



# 2 Requisitos

Lígia Fascioni | [www.ligiafascioni.com.br](http://www.ligiafascioni.com.br)  
Estácio de Sá | PG em Mídias Digitais | Design de interação para mídias digitais

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Hoje

- processo do design de interação
- coleta de dados
- definição de requisitos

[www.ligiafascioni.com.br](http://www.ligiafascioni.com.br)

---

---

---

---

---

---


---

---

---

---

## Características -chave do DI



- foco no usuário
- objetivos documentados no início
- interação (refinamento com base no *feedback*)

[www.ligiafascioni.com.br](http://www.ligiafascioni.com.br)

---

---

---

---

---

---


---

---

---

---

## Atividades básicas do DI



1. identificar necessidades e estabelecer requisitos
2. desenvolver alternativas
3. construir versões interativas
4. avaliar

[www.ligiafascioni.com.br](http://www.ligiafascioni.com.br)

---

---

---

---

---

---

---

---

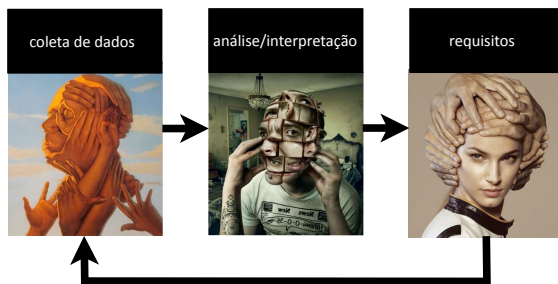
---

---

## Para quê?



## Como fazer?



## Mas, afinal, o que são requisitos?

- declaração escrita sobre o que o produto deve fazer/como operar
- não-ambiguidade, clareza



## Tipos de requisitos



- funcionais: o que o sistema deve fazer
  - não-funcionais: limitações
    - dados (tipo, tamanho, quantidades, etc)
    - ambientais ou contexto (barulho, luz, poeira, temperatura, etc)
    - usuário (novato, especialista, especial, frequente, etc)
    - usabilidade (eficácia, eficiência, segurança, utilidade, etc)
- www.ligjafascioni.com.br



## Coleta de dados e estudo etnográfico

- compreender o comportamento do usuário
- avaliar produto existente
- descobrir novas oportunidades
- testar adequação de uma proposta
- capturar ideias dos usuários

www.ligiafascioni.com.br

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Tarefa

Estudar os métodos mais adequados para usar no projeto final.



1. Acompanhamento (Shadowing)
2. Análise da Atividade
3. Entrevistas Contextuais
4. Etnografia Aplicada
5. Etnografia virtual
6. Fly on the Wall
7. Mapeamento Comportamental
8. Questionários (Surveys)
9. Sondas Culturais (Cultural Probes)

www.ligiafascioni.com.br

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Bibliografia

- PREECE, Jennifer et al. *Design de Interação: além da interação homem-computador*. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- NORMAN, Don. *The design of everyday things*. New York: Doubleday, 1990.
- NORMAN, Don. *Design emocional: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- KRUG, Steve. *Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2005.
- [www.usabilidoiojo.com.br](http://www.usabilidoiojo.com.br)
- [www.faberludens.com.br](http://www.faberludens.com.br)
- [www.usability.gov/guidelines](http://www.usability.gov/guidelines)
- [www.useit.com](http://www.useit.com)

www.ligiafascioni.com.br

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Imagens [slide]

- Kris Micallef [1]
- Faust [2]
- Ethan Murrow [3]
- Ben Heine [4]
- Nick Veasey [7]
- Marc Da Cunha Lopes [8]
- Yulia Ledenyova [9]
- Gianluca Fabrizio [10]
- Lizette Bell [12]

www.ligiafascioni.com.br

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---