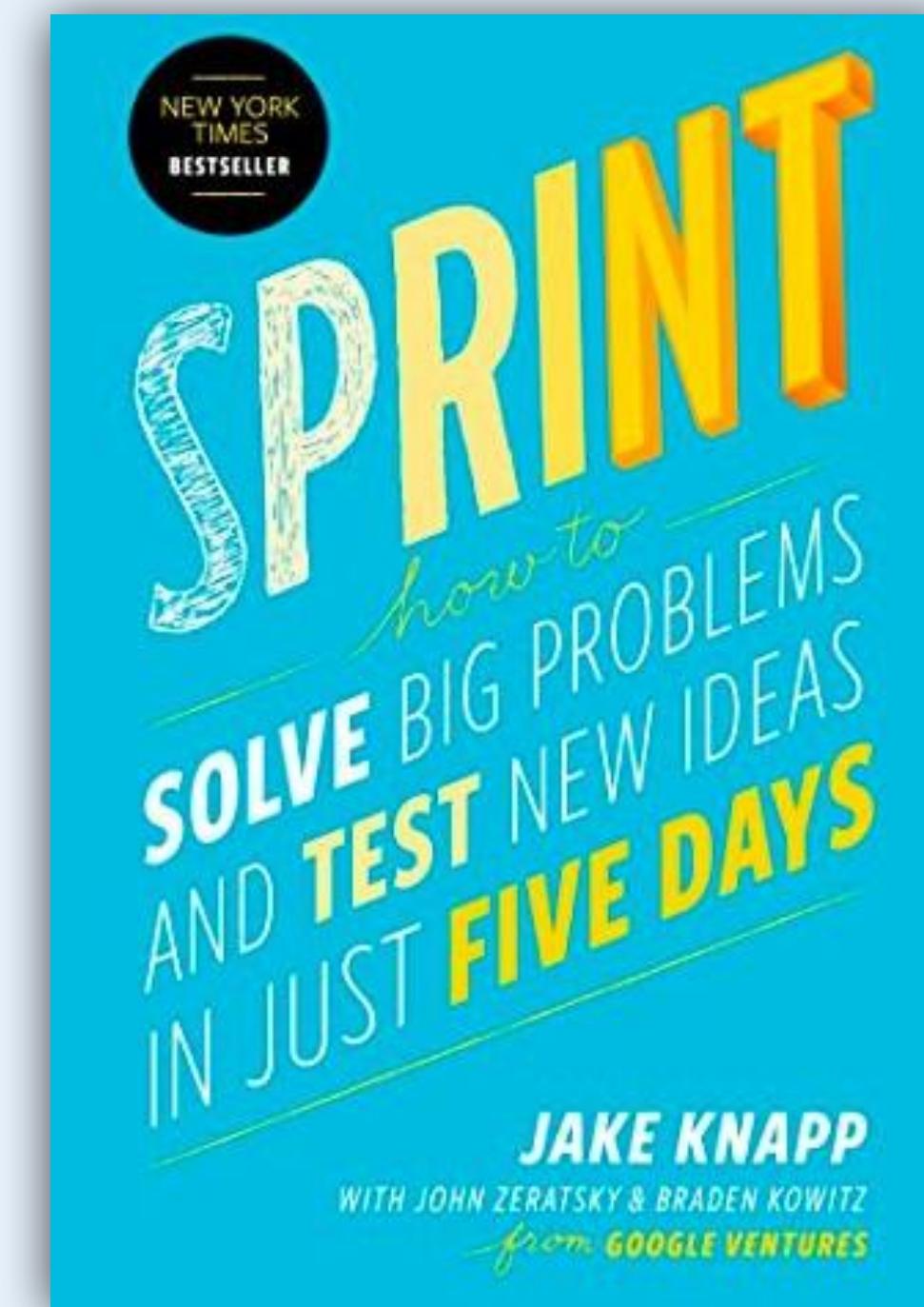
Prototype



Rápido

Devagar

Recomendação de leitura



E
T
C
A

Aula #3

Fazendo um protótipo

