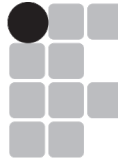


Projeto de Interface do usuário

Introdução à disciplina

Danielle Freitas
2015.1

<http://docente.ifrn.edu.br/daniellefreitas>



**INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**
RIO GRANDE DO NORTE

Design de interação

- Redirecionar a preocupação nos projetos e não na funcionalidade



Imagem: Capa do livro *“the design of everyday things”*

Design de interação

- Para projetar deve-se considerar:
 - › Quem vai usar
 - › Onde vai usar
 - › As atividades concorrentes ao interagir com aquele produto

Metas

- Ser eficaz
- Eficiente
- Seguro
- Boa utilidade
- Fácil de aprender
- Fácil de lembrar/ Difícil de esquecer



Como avaliar

- Observando
- Conversando
- Entrevistando

Problemas usuais de usabilidade



Problemas usuais de usabilidade



Problemas usuais de usabilidade



Problemas usuais de usabilidade





Informação de
acento sobre o
espaço para colocar
bagagens no avião



Problemas usuais de usabilidade



Onde nos leva?



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE

Danielle Freitas - Interação homem-
computador

Problemas usuais de usabilidade



Aqui é o menu para acesso rápido ou o menu de navegação?

Problemas usuais de usabilidade



Atividade

- Listar 10 produtos (incluindo *websites*) com falta de eficiência na interação.
 - › Explicar o problema e uma solução (não precisa ser algo inovador pode ser uma solução que uma marca ou empresa concorrente tenha criado)