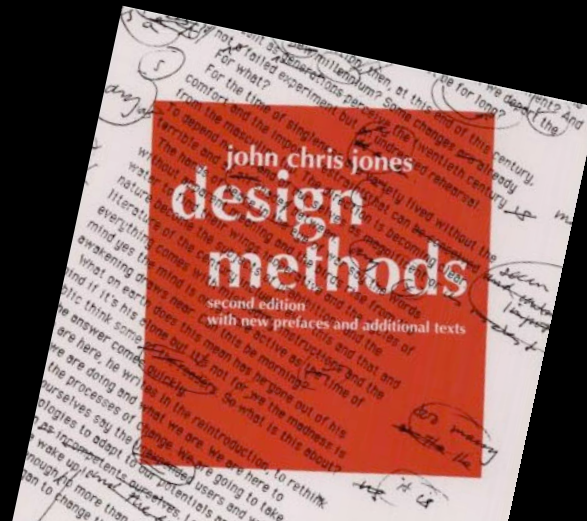


~ 1 ~

*Metodologia não é um
procedimento.*

Metodologia e método

- Metodologia é o estudo crítico dos métodos a partir de uma perspectiva teórica
- Método é uma estrutura coerente de técnicas necessárias para atingir um resultado



Metodologia de Design

- Visão de mundo
- Base teórica
- Experiência prática

Metodologia Ágil

- Ver funcionando é melhor do que prever
- Evoluir por iterações
- Diálogo com usuários
- Equipe enxuta
- Compartilhar conhecimento

Getting Real

The smarter, faster, easier way to build a successful web application

Métodos de Design de Interação

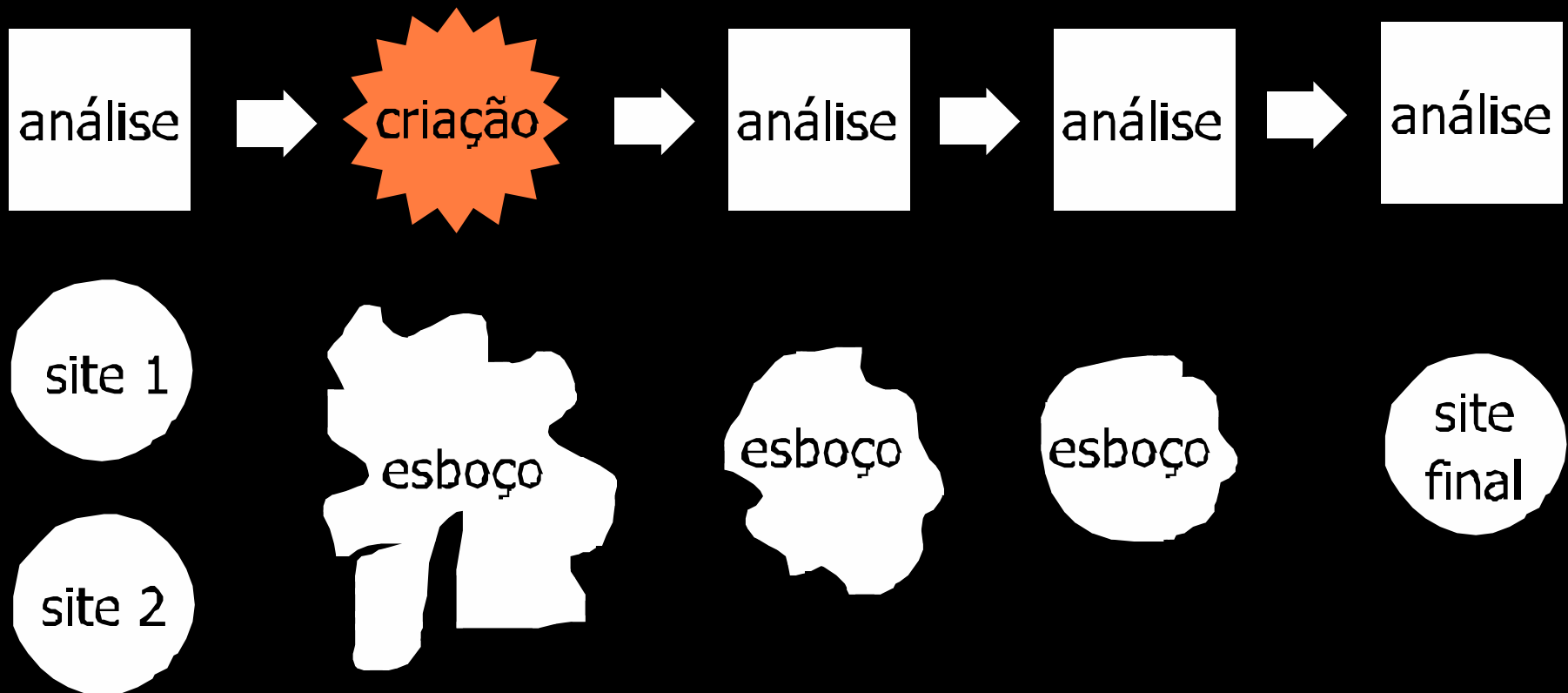
- Prototipação
- Teste de Usabilidade
- Entrevista
- Shadowing
- etc...



