

# USABILIDADE E INTERAÇÃO

## COMPREENSÃO DAS NECESSIDADES DO CONSUMIDOR

Professor Robson Souza

UX-UI

Agosto 2024

Escola do Futuro Paulo

Renato de Souza

# Agenda

- Definir a usabilidade e a sua importância no design de produtos digitais;
- Manter padrões ao longo da interface, buscando facilitar a compreensão;
- Explorar o processo de design centrado no usuário, compreendendo as suas necessidades, características e preferências;
- Conceituar a prototipagem e o wireframing, ferramentas para criar protótipos interativos e wireframes;
- Testar a usabilidade com protótipos de baixa fidelidade.

# **Compreensão da usabilidade e necessidades do consumidor**

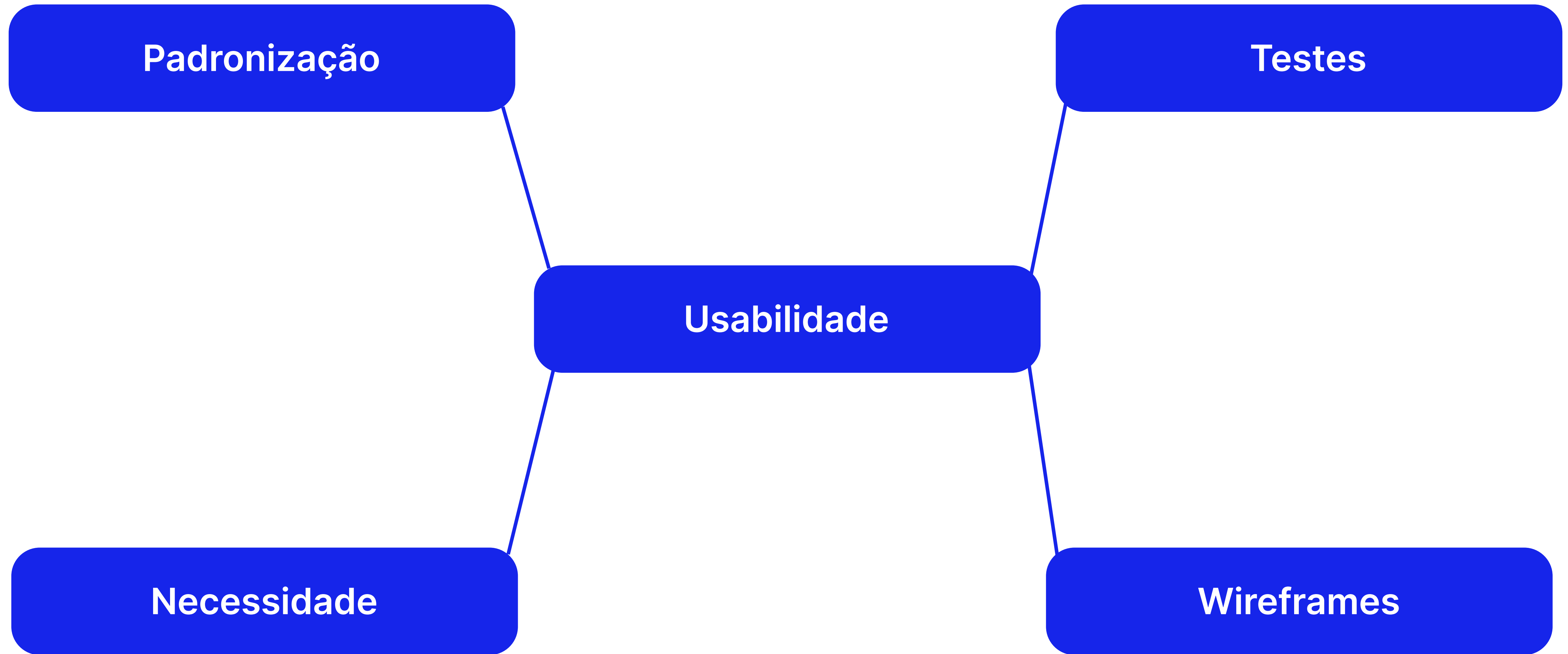
**Padronização**

**Testes**

**Usabilidade**

**Necessidade**

**Wireframes**



# Vamos refletir

Para você, o que é um objeto **útil**?





## Hora do desafio!

Pense em algum *site* ou aplicativo que você utiliza com frequência. Depois, reflita sobre as seguintes questões:

1

Qual é o propósito principal desse *site* ou aplicativo?



## Hora do desafio!

Pense em algum *site* ou aplicativo que você utiliza com frequência. Depois, reflita sobre as seguintes questões:

1

Qual é o propósito principal desse *site* ou aplicativo?

