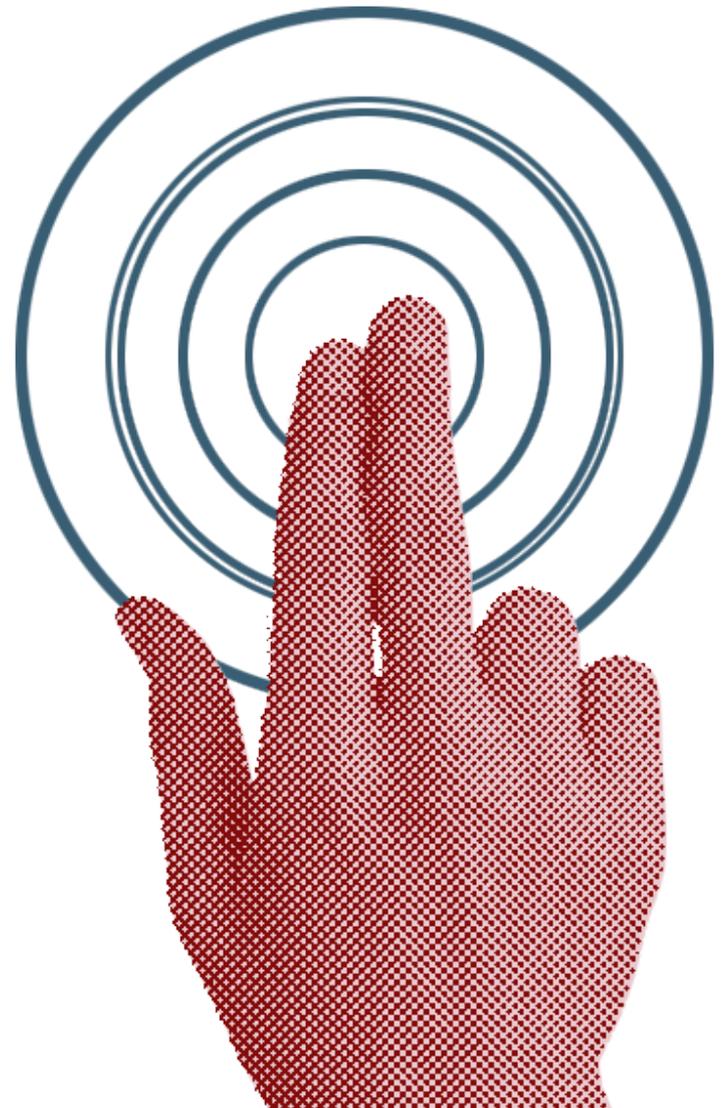


Esdi/Uerj

DPPV 3

Design de Interação

Mauro Pinheiro

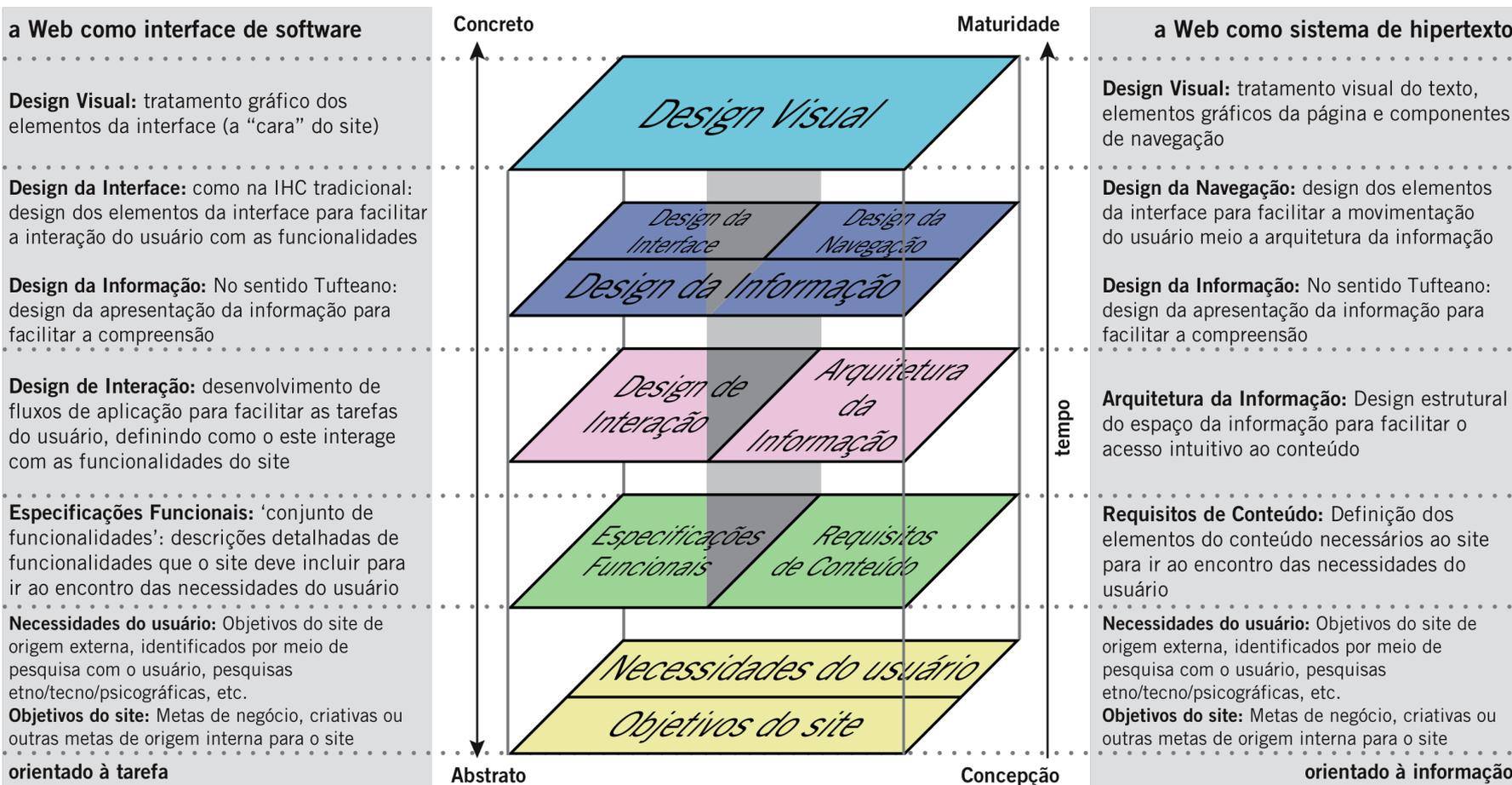


Os Elementos da Experiência do Usuário

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

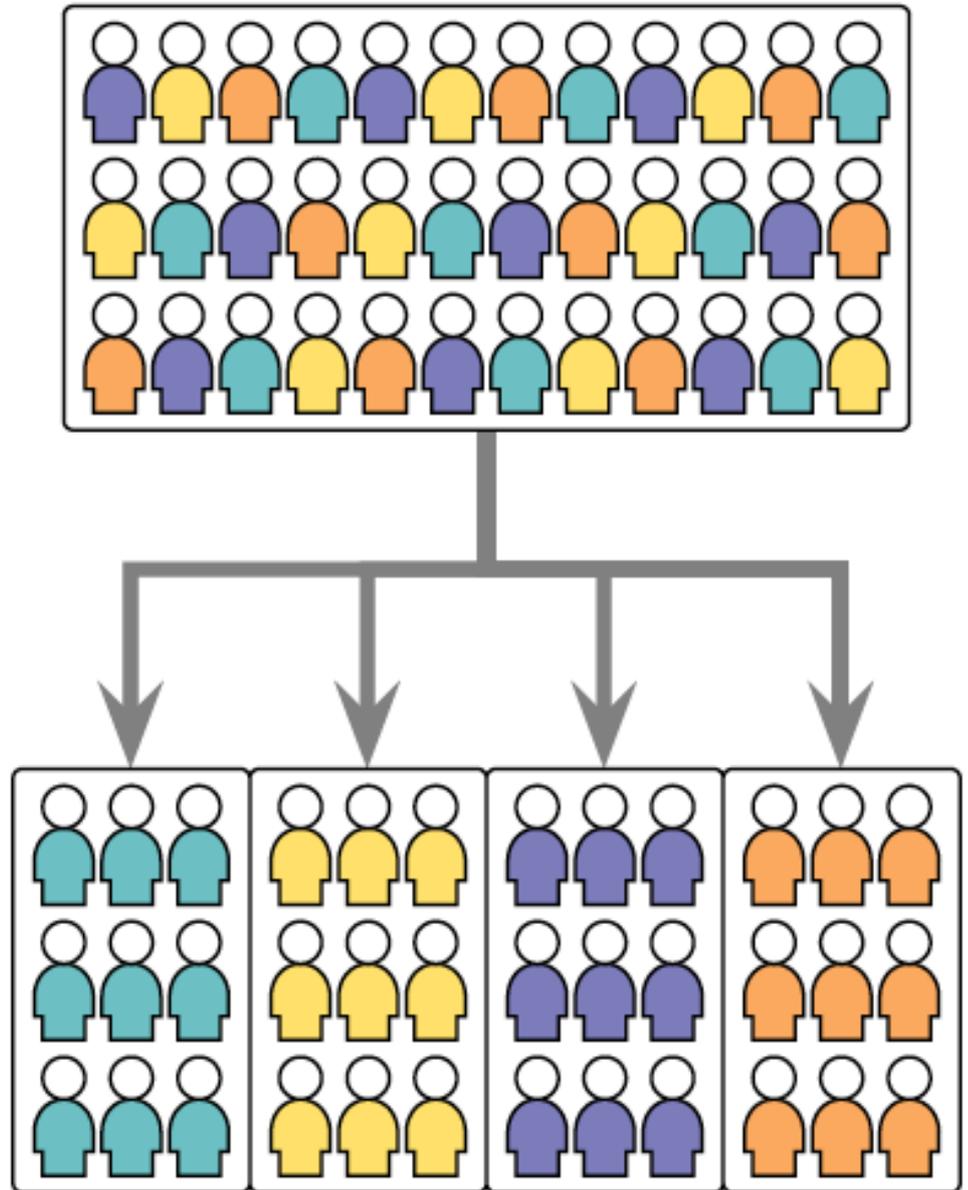
por dados demográficos

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?



The wall is covered in a dense arrangement of sticky notes and diagrams, organized into several sections. The sticky notes are color-coded: yellow, pink, green, orange, and blue. The diagrams include:

- Flowcharts:** Several diagrams showing processes with boxes and arrows. One diagram is titled "BLOCK MAP #1" and another is titled "BLOCK MAP #2".
- Organizational Charts:** Diagrams showing hierarchical structures with people icons.
- Conceptual Diagrams:** Diagrams with circles and arrows, some labeled "Drawing Board" and "Drawing Features".
- Textual Notes:** Numerous sticky notes containing handwritten text, often starting with "I think...", "The user...", or "This is...".

The overall layout suggests a complex project or process being analyzed and refined through collaborative brainstorming and visualization.