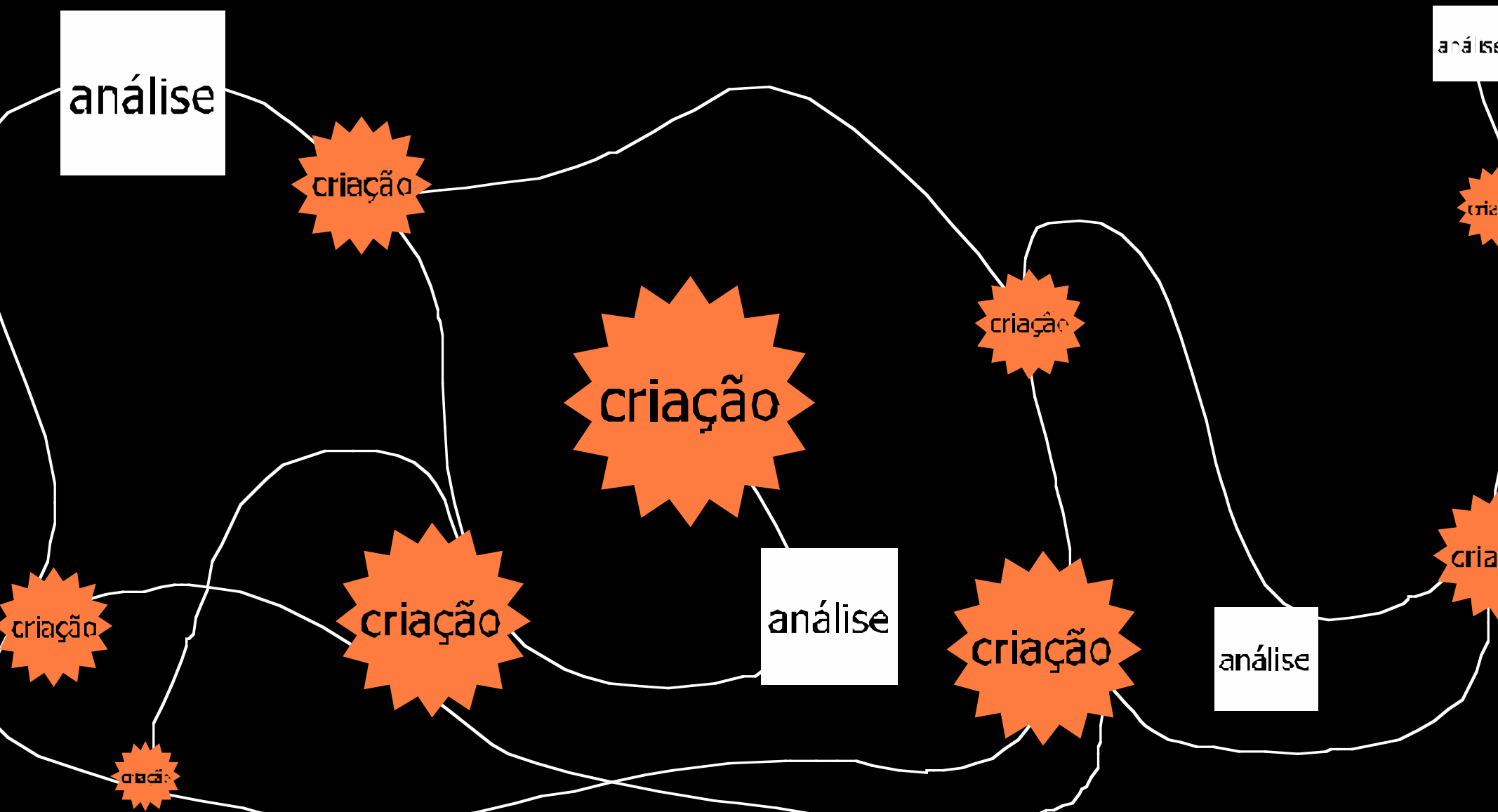
~ 2 ~

*A força do Design está na
criatividade.*

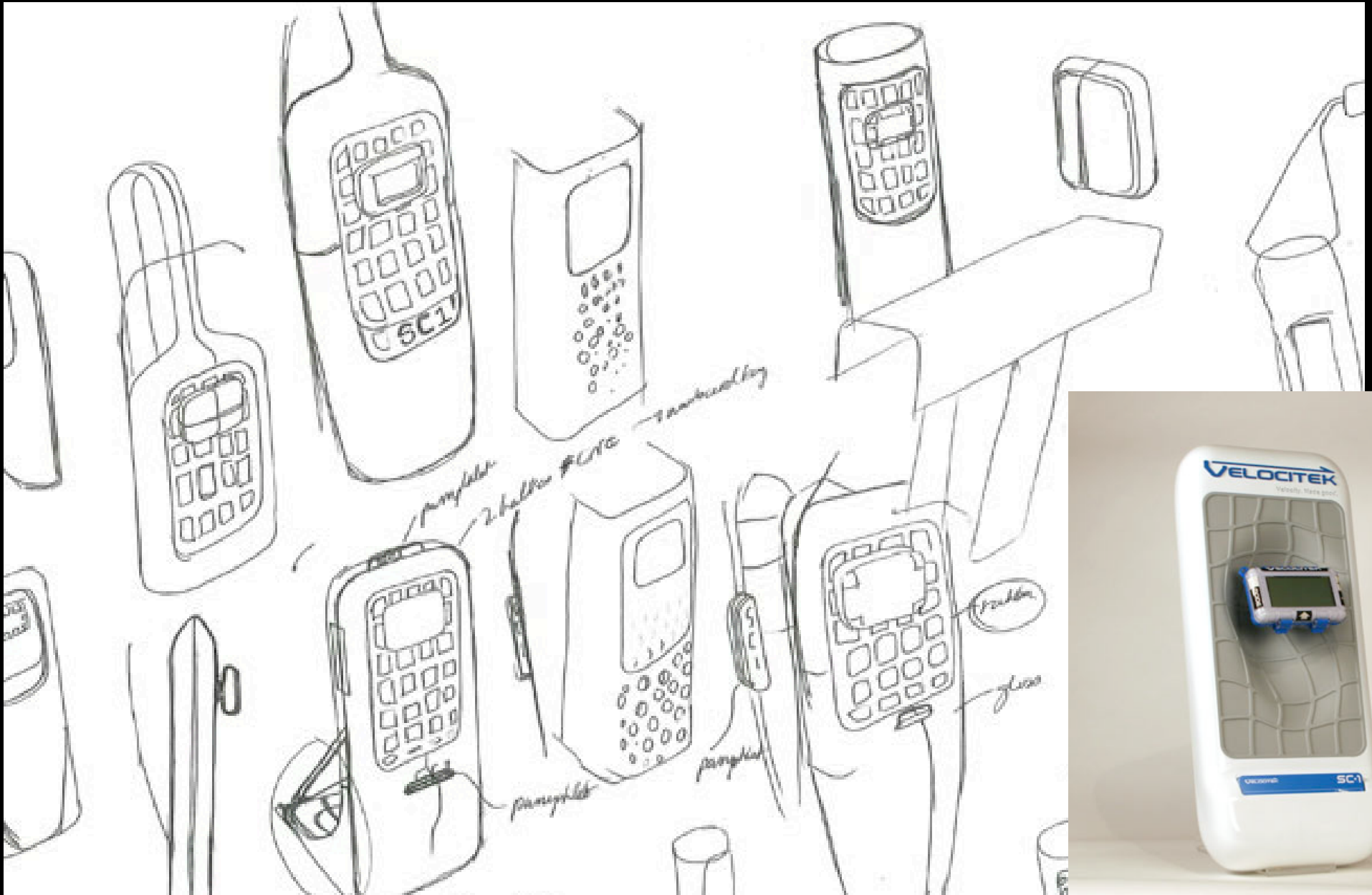
Modelo Evolutivo



Modelo Caótico

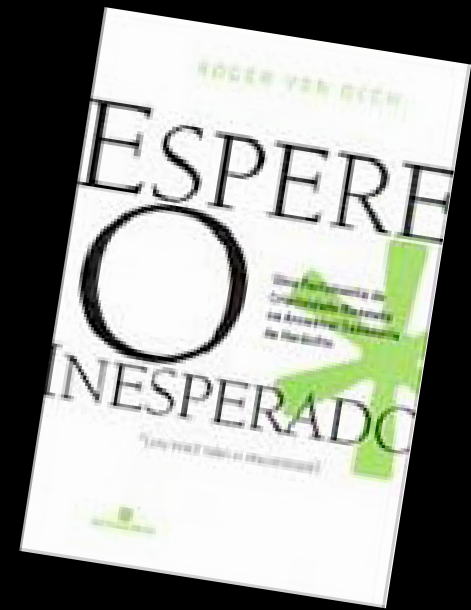


Criando possibilidades



Recursos para criar

- Rabiscos
- Brainstorming
- Cenários hipotéticos
- Prototipação rápida
- Abdução



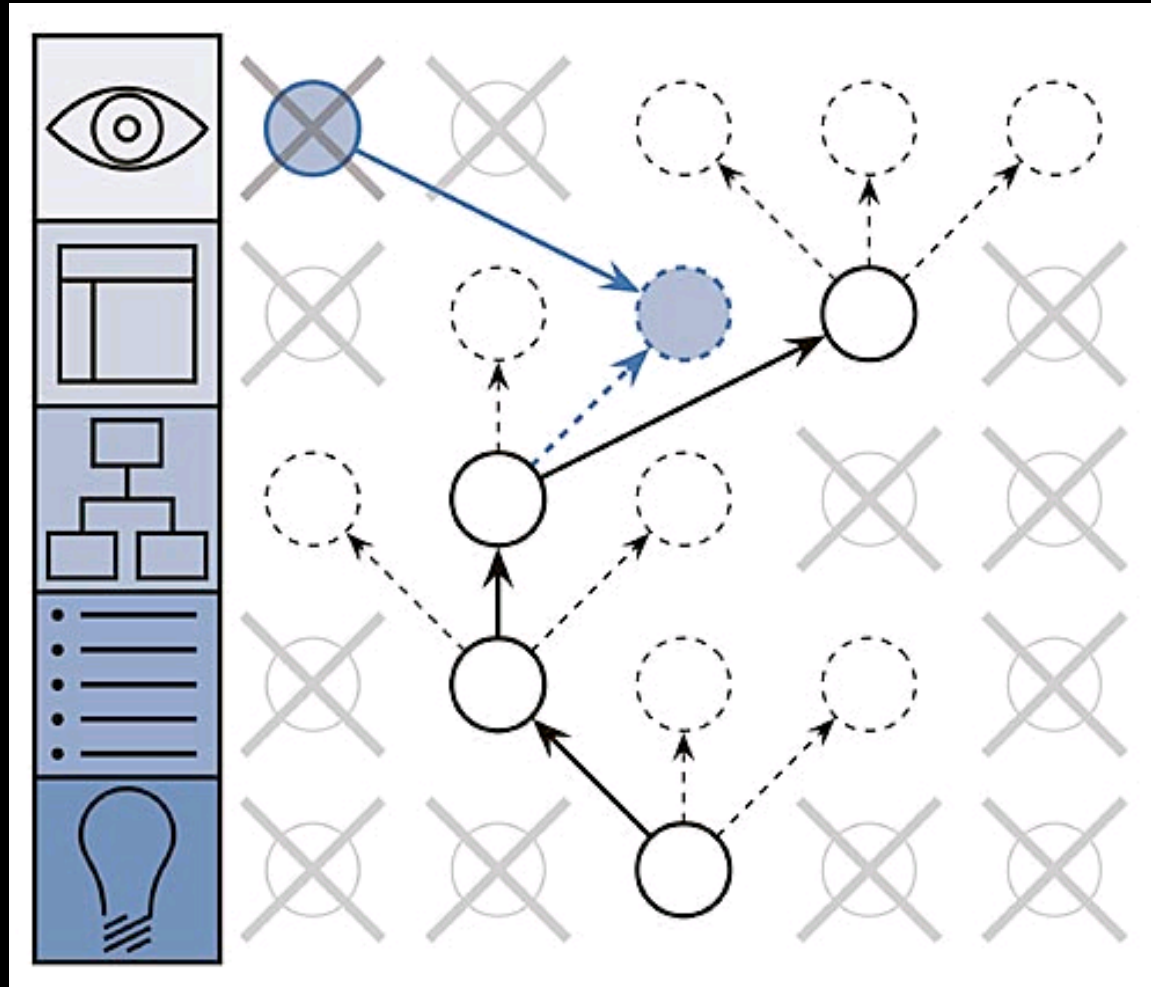
O insight criativo não surge do nada. A cultura situa o indivíduo no multiverso de práticas e crenças que servem de material para idéias e atitudes criativas que, por sua vez, servem para atualizar a própria cultura. É preciso, portanto, um ambiente favorável a mudanças para que a criatividade floresça e dê frutos. No Design, tal posição implica em três coisas: indivíduos ecléticos, equipes abertas e espaços facilitadores.