2

As cores e fontes utilizadas são legíveis e acessíveis?



## Hora do desafio!

Pense em algum *site* ou aplicativo que você utiliza com frequência. Depois, reflita sobre as seguintes questões:

1

Qual é o propósito principal desse *site* ou aplicativo?

2

As cores e fontes utilizadas são legíveis e acessíveis?

3

O *site* fornece uma resposta clara sobre as ações do usuário?





## Hora do desafio!

Pense em algum *site* ou aplicativo que você utiliza com frequência. Depois, reflita sobre as seguintes questões:

- 1 Qual é o propósito principal desse *site* ou aplicativo?
- 2 As cores e fontes utilizadas são legíveis e acessíveis?
- 3 O *site* fornece uma resposta clara sobre as ações do usuário?
- 4 O *site* ou aplicativo é acessível para pessoas com deficiências, incluindo aquelas que possuem deficiência visual, auditiva ou motora?

**Entendimento**

**Eficácia**

**Acessibilidade**

**Aprendizado**

**Segurança**

**Princípios da Usabilidade**

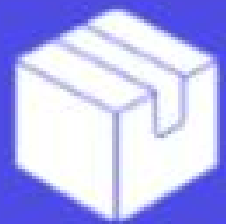
**Eficiência**

**Satisfação**

**Produtividade**

**Generalização**

# Agora, um desafio:



## Pense fora da caixa

Considere que a rede social denominada gOLD deve ser projetada, **exclusivamente, para pessoas idosas**, proporcionando um espaço virtual **seguro** e **acolhedor** para elas. Nessa rede, os mais velhos podem se **conectar, compartilhar experiências, interesses** e, além disso, se **envolver em atividades sociais**.

Com base no que foi aprendido até aqui, responda: quais elementos você considera essenciais na plataforma, já que o intuito é torná-la acessível?



# Padrões de interface: em busca de facilitar a compreensão do usuário

## Vamos refletir?

Tente imaginar os padrões que acontecem no seu cotidiano. Por exemplo, é provável que, após acordar todas as manhãs, você tome um banho, se vista e tome, também, um café reforçado. Essas ações **repetidas** compõem uma parte da sua rotina e te ajudam a manter a **estabilidade** e a **eficiência**.





# Padrões de interface: em busca de facilitar a compreensão do usuário



**Consistência e uso de**  
**Padrões #U03 // UXNOW -**  
**YouTube**

# **Padrões de interface: em busca de facilitar a compreensão do usuário**

A partir do que foi observado no vídeo, reflita sobre as questões a seguir.

1. Ao projetar um sistema ou aplicativo, quais são os benefícios de seguir padrões de interface?
2. O que é estado de flow(fluidez)?
3. Faz sentido haver diversos padrões em um produto? Dê um exemplo de boa prática de consistência em um *layout* de página.

