

Card-sorting

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, porções de um menu ou informações de um painel.



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

Teste de Usabilidade

Verifica 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.



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

Análise Heurística

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 das heurísticas.



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

Entrevista Contextual

Através de 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.



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

Prototipação em Papel

Modo rápido e fácil para projetar e tornar visivelmente 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.



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

Inventário de Conteúdo

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.



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

Questionário

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

Com base nas necessidades do cliente, o entrevistador elabora um planejamento da pesquisa especificando a amostragem do público, a abordagem e o resultado previsto.



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

Personas

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.



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

Análise de Estatísticas de Uso

A partir da análise dos dados, podemos gerar várias mudanças em diversos fatores que refletem sobre a experiência do usuário, como:

- Interface
- Usabilidade
- Arquitetura de informação
- Alinhamento com o plano de negócio



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

Etnografia Virtual

Utilizada 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.



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

Grupo Focal

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

Para tal é necessário 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



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

Shadowing

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.



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

Diário de Uso

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.



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

Diagrama de afinidades

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.



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

User Stories

É uma forma rápida de obter informações com o usuário final sem precisar se preocupar com a criação de questionários muito elaborados.

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.



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

Benchmark

Benchmark nada mais é do que a análise da concorrência, que consiste em observar as boas práticas dos concorrentes.

Se tratando de produtos em desenvolvimento é uma comparação qualitativa de desempenho deste com seus concorrentes, identificando boas práticas, afim de melhorar o produto.



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

Cenários

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.



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

Mapas Conceituais

O modelo conceitual pode ajudar a mostrar que alguns dos pré-conceitos, seja do designer ou do cliente, não são adequados à realidade.

Visualizações do modelo conceitual do artefato são excelentes para negociar mudanças, definir melhor conceitos abstratos e consensualizar uma visão compartilhada do artefato entre os membros da equipe de projeto.



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

Diagrama de Navegação

Neste diagrama cada entidade é uma página ou opção de um menu e as ligações representam links. A vantagem de fazer um diagrama como esse ao invés de usar um documento de texto é a visualização do todo em relação às partes. É possível verificar a coerência do esquema de navegação com rapidez, simulando a navegação com movimentos rápidos do olhar.

Em geral sua representação é hierárquica.



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

Storyboard

É uma sequência de cenas que ilustram a interação de um produto com o contexto de uso, auxiliando no planejamento.

Ilustra as principais etapas do projeto e suas interações, guiando o desenvolvimento deste.



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

Mockup

Protótipo em papel do produto em baixa fidelidade e com funcionalidade limitada para testes de usabilidade

É interessante fazê-lo em escala real para se aproximar de uma experiência de uso do produto final.



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

Wireframes

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



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

Protótipo funcional

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



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

Vídeo Conceito

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



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

Moodboard

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

A construção de um Moodboard auxilia na compreensão da relação afetiva/emocional dos usuários com um produto. Através de recortes da realidade do sujeito/objeto em análise é montado o universo simbólico do produto que servirá de guia para seu planejamento.



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

Taxonomia

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



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

Experience Map

Um diagrama que combina uma persona com uma estória sobre a jornada do cliente nos contextos que envolvem o produto.

Auxilia a perceber a cultura que gira ao redor do produto encontrando os pontos que possuem carência de atenção, onde podem ser criadas novas interações ou melhoradas as já existentes.



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

Wireflow

Um diagrama que combina uma persona com uma estória sobre a jornada do cliente nos contextos que envolvem o produto.

Auxilia a perceber a cultura que gira ao redor do produto encontrando os pontos que possuem carência de atenção, onde podem ser criadas novas interações ou melhoradas as já existentes.



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

Service Blueprint

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 do serviço em detalhe suficiente para verificar, implementar e manter.



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

Customer Journey

Customer Journey é um método para conceitualizar e estruturar o conteúdo de um site e suas funcionalidades.

Pense nas necessidades do usuário e do conteúdo associado em uma linha do tempo. Após isso, coloque-se no modelo mental de seu usuário e imagine como as necessidades e prioridades mudam através de todo o andamento do processo.



<http://corais.org/node/520>

Brainstorming

Brainstorming (“tempestade de idéias”) é uma atividade desenvolvida em grupo para explorar a potencialidade criativa de cada indivíduo, gerando novas idéias, conceitos e soluções para um problema qualquer pré-estabelecido, num ambiente livre de críticas e de restrições à imaginação.



<http://corais.org/node/102>

Observação Sistemática

A Observação Sistemática é um método utilizado para compreender como funciona uma determinada atividade ou tarefa. O pesquisador observa as etapas de um processo, as ferramentas utilizadas, as dificuldades que aparecem, as conversas e resultados do trabalho.



<http://corais.org/node/113>

Teste A/B

O Teste A/B é um método de teste de websites que consiste em exibir diferentes versões de uma mesma página para diferentes visitantes, podendo, assim, comparar a performance de cada página para atingir os objetivos dos usuários.

Frequentemente, a métrica escolhida para o Teste A/B é a taxa de conversão, porém, é preciso considerar também outras medidas.



<http://corais.org/node/141>

Briefing

O briefing consiste em elaborar um resumo estrutural dos principais elementos a serem contidos no site, público-alvo, restrições, suportes em que será utilizado, entre outros dados.

Para decidir o que entra no briefing, é preciso pesquisar, refletir e negociar. O briefing vai guiar todo o projeto, ele não pode ser considerado uma ferramenta trivial.



<http://corais.org/node/521>

Fluxograma de Navegação

O fluxograma serve para definir e avaliar sequências interativas e seus possíveis desvios e desdobramentos. O objetivo do diagrama é visualizar se a sequência faz sentido para o usuário. Também serve como referência para requisitos de desenvolvimento, especificando que telas serão necessárias.



<http://corais.org/node/177>

Conceptual Sketch

Os sketches são uma forma de materializar um conceito de forma rápida. Através do uso de um lápis e um papel é possível captar o que está no plano das ideias e transformá-los em algo mais concreto. Esse diálogo entre a mente e o papel é muito rápido, pois usamos nosso corpo (a mão) como parte da ferramenta.



<http://corais.org/node/495>

Swimlane

Swimlanes são ótimas ferramentas para os clientes conhecerem melhor sobre os usuários, necessidades de negócios e tecnologia. Através do fluxo da experiência sintetizada em um documento auxilia o entendimento das possíveis disparidades no modelo mental de cada stakeholder, criando uma visão compartilhada dos cenários-chave do usuário.



<http://corais.org/node/497>