Instituto Faber-Ludens de Design de Interação

~ 3 ~

*A contradição é inerente ao
processo de Design.*

Evitar a contradição



J.J. Garret

Contradição na prática

Logo Querubim Minhas favoritas Preferências Logout

Feliz dia das Mães, Arianal! Veja fotos de outras turminhas comemorando esse dia tão especial!

Logo Minha Turminha

Novos Álbuns

máximo de um álbum por Turminha (o último)

Foto principal Foto principal Foto principal

Dia das Crianças Visita do Coelho da Páscoa Contando historinha para dormir

Foto principal Foto principal Foto principal

Contando historinha para dormir Contando historinha para dormir Contando historinha para dormir

mais álbuns novos

Idéia em destaque

Foto (se não tiver foto, ícone da categoria)

Educador baiano cria uma nova forma de fazer bonecos de papier-machê.

Veja outras idéias:

- Ensino
- Atividade Manual
- Musicalização
- Histórias
- Brincadeiras
- Teatro e Dança

Encontre uma turminha

Faixa Etária Estado

3-5 anos PR

Busque em todos os álbuns e idéias

Quem Somos Termos de Uso Política de Privacidade Contato

LINK GLOBAL R/ LOJA VIRTUAL

SHOPPING

Diminuir

★ TURMINHA DESTAQUE ACESSO

Por favor, registre-se

O QUE É A MINHA TURMINHA? PARA QUEM É? COMO FAZER A MINHA? QUERO PARTICIPAR PEÇA AJUDA

Se você é cadastrado entre com seu e-mail e senha: Seu e-mail Sua senha Se não for clique aqui

MINHA TURMINHA Querubim

ÁLBUM DE FOTOS

Monte um álbum de fotos para sua turminha de alunos. Você envia as fotos, organiza o álbum e compartilha com pais e colegas gratuitamente.

CRIE A SUA

ÚLTIMAS NOTÍCIAS

Noícias sobre varios assuntos sobre os grupos ou o site.

Noícias sobre varios assuntos sobre os grupos ou o site.

Noícias sobre varios assuntos sobre os grupos ou o site.

Noícias sobre varios assuntos sobre os grupos ou o site.

VER MAIS

NOVOS ÁLBUNS

VER MAIS

Festa do Dia das Crianças Breve descrição do álbum em evidência

Coelho da Páscoa Breve descrição do álbum em evidência

Contando Historinhas Breve descrição do álbum em evidência

ENCONTRE UMA TURMINHA

IDADE ESTADO LISTAR

LOJA VIRTUAL

VER MAIS

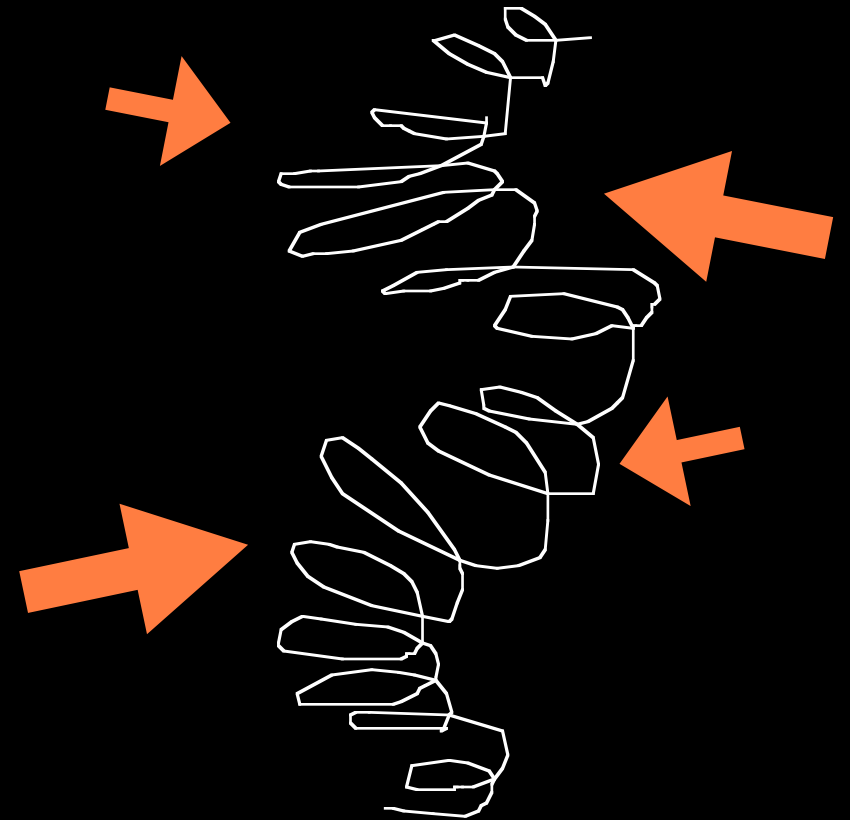
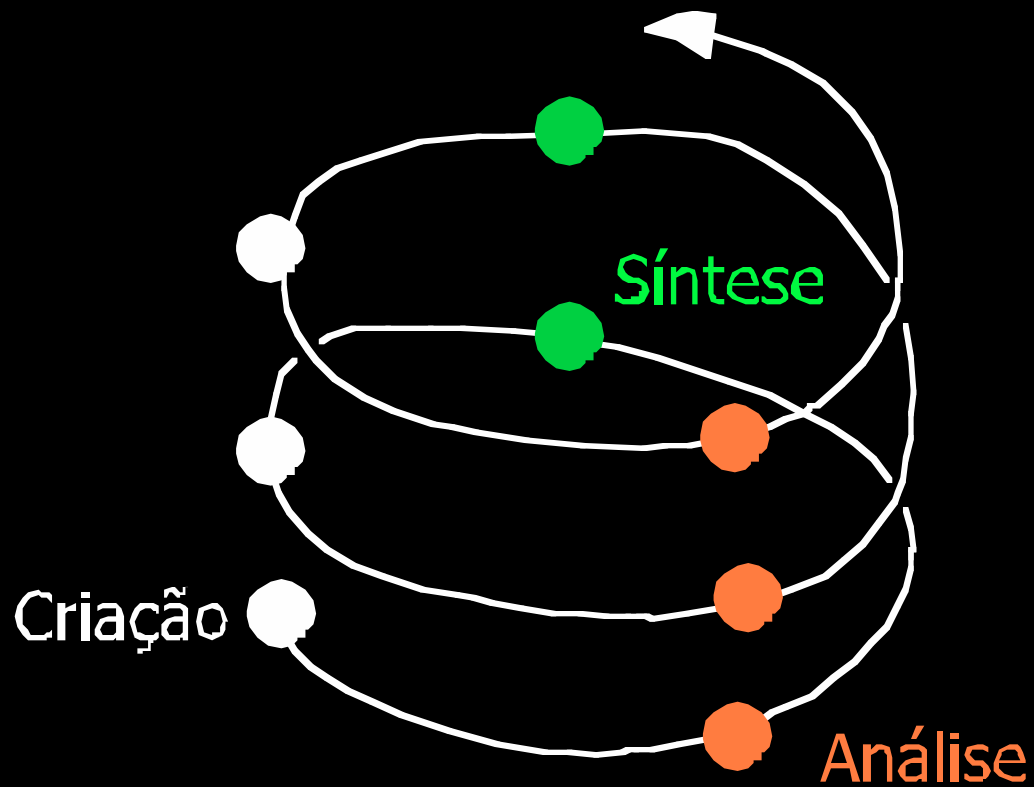
Turminha em Destaque Educador em Destaque