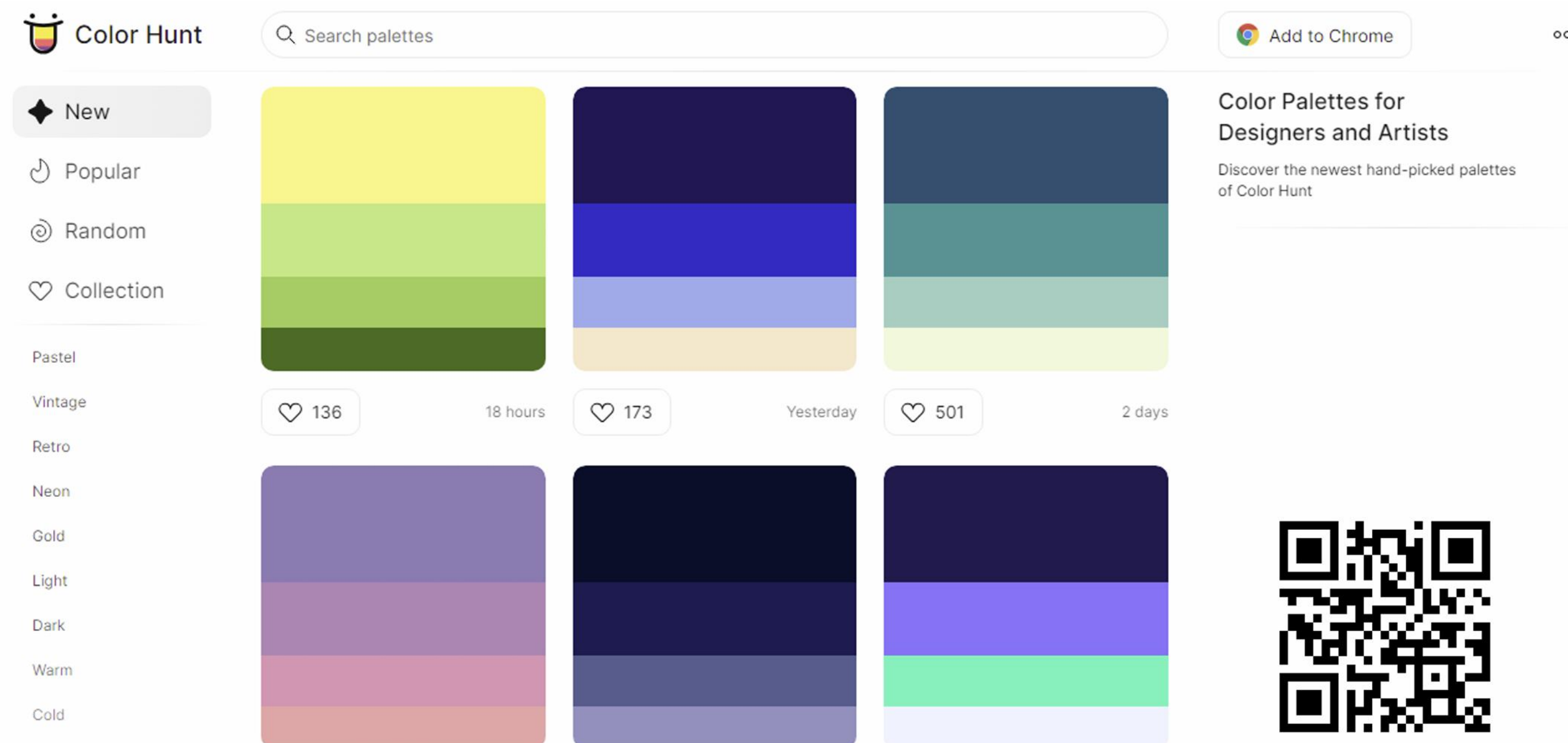


# Alguns exemplos de boas práticas no design



# Alguns exemplos de boas práticas no design

● **Paletas de cores que fazem sentido:** selecionar paletas de cores coesas é essencial no design, pois as cores devem harmonizar entre si de modo a manter a consistência de uso.





# Alguns exemplos de boas práticas no design

● **Padrão de layout único:** no campo do desenvolvimento de software, é comum adotar apenas uma ferramenta de cada categoria. Um caso típico é o dos ícones, pois, atualmente, há uma variedade de opções disponíveis. Pode ser tentador utilizar ícones de diferentes bibliotecas, mas é importante sempre manter a consistência e padronização.



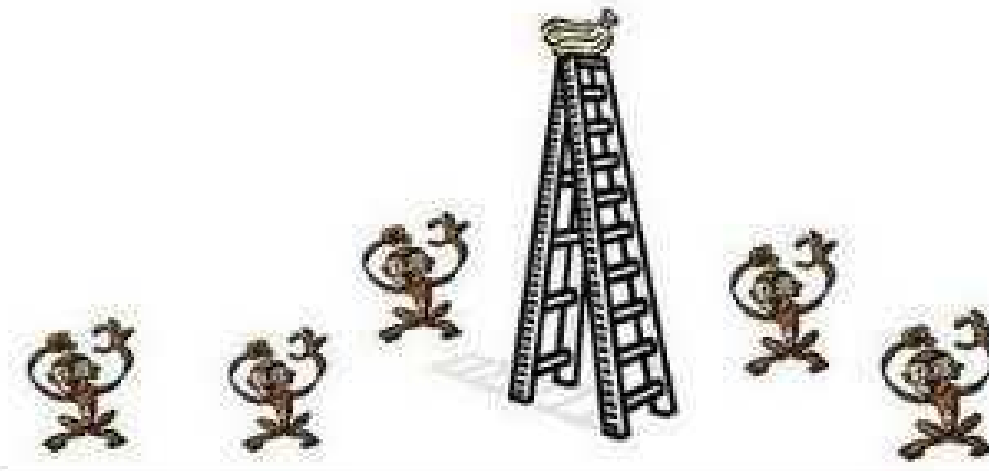
# **Alguns exemplos de boas práticas no design**

O que achou dos exemplos? Conseguiu perceber como pequenos detalhes fazem grande diferença quando se trata de padronização? Agora, reflita sobre os próximos tópicos.

1. Observe os exemplos anteriores. Você já identificou algumas dessas inconsistências em algum website ou aplicativo que utilizou?
2. Se você fosse contratado por uma empresa e se tornasse o responsável por desenvolver a interface de um produto de forma mais consistente, como aplicaria as técnicas acima?
3. Você já enfrentou dificuldades em encontrar funcionalidades específicas devido à falta de padronização em produtos digitais? Se sim, quais?