Lista de tarefas

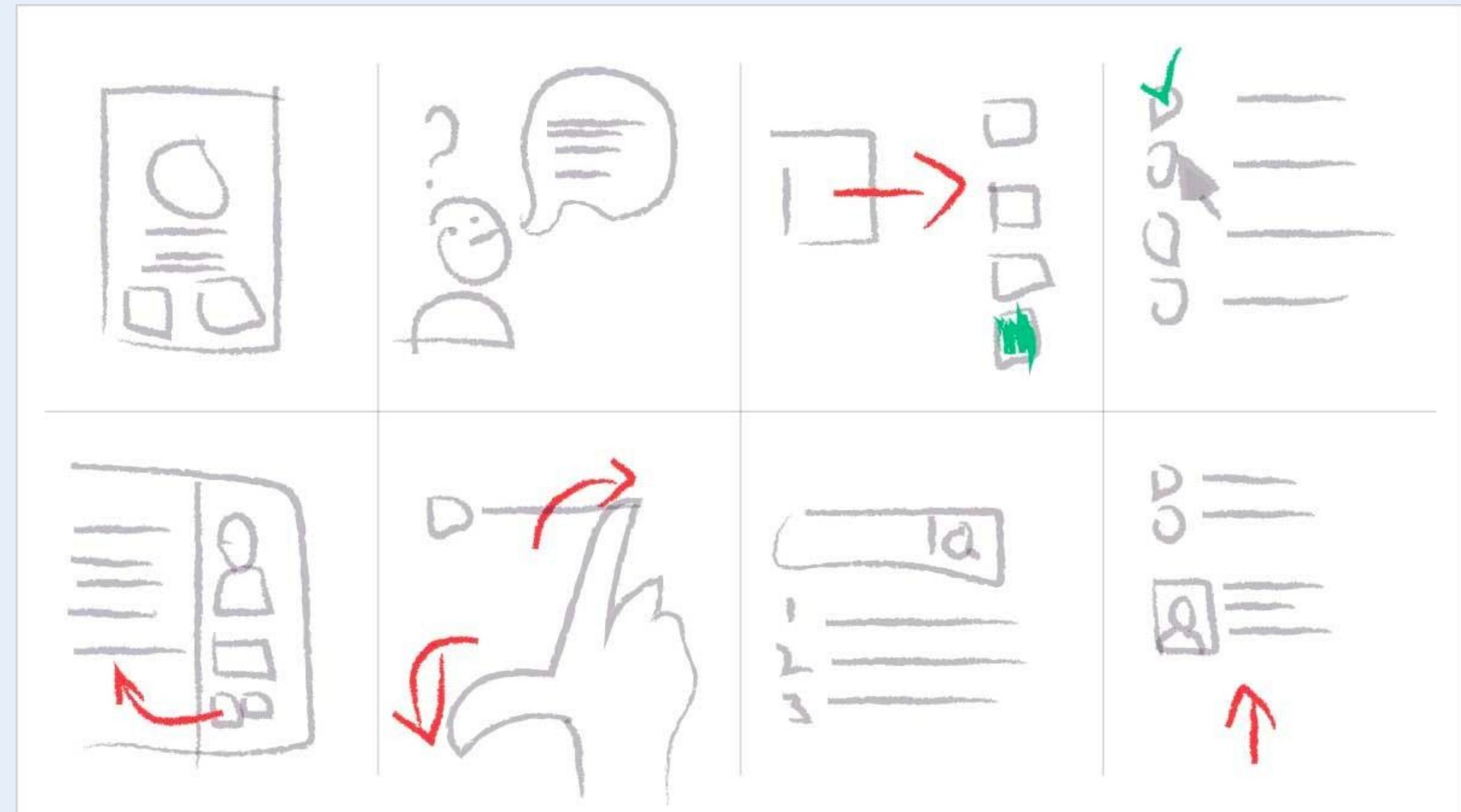
Lista com todas as ideias de tarefas para completar os objetivos do usuário.