Processo dialético

Lowgren e Stolterman
Thoughtful Interaction Design, MIT Press



Aproveitar a contradição



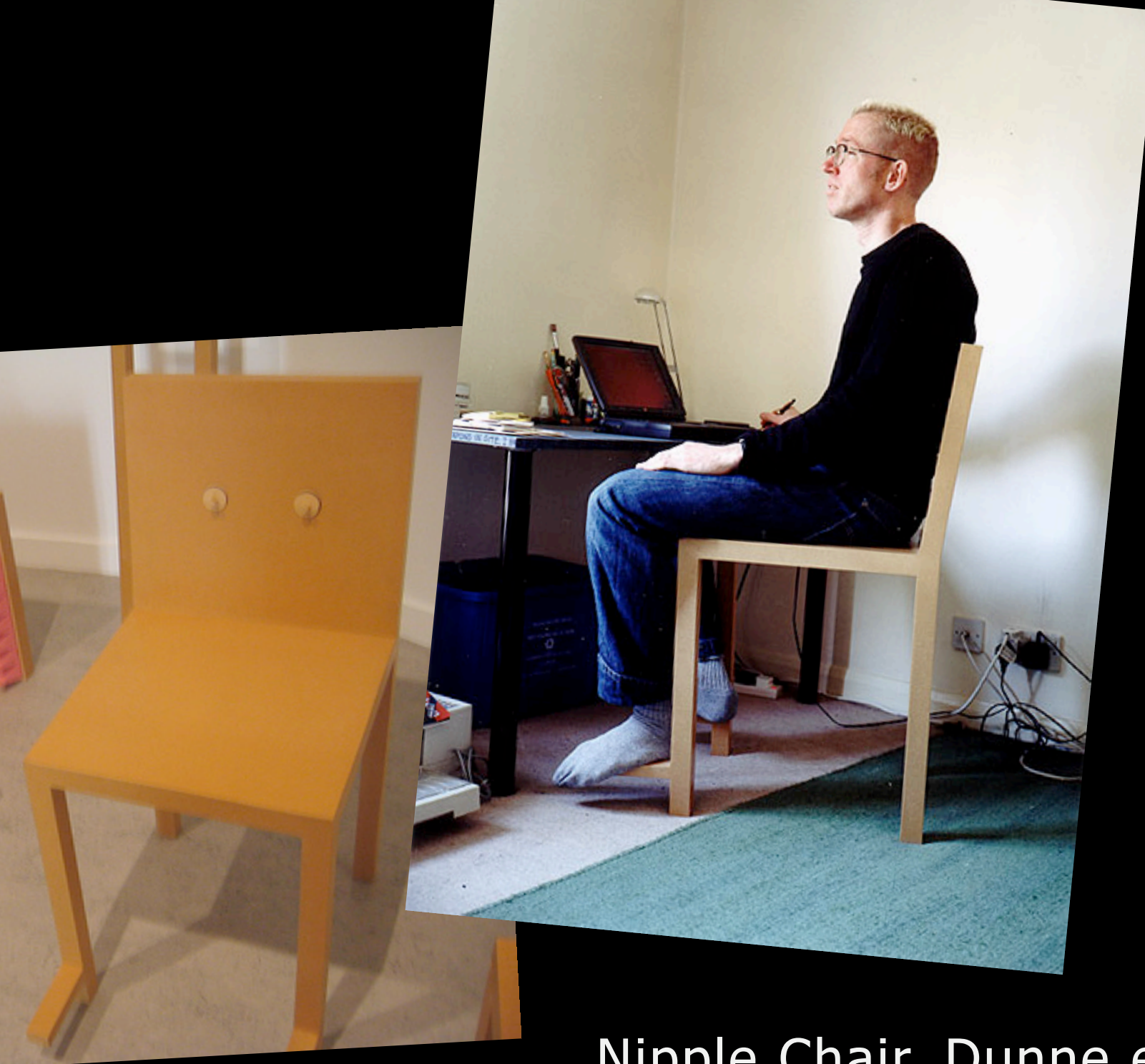
“O Design não está lá, nem cá; está no meio, ora pendendo para um lado, ora para o outro, num movimento que se assemelha à uma dança graciosa. É preciso saber o momento e o lugar certo para ser rígido ou flexível, de acordo com as intenções da performance e com a guia musical. O Design é assim: não cria, mas recombina; não define, mas propõe; não julga, mas avalia; não é arte, mas também gosta de dançar... Para entendê-lo, é preciso dar o primeiro passo!”

Instituto Faber-Ludens de Design de Interação

Prazeres Complicados



Royal College of Art, Londres



Nipple Chair, Dunne e Rabby



Escape Headphones, Christopher Woebken



Entrada de um Pub inglês



PuchiPuchi, Bandai



CD Phonograph, Yong Jieyu

Exercício

- Escolher uma fobia/mania de alguém do grupo
- Tentar entender a fobia/mania através da empatia
- Criar conceitos de produtos que explorem a fobia, seja estimulando ou tentando curar
- Duração: 15 minutos

Design de Softwares

Multi-usuário

Definição

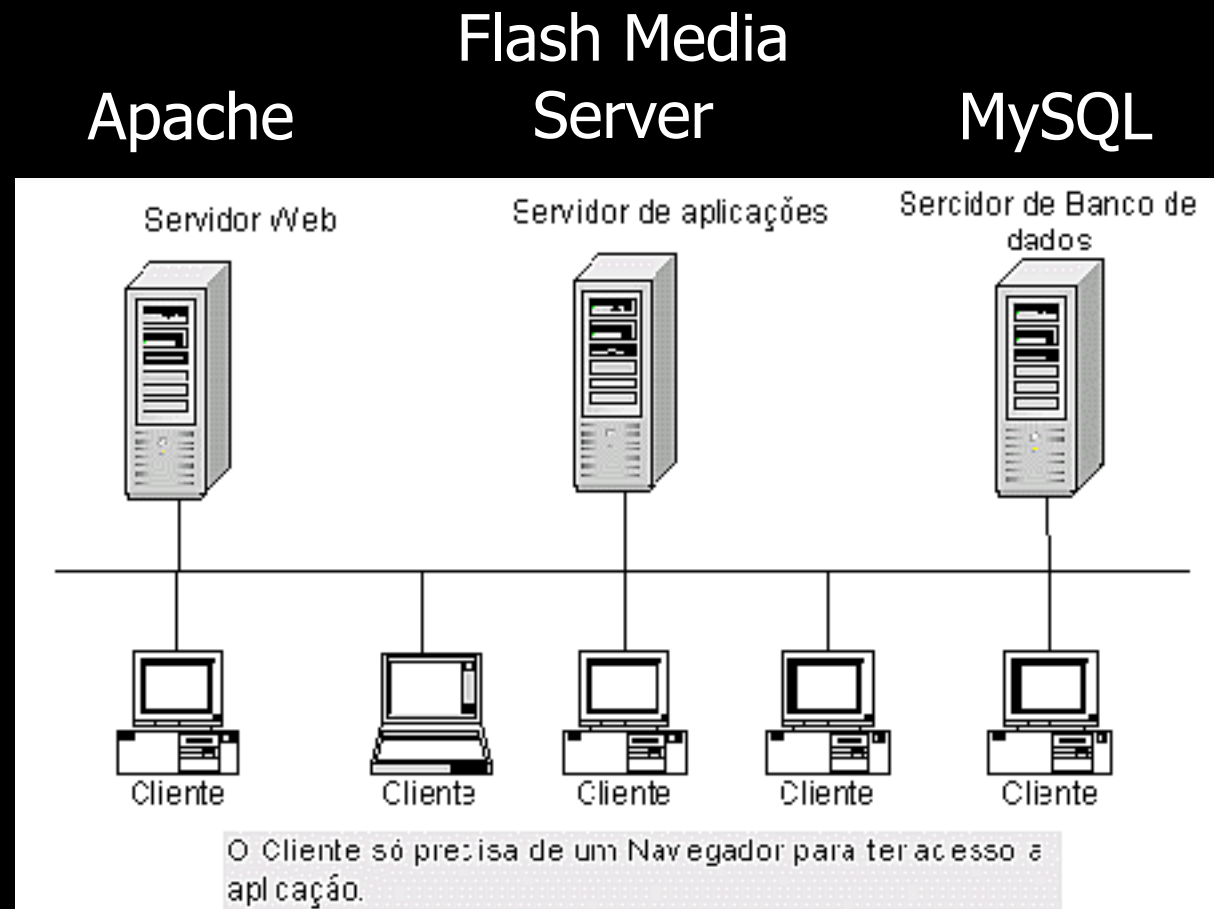
- Aplicativo utilizado por diferentes pessoas para realizar atividades em conjunto
- Cooperação, colaboração ou competição
- Conexão via redes

Exemplos

- Second Life e Orkut
- Moodle e Teleduc
- Skype
- Portais corporativos
- Basecamp e Project
- Word