# Pense:

A group of scientists placed 5 monkeys in a cage and in the middle, a ladder with bananas on the top.



Every time a monkey went up the ladder, the scientists soaked the rest of the monkeys with cold water.



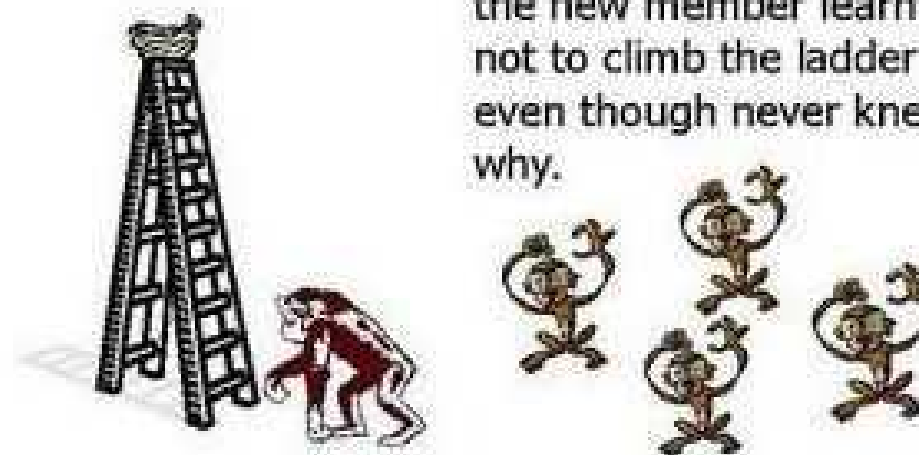
After a while, every time a monkey went up the ladder, the others beat up the one on the ladder.



After some time, no monkey dare to go up the ladder regardless of the temptation.

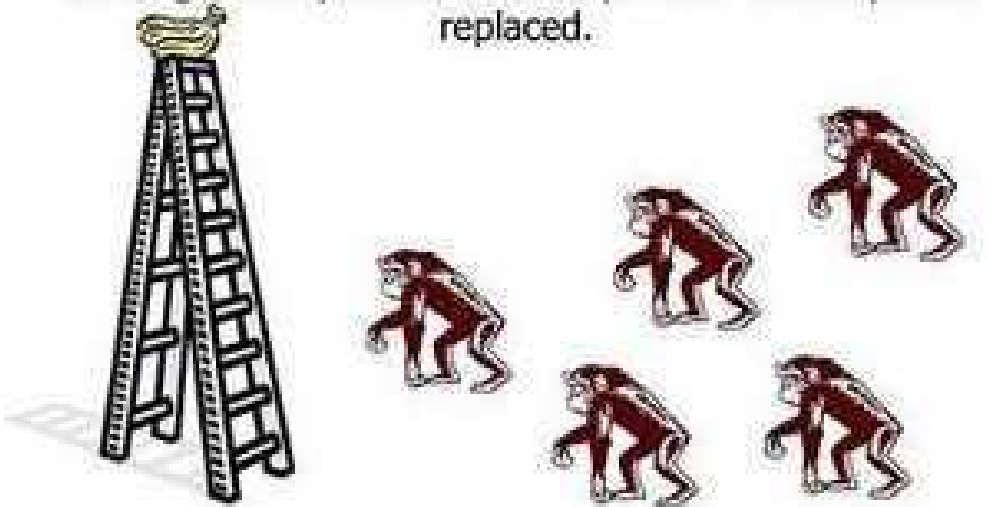


Scientists then decided to substitute one of the monkeys. The 1<sup>st</sup> thing this new monkey did was to go up the ladder. Immediately the other monkeys beat him up.



After several beatings, the new member learned not to climb the ladder even though never knew why.

A 2<sup>nd</sup> monkey was substituted and the same occurred. The 1<sup>st</sup> monkey participated on the beating for the 2<sup>nd</sup> monkey. A 3<sup>rd</sup> monkey was changed and the same was repeated (beating). The 4<sup>th</sup> was substituted and the beating was repeated and finally the 5<sup>th</sup> monkey was replaced.



What was left was a group of 5 monkeys that even though never received a cold shower, continued to beat up any monkey who attempted to climb the ladder.



If it was possible to ask the monkeys why they would beat up all those who attempted to go up the ladder....  
I bet you the answer would be....

**"I don't know – that's how things are done around here"**

Does it sounds familiar?



Don't miss the opportunity to share this with others as they might be asking themselves why we continue to do what we are doing if there is a different way out there.

