

Curso Especializado de UX

PROGRAMA

O Curso Especializado de User Experience introduz técnicas e métodos de análise e desenho com o objectivo de auxiliar o desenvolvimento de sites e aplicações que apresentem uma boa usabilidade e que tenham em consideração as necessidades dos seus utilizadores.

Ao aplicar estas técnicas reduz-se consideravelmente o tempo de execução dos projectos de desenvolvimento e assegura-se o sucesso dos produtos no mercado.

Os objectivos desta formação são dotar os formandos de conhecimentos de base sólidos sobre as diferentes técnicas utilizadas de User Research, Information Architecture, Interaction Design e Usability Testing, e oferecer aos participantes a oportunidade de pôr à prova os conhecimentos adquiridos num projecto prático individual.

1. Psicologia Cognitiva (3h)

Nesta sessão irá aprender como o nosso cérebro funciona, como interpretamos objectos e que tipo de erros fazemos ao interagir com eles. No final explicamos o que é o processo de Design Centrado no Utilizador e porque deveria ser adoptado por todos.

Temas abordados:

- Modelos mentais
- Affordances
- Mapeamentos naturais
- Fricção cognitiva
- Erros e Deslizes
- Bias

2. Métodos Quantitativos (3h)

Antes de começarmos a desenhar um produto, temos de perceber para quem o estamos a desenhar. Os métodos quantitativos permitem-nos entender o que está a acontecer no

comportamento dos utilizadores. Aqui aprenderá a construir inquéritos à prova de bala e a analisar logs de utilização e outras fontes de dados.

Temas abordados:

- Questionários
 - Escrever bem
 - Regras base
 - Teste piloto
 - Amostra
 - Análise
- Métricas Quantitativas
 - Taxa de conclusão
 - Tempo de conclusão
 - Níveis de satisfação
 - SUS (System Usability Scale)
 - Single Usability Metric
- Análise de logs

3. Métodos Qualitativos (3h)

É muito útil conhecer os nossos utilizadores cara a cara. Nesta sessão aprenderá o segredo por detrás de vários tipos de entrevistas individuais ou colectivas e a importância de elaborar personas.

Temas abordados:

- Análise Competitiva
- Métodos de Investigação
 - Entrevistas
 - Focus Groups
 - Shadowing
 - Show & Tell
 - Diary Studies
 - Magic Device
- Personas

4. Estruturação (3h)

Uma aplicação permite executar uma série de tarefas. Algumas são estruturadas em sequência, outras permitem vários percursos. Nesta sessão irá aprender a estruturar cenários e casos de uso e a desenhar fabulosos fluxogramas. E como bónus ensinamos a descodificar a linguagem secreta visual dos designers de interacção.

Temas abordados:

- Cenários
- Casos de Uso
- Análise de Tarefas

5. Arquitectura de Informação (3h)

É fácil compilar uma lista de todos os conteúdos e funcionalidades da nossa aplicação, o pior é estruturá-los. Aqui aprenderá diversas formas de estruturação de informação e como fazer e interpretar testes de card sorting para que a estrutura da aplicação reflecta as necessidades dos seus utilizadores.

Temas abordados:

- Inventários de Conteúdo
- Navegação
- Classificação
- Card Sorting

6. Projecto de UX - Investigação e Arquitectura de Informação (3h)

Investigação com base em entrevistas informais, individuais ou colectivas, feitas antes do arranque do módulo.

Organização da estrutura da aplicação e navegação, recorrendo a diagramas e a validação simples junto dos colegas.

7. Fundamentos de Design (3h)

Cultura visual nunca fez mal a ninguém e para quem desenha interfaces convém mesmo ter umas luzes. Aqui ensinamos os básicos: dominar hierarquias visuais, jogar com o contraste, diferentes tipos de layout, estruturar com grelhas, teoria da cor e bases de tipografia.

Temas abordados:

- Composição
- Espaço Branco
- Agrupamentos
- Cores
- Formas
- Layout
- Tipografia

8. Design de Interacção (3h)

Nem todas as aplicações nascem iguais. Existem bastantes diferenças entre aplicações desktop, web ou móveis. Neste módulo explicamos as diferenças principais entre elas e como podemos explorar os diferentes modelos de interacção ao máximo. E também explicamos como transformar as nossas ideias em protótipos interactivos.

Temas abordados:

- Padrões de ecrãs
- Vocabulário visual
- Princípios de Design de Interacção
- Lei de Fitts
- Desenhar para Dispositivos
- Microinteracções
- Microcopy

9. Prototipagem (3h)

Traduzir as nossas ideias para um interface num desenho que depois possamos dar à equipa de desenvolvimento é fundamental. Começamos por apresentar vários padrões de interacção, desktop, web e móveis. Depois exploramos as expectativas de localização de elementos comuns e terminamos a fazer prototipagem em papel.

Temas abordados:

- Grelhas Responsive
- Breakpoints
- Multi-Plataforma
- Retina

10. Projecto de UX - Design de Interacção (3h)

Organização do layout dos principais ecrãs da aplicação recorrendo a protótipos em papel. Interacções mais complexas deverão ser alvo de protótipos isolados.

11. Avaliações de Usabilidade e Acessibilidade (3h)

A primeira fase na avaliação de um interface é avaliá-lo contra uma lista de regras, chamadas heurísticas. Nesta sessão vamos aprender a avaliar com estas listas e definir métricas de avaliação. No final mostramos como fazer um interface acessível a pessoas com necessidades especiais também o torna mais usável.

Temas abordados:

- Regras Base
- Heurísticas
 - Homepage
 - Orientação a Tarefas

Navegação

- Formulários
- Confiança e credibilidade

- Escrita
- Layout e design visual
- Pesquisa
- Ajuda, feedback e erros
- Avaliações de Acessibilidade

12. Testes com Utilizadores (3h)

Testar o nosso interface com utilizadores reais é o teste final da nossa aplicação. Aqui iremos aprender a planear sessões de teste, sejam presenciais ou remotas, a desenhar protocolos e a moderar um teste com utilizadores. No final mostramos como analisar os dados recolhidos e transformá-los em sugestões de melhoria.

Temas abordados:

- Testes moderados
- Testes não moderados
- Tarefas
- Recrutamento
- Protocolo
- Testes
- Métodos complementares
 - Clicktracking
 - Eyetracking
 - 5sec test
- Análise de resultados

Avaliação Final

De modo a obterem uma classificação final no Curso Especializado de UX, os formandos deverão enviar o seu Projecto de UX em formato digital, por email para formacao@xrd.pt até 15 dias após a conclusão do Curso. A avaliação irá ser enviada por email aos formandos até 30 dias após a entrega dos Projectos, e constará do Certificado de Frequência da Acção de Formação.