Arquitetura

- Modular
- Cliente/servidor
- 4 camadas
- Interface é tudo

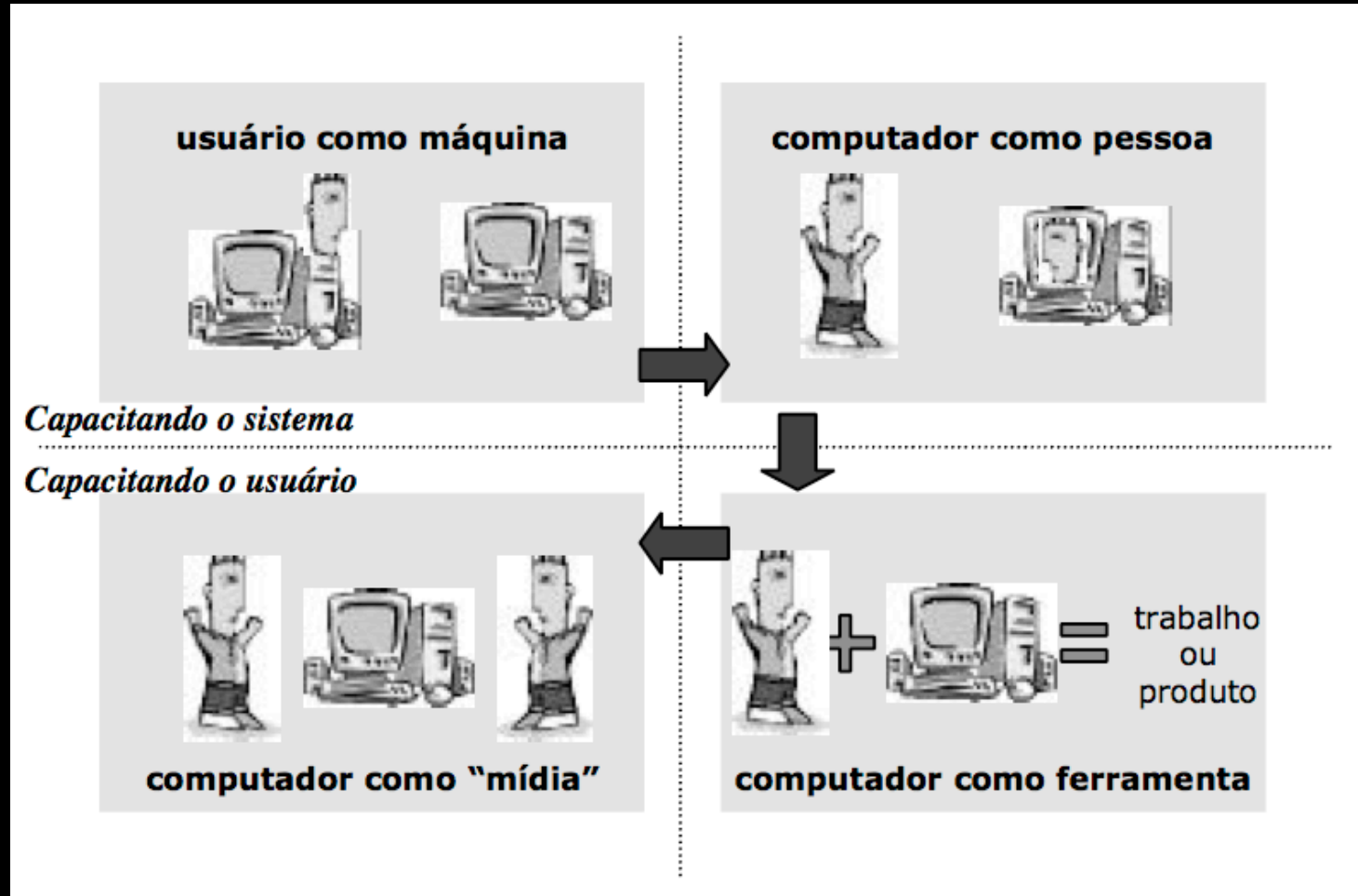


Flash

Módulos comuns

- Bate-papo
- Fórum
- Compartilhamento de tela
- Lousa interativa
- Áudio/vídeo conferência

