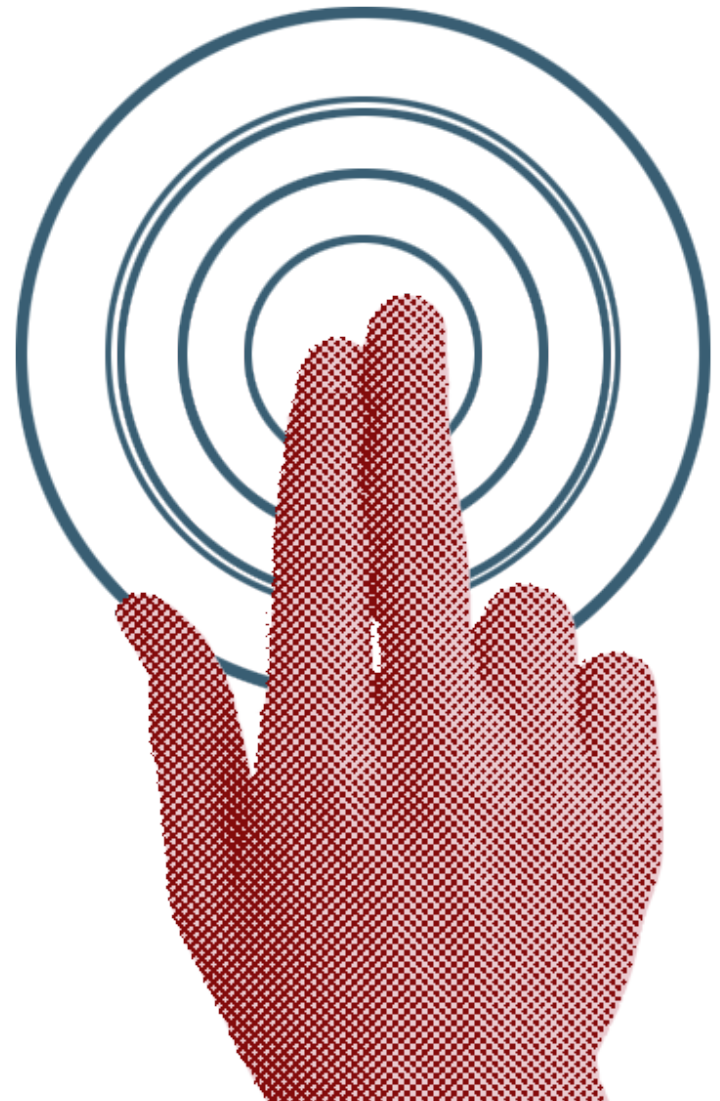


Esdi/Uerj

DPPV 3

# Design de Interação

Mauro Pinheiro

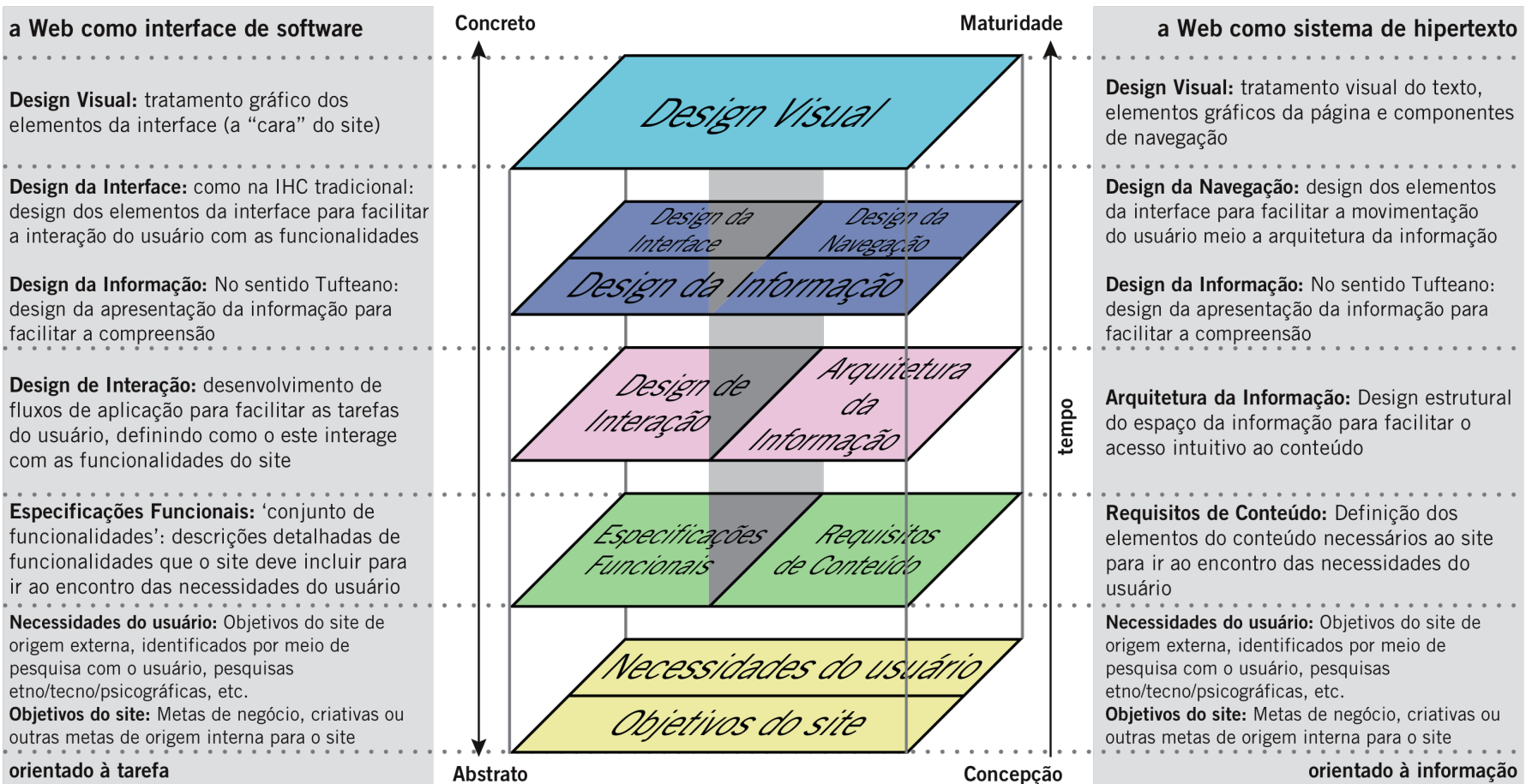


# Os Elementos da Experiência do Usuário

Jesse James Garrett  
jjg@jjg.net

30 de março de 2000

Tradução para o  
Português por  
Livia Labate



**Este esquema está incompleto:** O modelo aqui delineado não aborda considerações secundárias (como aquelas que surgem durante o desenvolvimento técnico e de conteúdo) que podem influenciar as decisões durante o desenvolvimento da experiência do usuário. Além disto, este modelo não descreve um processo de desenvolvimento nem define os papéis dentro de um time de projeto. O que procura definir, são as considerações-chave que fazem parte do desenvolvimento da experiência do usuário na Web atualmente.

# elementos da experiência

## estratégia

- objetivos (da empresa)
- métricas de sucesso
- necessidades dos usuários (quem são os usuários?)

## escopo

- que conteúdos e funcionalidades o sistema terá?
- tecnologias utilizadas
- especificação de conteúdo

## estrutura

- fluxos de ações principais (passo-a-passo)
- relações lógicas entre os elementos / áreas

## esqueleto

- elementos de interface
- topografia / arranjo geral e hierarquia dos elementos
- comportamento dos componentes (funcional)

## superfície / visual

- design visual
- “branding”
- detalhamento do comportamento (movimento) dos componentes

**objetivo:** redesenhar a **revista arcos**

## **perguntas chave:**

- a. o que nós (esdi) queremos do site?
- b. o que os usuários querem do site?

e como saber se atendemos a esses desejos/necessidades?

quais são as métricas de sucesso?

**quem são os usuários?**

todos querem as mesmas coisas?

