

O card-sorting é uma técnica usada para descobrir como o usuário classifica determinada informação na sua mente.

Pode ser usado para classificar páginas de um website, opções de um menu ou informações de um painel.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/54>

Método para verificar a facilidade de uso de uma interface para seus usuários finais.

Usuários potenciais da interface são incentivados a usá-la num ambiente monitorado, onde suas ações são gravadas e anotadas. Um profissional facilitador fica ao lado do usuário para guiá-lo pelo teste e incentivar que verbalize seus problemas e desconfortos.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/97>

Método de avaliação de interfaces baseado em princípios de usabilidade. Os princípios são chamados de heurísticas pois são desenvolvidos a partir de uma série de experiências prévias, sintetizando pontos recorrentes.

A interface é submetida para diferentes avaliadores que darão seu parecer baseando-se nos mesmos princípios, as chamadas heurísticas.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/95>

Através das histórias de vivências que o usuário conta, é possível ter um panorama mais realista da experiência de uso.

A entrevista contextual consiste em observar o usuário em seu território, muitas vezes em sua casa, local público ou espaço de trabalho, combinando entrevistas não estruturadas com observações.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/110>

A prototipação em papel é um modo rápido, fácil para projetar e tornar visualmente comunicáveis ideias de projetos. Uma de suas principais vantagens é que ele permite a colaboração e a rápida exposição de conceitos, além do papel poder ser dobrado e cortado, sugerindo superfícies materiais com agilidade.

Protótipos em papel se caracterizam como uma forma rápida de expressar e testar o design através de um teste com usuários.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/138>

Listagem diversa de todos conteúdos que o produto possua. A coleta de informação consiste no contato com as fontes de conteúdo para obter amostras de conteúdo (content chunks) que ainda serão produzidos ou suas versões finais. O resultado é um índice com todo o conteúdo do produto.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/342>

Questionários permitem descobrir quais são as expectativas do usuário e projetar para atendê-las, descartando idéias mirabolantes que nunca iriam dar certo.

O pesquisador recebe uma lista de informações que o cliente gostaria de obter com as entrevistas, bem como o briefing e especificações iniciais do projeto. Com base nas necessidades do cliente, o entrevistador elabora um planejamento da pesquisa especificando a amostragem do público, a abordagem e o resultado previsto.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/115>

A persona é como uma ficha de personagem de RPG do usuário-modelo criado a partir de dados reais. Contém seu nome, seus gostos, seus hábitos, suas habilidades e etc. Essas informações podem ser obtidas através de entrevistas com usuários potenciais ou através de conversas com quem lida frequentemente com esse público.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/133>

É uma técnica analítica de padrões de navegação de usuários em ambiente web, se dão a caráter de registros (logs) de toda a atividade do usuário dentro da página. A partir do armazenamento e gerenciamento destes dados podemos fazer uma análise da performance da página.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/88>

É utilizado em situações em que os recursos são escassos e o acesso à comunidade a ser estudada é dificultado por dispersão geográfica ou barreiras simbólicas, pode ser feito com cautela um estudo etnográfico baseado na observação e participação em redes sociais na Web.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/112>

Consiste em reunir representantes dos usuários e discutir preferências para chegar num consenso que agrade a todos.

Para tal é encessário preparar a sessão com um questionário previamente para ajudar a guiar a discussão. Pode também contar com a ajuda de um moderador para manter o foco do assunto em pauta.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/117>

O objetivo principal deste método é revelar ao designer de que forma um usuário reage / é afetado por um determinado produto.

A observação é uma forma eficaz de se entender determinados contextos quando um usuário não consegue descrever o que ele faz diante de uma determinada situação ou o que ele pensa e faz.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/108>

O usuário testa o produto durante um determinado período e reporta suas experiências num diário, que pode ser em formato papel ou digital.

Este método é útil quando se quer avaliar a curva de aprendizado do usuário, a relação do produto com o contexto de uso e sua relevância no dia-a-dia.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/227>

É utilizado quando os dados são coletados de forma desordenada, geralmente anotações de dados verbais como em um brainstorming.

Após a coleta dos dados o Diagrama de Afinidade é organizado através de grupos baseados na semelhança entre os itens formando grupos e relacionando estes entre si.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/339>

É bastante utilizada no desenvolvimento ágil e consiste em um dos membros da equipe fazer pequenas perguntas sobre quais funcionalidades o usuário gostaria que tivesse no produto, mas mantendo o máximo de imparcialidade possível.

Os usuários anotam suas ideias em pequenos cartões para que a descrição não seja muito longa.

Depois essas anotações são analisadas e transformadas em requerimentos do produto.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/340>

Também conhecido como Análise Comparativa, o Benchmark, é uma comparação qualitativa de desempenho de um produto em desenvolvimento com seus concorrentes, identificando boas práticas, afim de melhorar o produto.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/341>

Os cenários são descrições de situações hipotéticas em que são colocadas pessoas que interessam ao projeto. Essa técnica é usada de maneiras muito diferentes.

Alguns utilizam para auxiliar numa decisão crucial de projeto, para avaliar as características do projeto, para demonstrar as características do artefato projetado em uso e etc.

O cenário pode se escrito formalmente, servindo como documentação de projeto, ou ser criado enquanto se discute questões de projeto.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/103>

Mostra tendências e ligações sobre a percepção das pessoas.
Usado em brainstorming coletivo para desenvolver perspectivas comuns. Caracterizado pela hierarquização das idéias.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/179>

Representa a hierarquia de páginas do site, trazendo uma visão geral da experiência de navegação.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/184>

É uma sequência de cenas que ilustram a interação de um produto com o contexto de uso.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/137>

É um protótipo do produto criado com rabiscos, de baixa fidelidade e pouca funcionalidade.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/138>

Wireframe é um esboço estrutural de uma interface, demonstrando os elementos que serão apresentados visualmente na tela e seu peso relativo.

A vantagem de fazer o wireframe antes do design gráfico ou desenvolvimento das páginas é que o planejamento é mais bem pensado e as alterações podem ser feitas com o mínimo de esforço, evitando retrabalho.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/187>

É um protótipo do produto que possua algumas das funcionalidades do produto original e permita uma interação, mesmo que simulada, destas funcionalidades.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/347>

Utilizando edição de vídeo e outros truques é possível evoluir a apresentação de um protótipo de modo a fazer parecer mais funcional do que realmente é.

Uma técnica comum é ensaiar uma determinada tarefa e interagir com ela ao mesmo tempo em que se exibe um outro vídeo sincronizado em telas que aparecem na filmagem.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/140>

É uma técnica onde através de colagens e desenhos você expressa semioticamente o sentimento entorno do produto.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/348>

Taxonomia é a hierarquia das categorias que representam a navegação, o conjunto das categorias em que será classificado cada conteúdo do website.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/349>

É uma ferramenta para montar as estórias do usuário, criando uma significação maior para elas e ajudando a mapear e organizar um serviço.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/373>

Sequência de wireframes simples encadeadas em um fluxograma afim de visualizar um processo em etapas.

Descrição completa:



<http://corais.org/node/374>

Ferramenta com abordagem focada no cliente para a inovação e melhoria do serviço. Descreve o processo de serviço, os pontos de contato com o cliente e os elementos

Descrição completa:



<http://corais.org/node/375>