Software como mídia



Software como espaço social



Second Life, espaço ao pé da letra

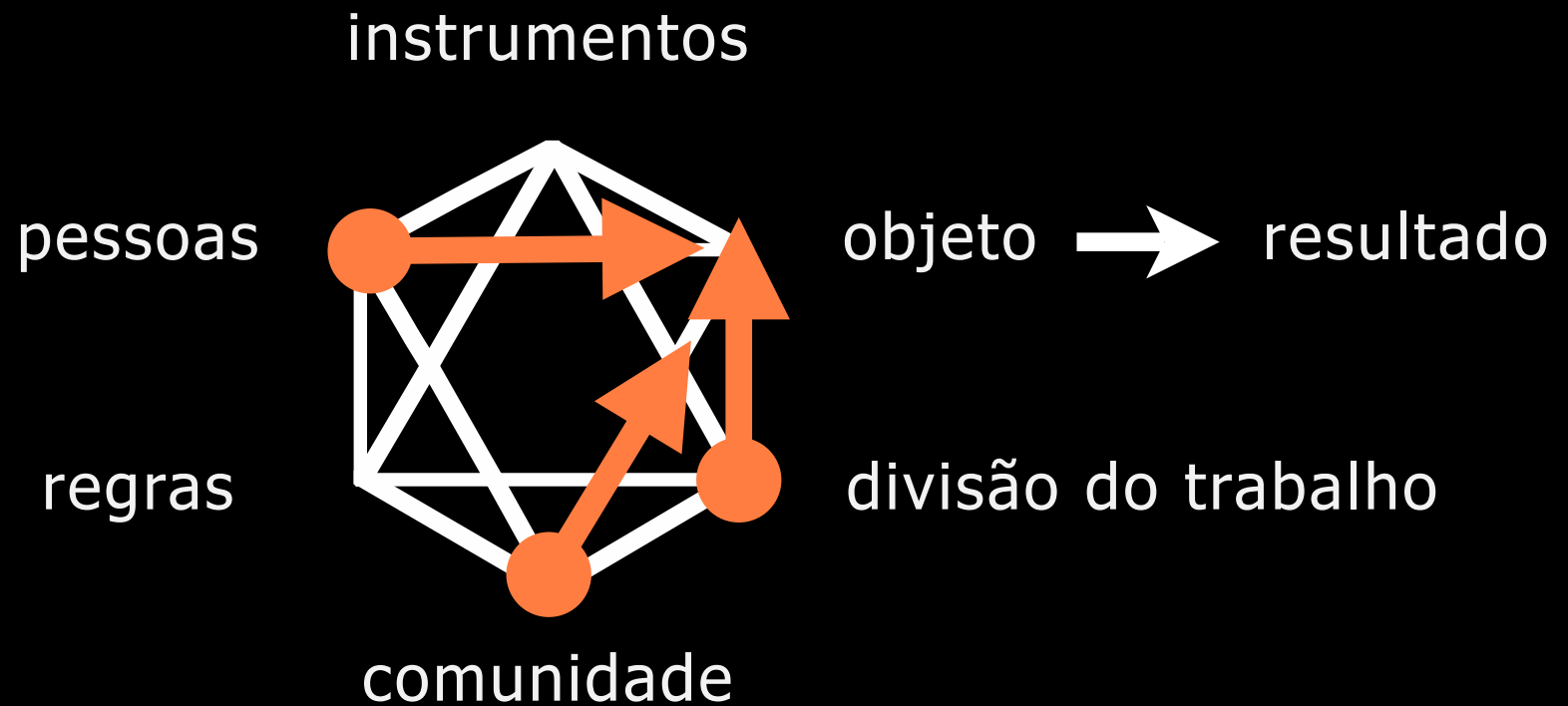
Categorias Sociológicas

- Motivação
- Identidade
- Cultura
- Espaço e tempo
- Coordenação
- Aprendizado

Motivação

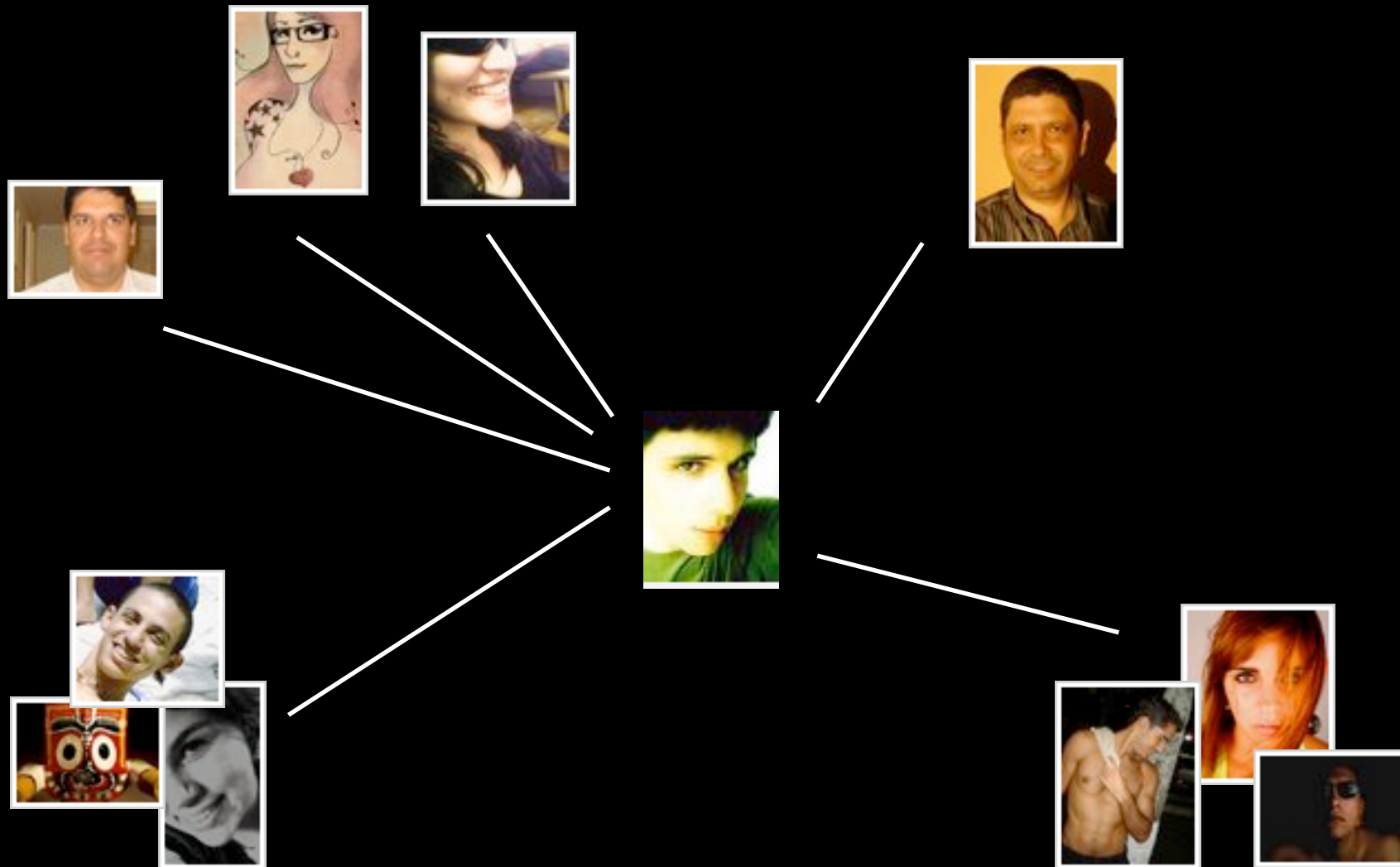
- Porque eu devo ir a este lugar?
- O que vou poder fazer lá?
- Quem vai estar lá?
- Do que eu preciso para ir?