**designers are not users**

**users are not designers**

# segmentação

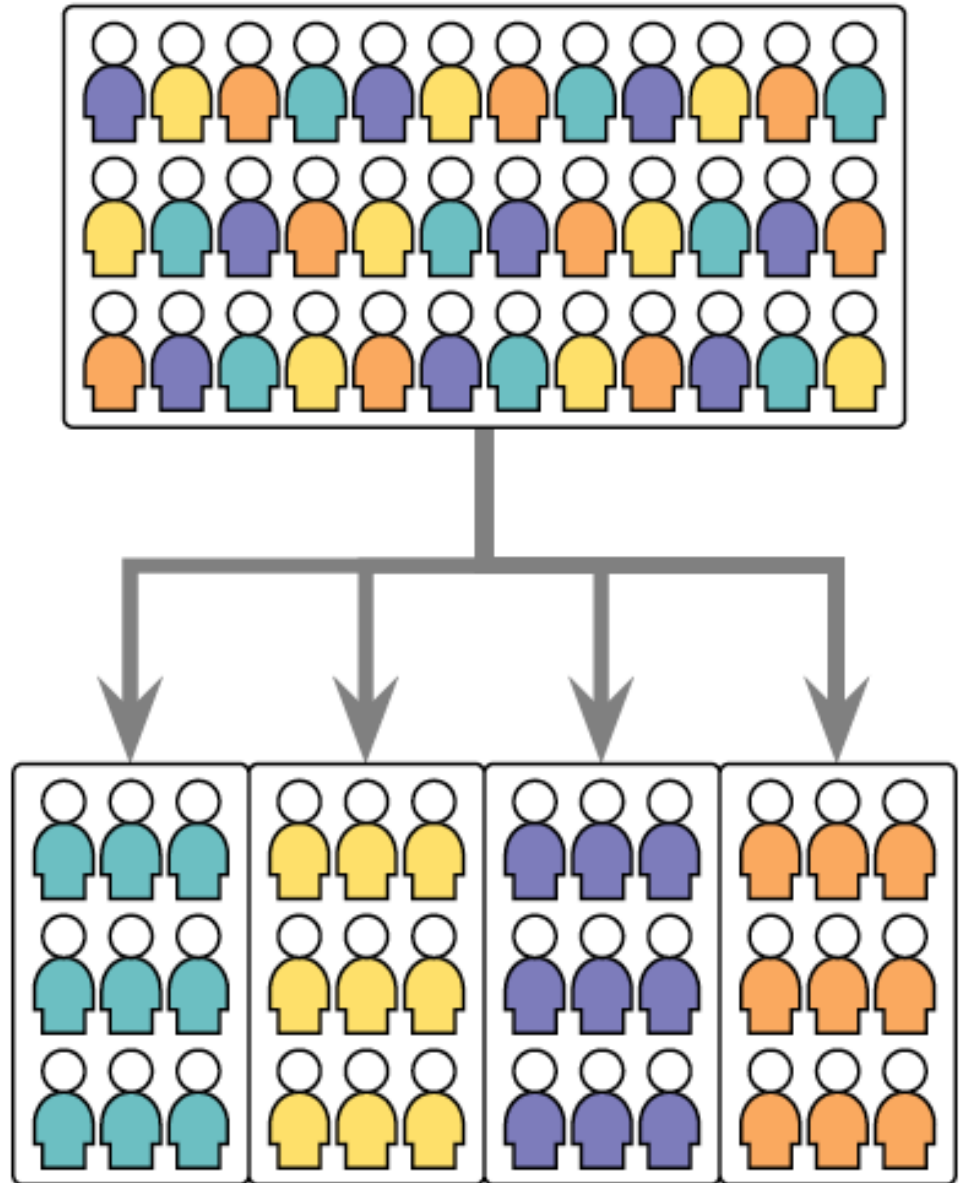
por dados demográficos

por interesses (que conteúdos buscam)

por nível de familiaridade com o design

por domínio da tecnologia

etc.





# personas

**objetivo:** criar personas arquetípicas com as quais podemos nos relacionar



sintetizam os diversos segmentos do público alvo em entidades menos abstratas

durante o projeto, ajudam a tomar decisões mantendo o foco nos usuários

Photo	Name - Primary Persona	
	Tagline	
	Background * Age * Role * Field of Study * Level of Computer Expertise	Main Points * * *
Goals	Narrative (A few personal details and "a day in the life" in relation to our domain, course administration and content management. Probably will include quite a bit of info on LMS use initially, but later on may include more about uPortal)	
* * *		
Frustrations and Pain Points		
* * *		
Scenarios (Titles)		
* * *		

que **conteúdos** e **funcionalidades**  
cada perfil precisa?

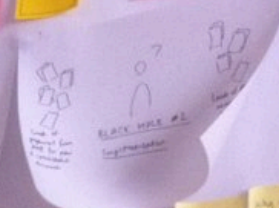
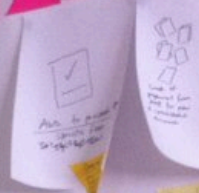
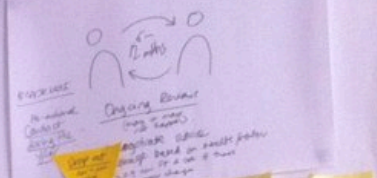




Handwritten notes on a small whiteboard or paper on the left edge of the wall.

Handwritten notes on a small whiteboard or paper at the bottom left edge of the wall.

A large wall display of sticky notes and papers. The sticky notes are organized into a grid-like pattern, with colors including yellow, pink, green, orange, and blue. Several papers are pinned to the wall, featuring handwritten text and diagrams. One paper on the right side has a diagram with two figures and arrows, labeled "Drawing Board". Another paper in the center has a diagram with a box and arrows, labeled "A/B to point". The overall layout suggests a collaborative workspace or a project planning board.



Handwritten notes on a small piece of paper pinned to the wall.

Handwritten notes on a small piece of paper pinned to the wall.