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

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

Usuário acessa o Linkedin

Faz o login com email e senha

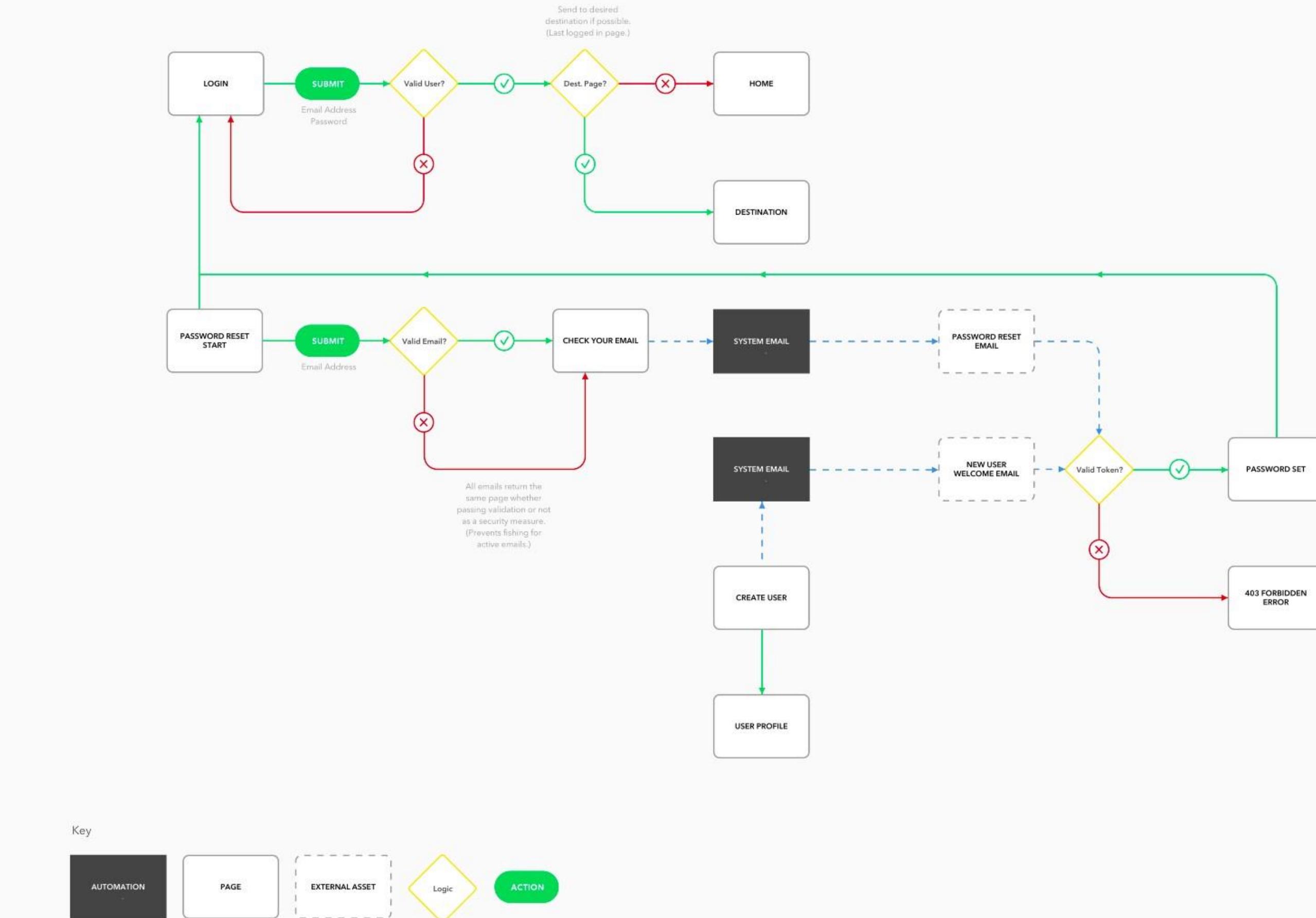
Clica na barra de busca e escreve uma palavra chave