Motivação e objeto

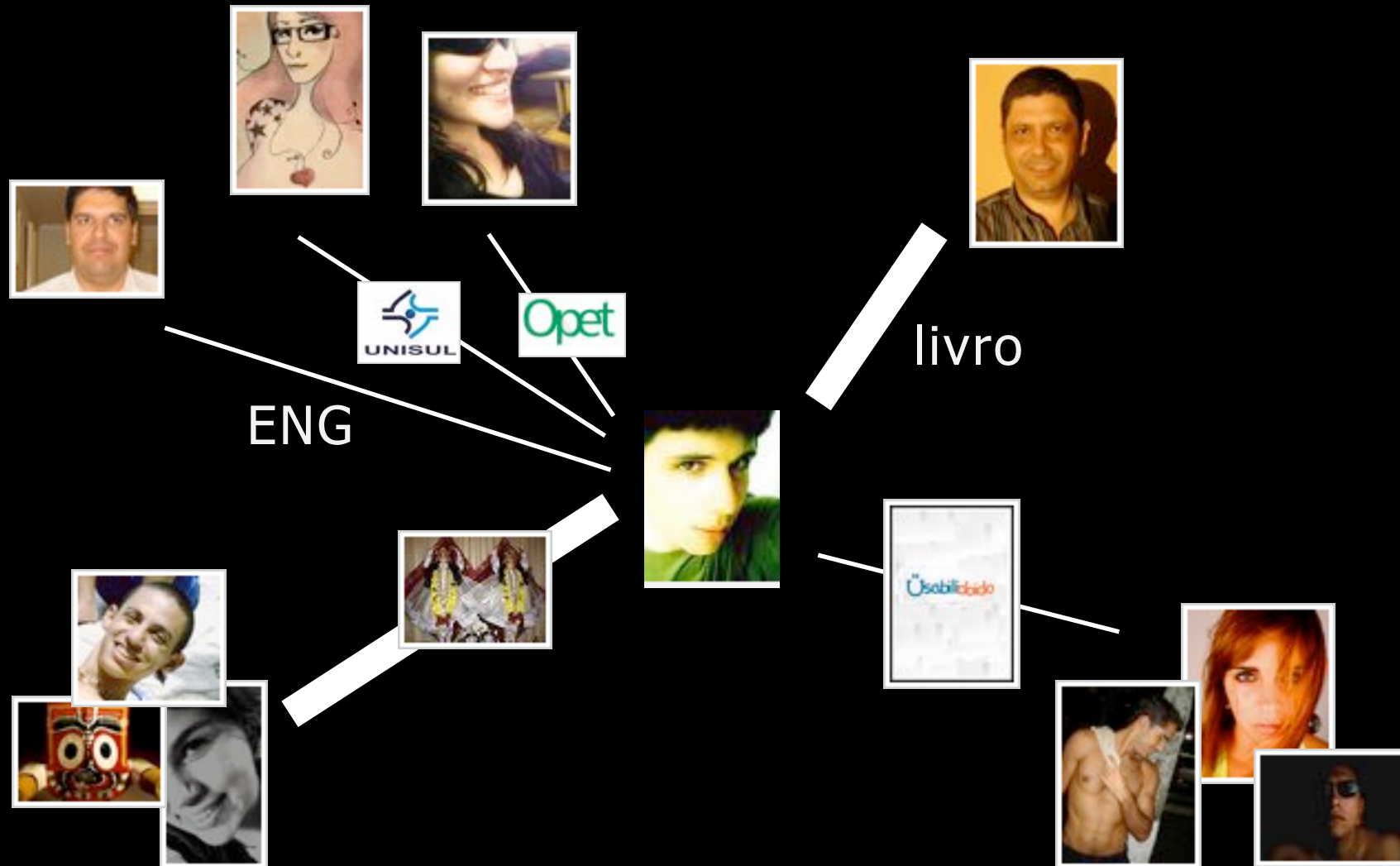


A motivação é o que dá origem ao objeto

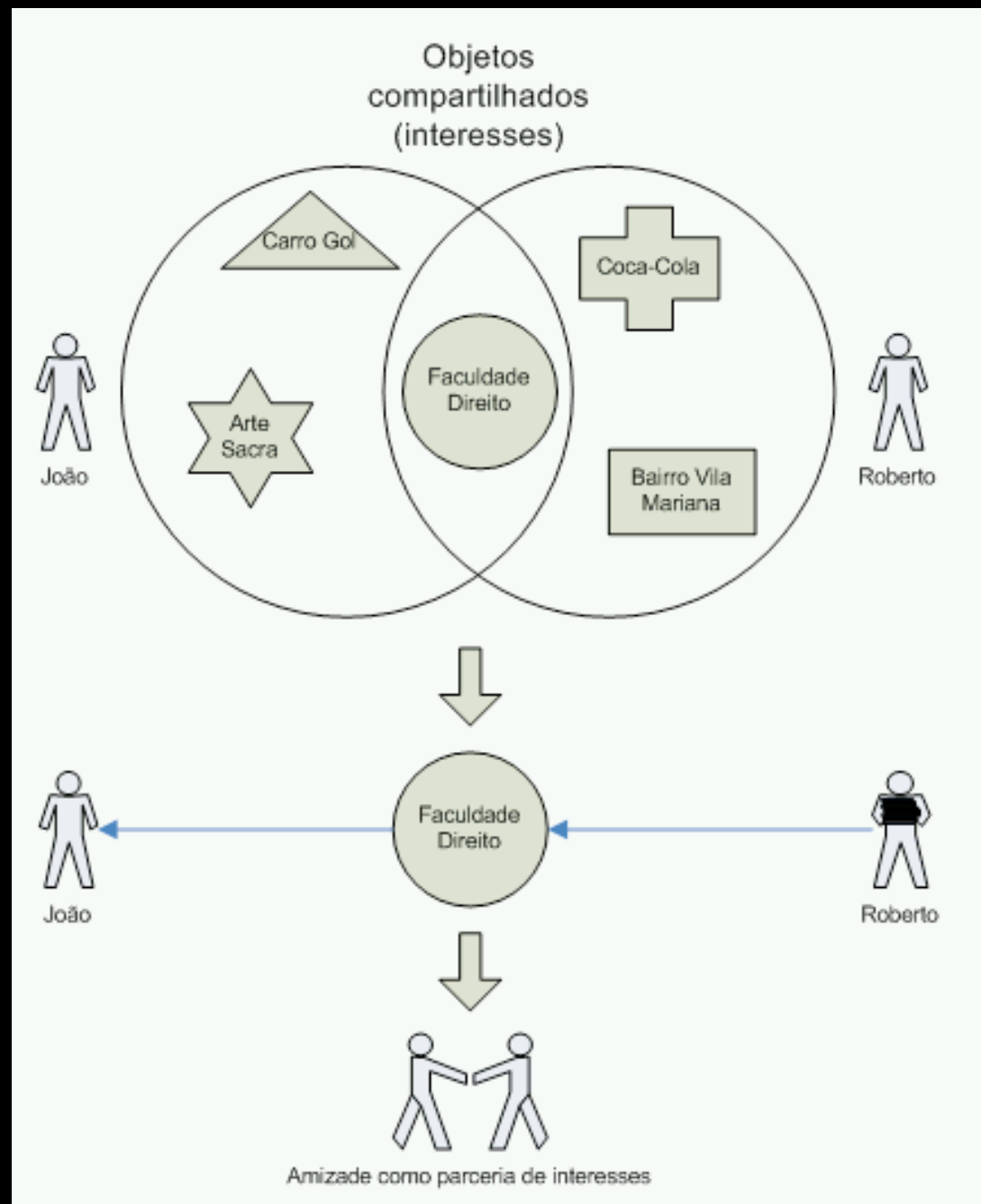
Minha rede social



Objetos compartilhados



Object Sociality, Jyri Engestrom, jaiku.com e zengestrom.com

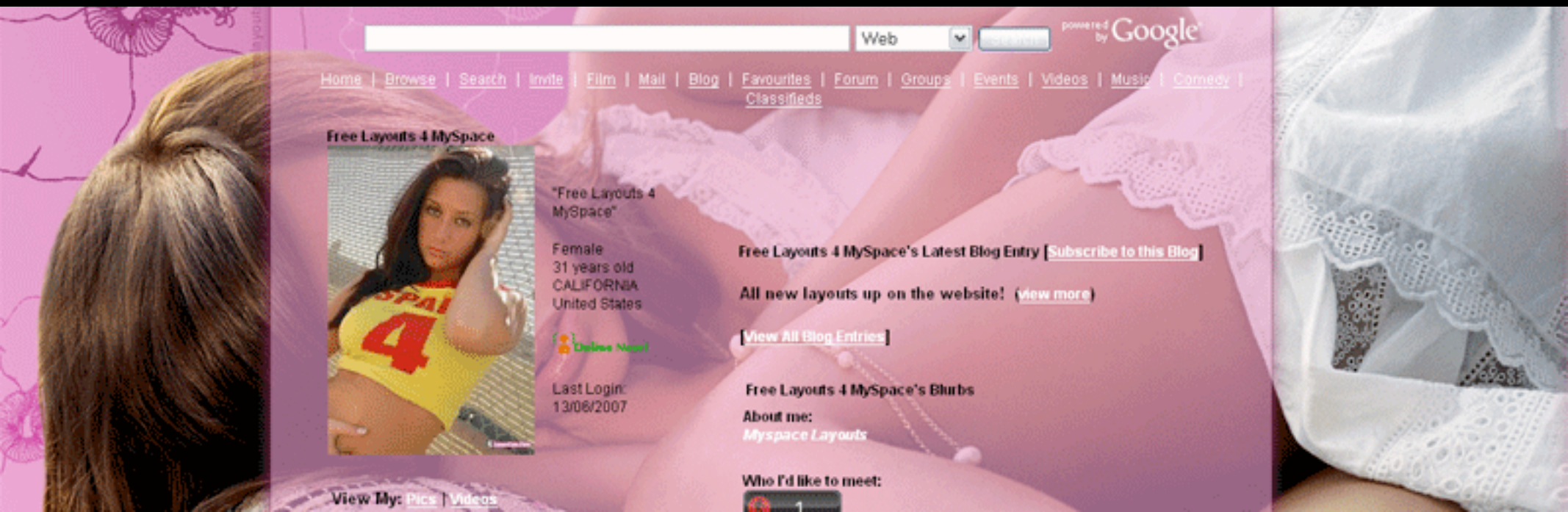


Projeto em desenvolvimento, Ultraclick

Apropriação do espaço

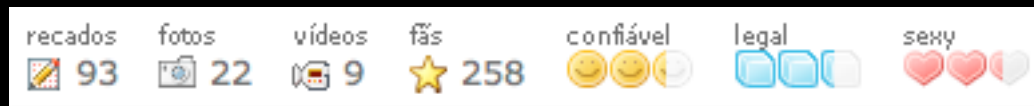
- Apropriação é mais que uso
- Envolvimento emocional
- Ações com intenção social

MySpace



Identidade

- Artefatos como extensão do corpo
- Identidades projetadas
- Grupos
- Reputação



Orkut



Flogão


[illegible]

Temas

Selección un libro: [Selección 1] [v]

Calificar

Cores



A 4x24 grid of colored squares representing cores. The colors transition from light yellow and green on the left to dark blue and purple on the right, with some pink and orange in the middle. Below the grid are four colored bars: white, light grey, dark grey, and black.


<input type="radio"/> Renda da coluna central	#000000	<input type="radio"/> Renda da coluna esquerda	#000000
<input type="radio"/> Título do seu logotipo	#000000	<input type="radio"/> Renda da coluna direita	#000000
<input type="radio"/> Renda na aba dos sites	#000000	<input type="radio"/> Moldura dos sites	#000000
<input type="radio"/> Unia	#000000	<input type="radio"/> Título do site	#000000
<input type="radio"/> Mdr da query conectado	#000000	<input type="radio"/> Texto do site	#000000
<input type="radio"/> Renda dos substitutos	#000000	<input type="radio"/> Conectivos	#000000
<input type="radio"/> Renda dos substitutos	#000000	<input type="radio"/> Texto da barra superior	#000000
<input type="radio"/> Renda da barra superior	#000000	<input type="radio"/> Unia da barra superior	#000000

Tipo de Letra

Seleccione la parte que quiere personalizar y en seguida digas sobre la letra después en la biblioteca.

Letras	Éstil	Color y tamaño	Decorar	More
Historia	Decorar	Forma, Hacer, Tamaño	Solo -Grid	Color, Size


Perfil




Sobre maynara22


cachoeiro de itapemirim - es
br

adicionar aos favoritos
remover dos favoritos

 **ONLINE**
quem está online?


 me adicione no seu orkut!

Últimas fotos
maynara22




18/12/07

Perfil



Sobre [asesquecidas](#)
[brasilia - df - br](#)
[adicionar aos favoritos](#)
[remover dos favoritos](#)

 Offline!

[quem está online?](#)
[me adicione no seu orkut!](#)

- Porque você deixa ilegível?
- Porque eu não quero "aparecer". Sou reservada...

