

Dia Mundial da Usabilidade 2008

Caio Cesar

Aplicando Design Centrado no Usuário em
projetos de interação (rápido / fácil / barato)



Ensino / Pesquisa / Consultoria

Comunicação online

Marketing

Design de Interação

Design Centrado no Usuário

UPA member

Especialização em Design Centrado no Usuário

IEC / PUC Minas

Coordenação



WUD

Desafio

Design Centrado no Usuário

Design de Interação

Usabilidade

Aplicação em projetos de interação



World Usability Day

Desde 2005

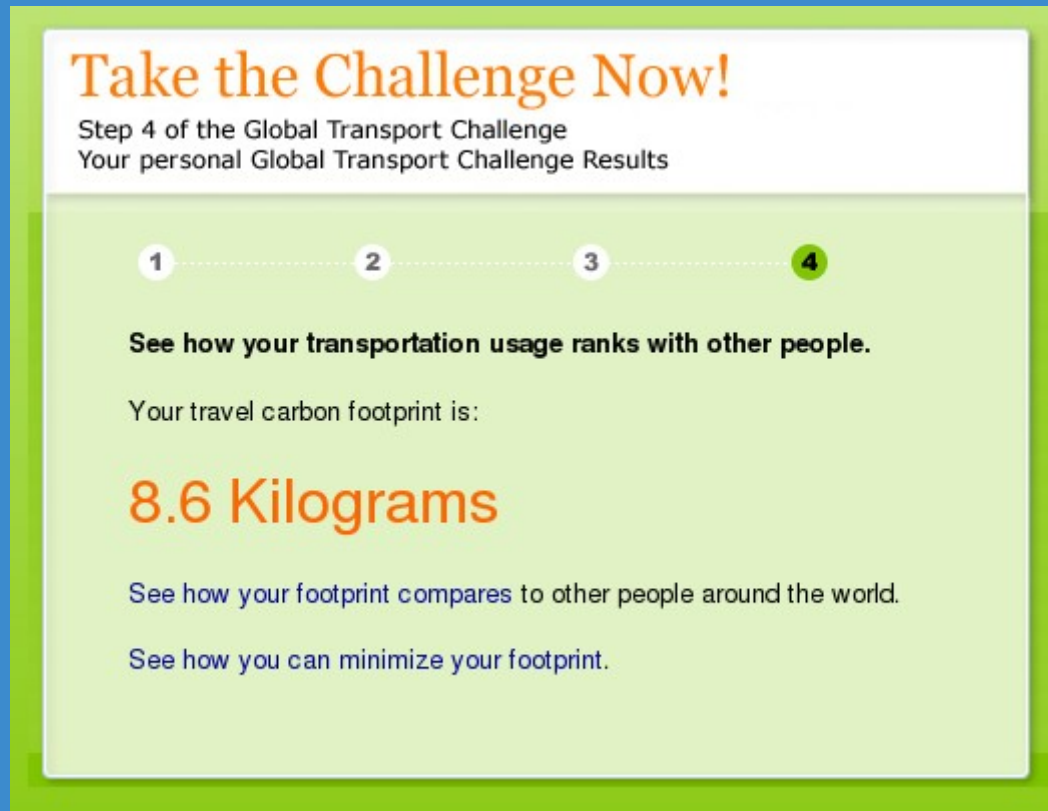
Tentativa de transformar o mundo num lugar melhor
Divulgar e evangelizar a usabilidade
Necessidade de melhorarmos nossos produtos

Em 2008

Tema: transporte



Global Transport Challenge



Take the Challenge Now!
Step 4 of the Global Transport Challenge
Your personal Global Transport Challenge Results

1 2 3 4

See how your transportation usage ranks with other people.

Your travel carbon footprint is:

8.6 Kilograms

See how your footprint compares to other people around the world.

See how you can minimize your footprint.

worldusabilityday.org/globaltransportchallenge



Revisão de conceitos

Mas o que é Design Centrado no Usuário mesmo?

Participação do usuário no processo de design

E Design de Interação, o que é?

Desenvolvimento de produtos interativos para auxílio das pessoas em suas tarefas no dia-a-dia

E o que isso tem a ver com usabilidade?

Utilização eficiente / Fácil aprendizado

Fácil de recordar / Poucos erros / Agradável



Aplicação em projetos

Observe, converse e interaja com usuários

Desça de seu altar / pedestal / trono!

Entenda as necessidades dos usuários

Proponha soluções

Valide as propostas com os usuários



Fase de descobertas

Entrevistas

Identificação de perfis e necessidades

Construção de personas

Cenários de uso

Objetivos do projeto

Definição de metas de usabilidade

Observação da concorrência



Fase de planejamento

Fluxos de navegação / uso / execução de tarefas

Distribuição / ordenação de conteúdo

Execução de *card sorting*

Wireframing

Fase de produção – Layout

Wireframing

Protótipos lo-fi

Validação com usuários



Fase de implementação

Prototipação hi-fi

Testes com usuários

Fase de lançamento

Análise heurística

Testes com usuários



Recursos necessários

- Conhecimento das técnicas e metodologias
- Espaço físico
- Boa vontade
- Usuários
- Equipamento básico
 - Material de escritório
 - Sistema (H/S) de captação de imagem e áudio

Normalmente, isso representa 10% do custo



E agora?

Depois disso tudo, o que vem depois?

Começar a fazer!

(Lembra do altar / pedestal / trono?)



Obrigado

Dúvidas e sugestões:

caiocgo@caiocesar.cc

www.caiocesar.cc