Vê os resultados



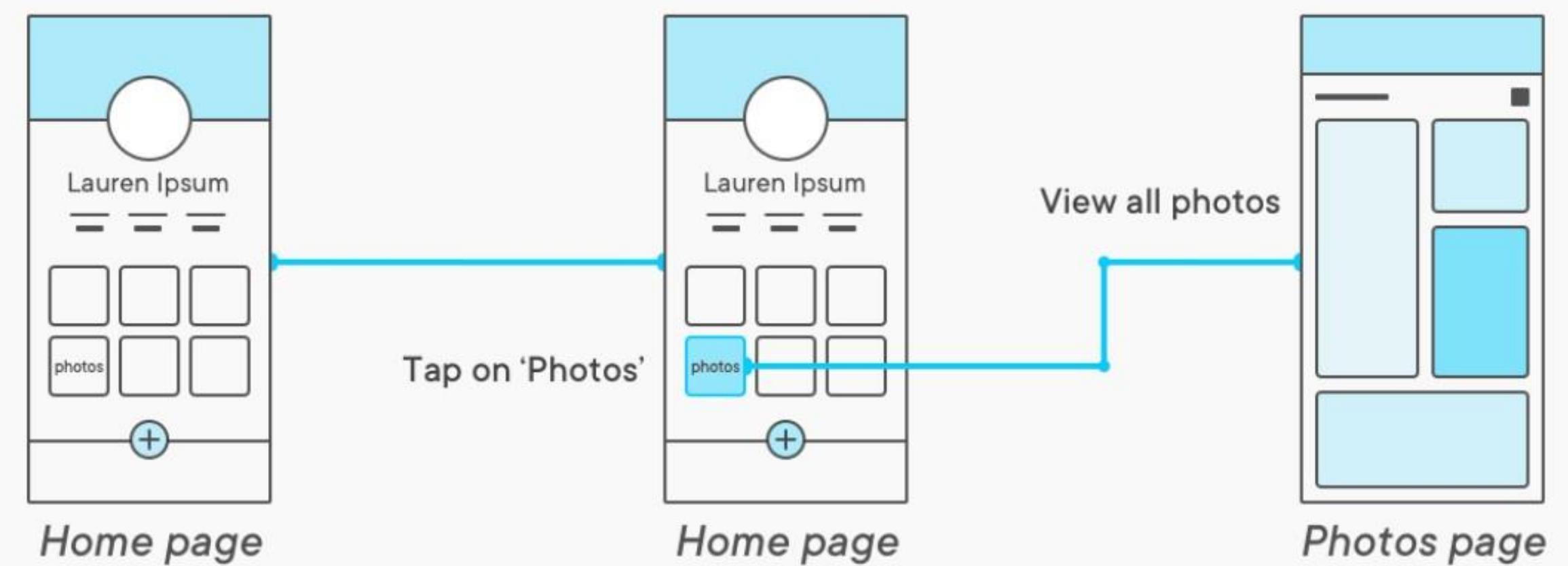
User flows

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



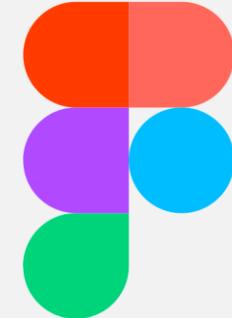
User flows

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





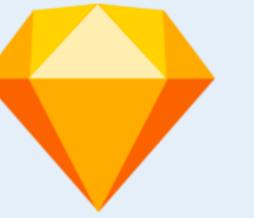
Aprenda mais!



Figma

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