Exercício

- Observar a apropriação de um software social para a projeção da **identidade**
- Propor readaptações ao comportamento e atividades dos usuários
- Documentação livre
- Duração: 10 min

Cultura

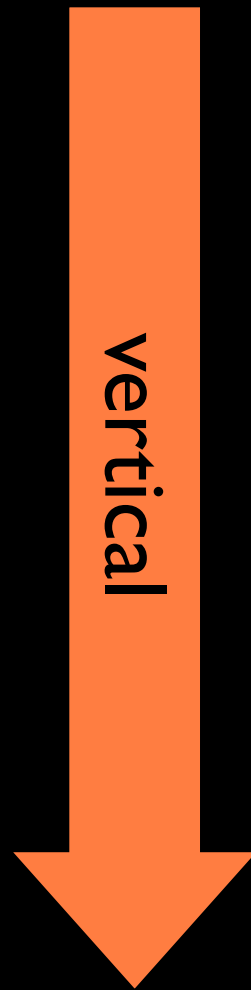
- História social
- Sistemas de classificação
- Movimentos de regulação

Cultura

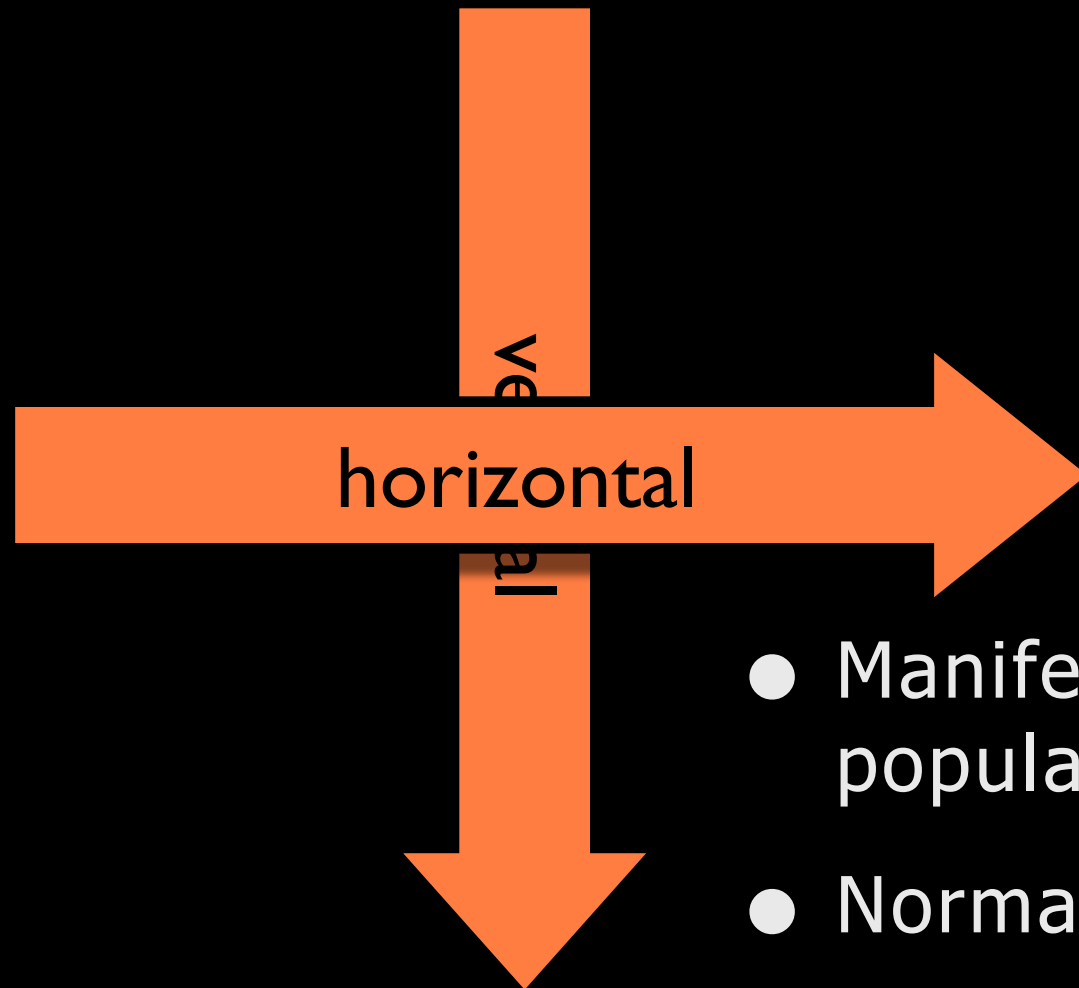
“O significado surge não das coisas em si — a realidade — mas a partir dos jogos de linguagem e dos sistemas de classificação nos quais as coisas estão inseridas. (...) **A cultura é nada mais do que a soma de diferentes sistemas de classificação** e diferentes formações discursivas aos quais a língua recorre a fim de dar significado às coisas”
Stuart Hall (1997)

Regulação da Cultura

- Censura
- Políticas culturais
- Dicionários



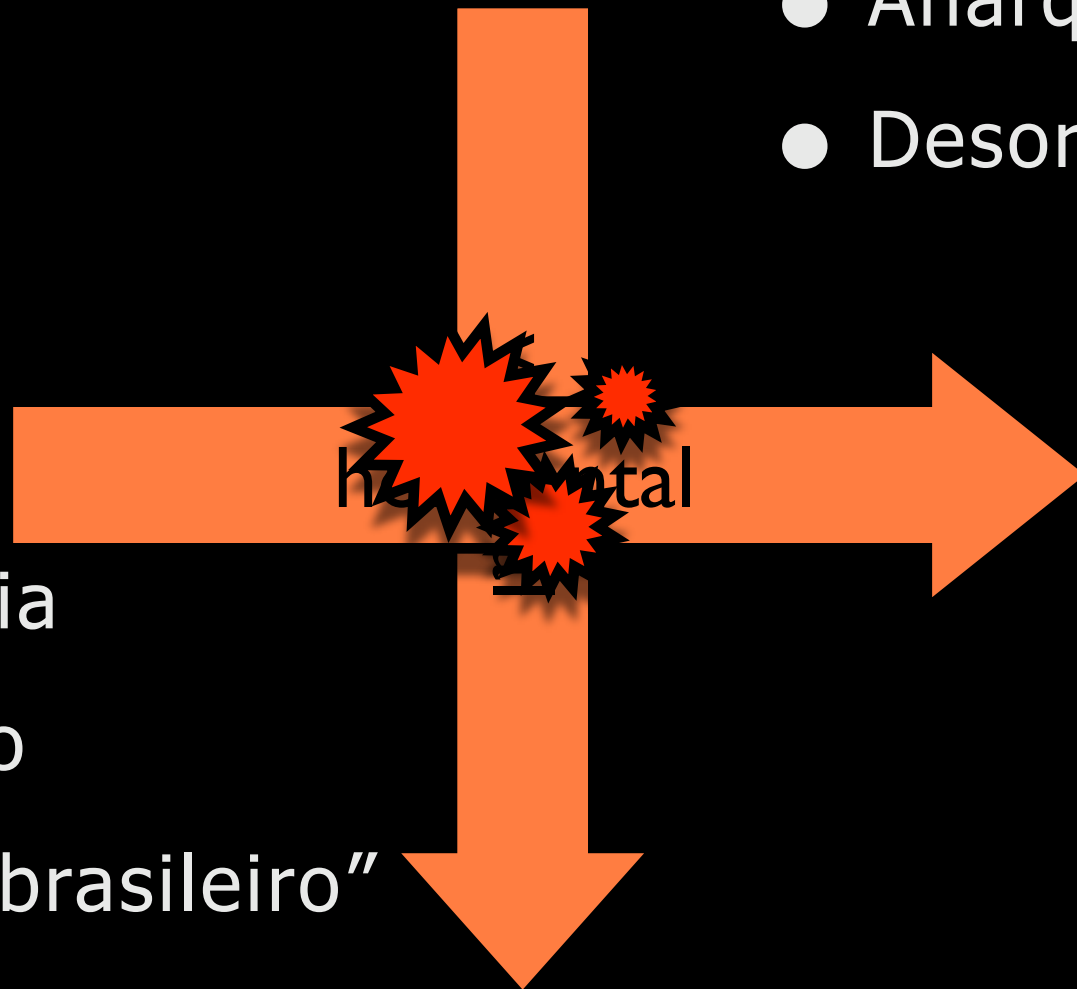
Regulação da Cultura



- Manifestações populares
- Normas tácitas
- Wikis

Regulação da Cultura

- Anarquia
- Desordem



- Resistência
- Subversão
- “Jeitinho brasileiro”
- Gambiarra

Regras nos Grupos do Flickr



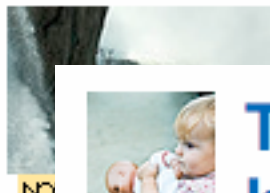
**DeleteMe! For your
thucking needs!**

[Discussão](#) | [Conjunto](#) | [Mapa](#) | 4.104 M

Conjunto de fotos do grupo (5 fotos)



NOVO De [PAI](#)

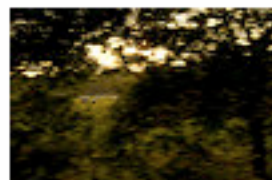


NO



**THE SAFE - the official Delete Me! pic
keeper**

[Discussão](#) | [Conjunto](#) | [Mapa](#) | 522 Membros



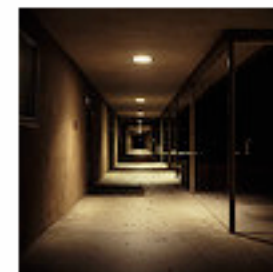
De [Ralf Stockmann...](#)



De [see more glass](#)



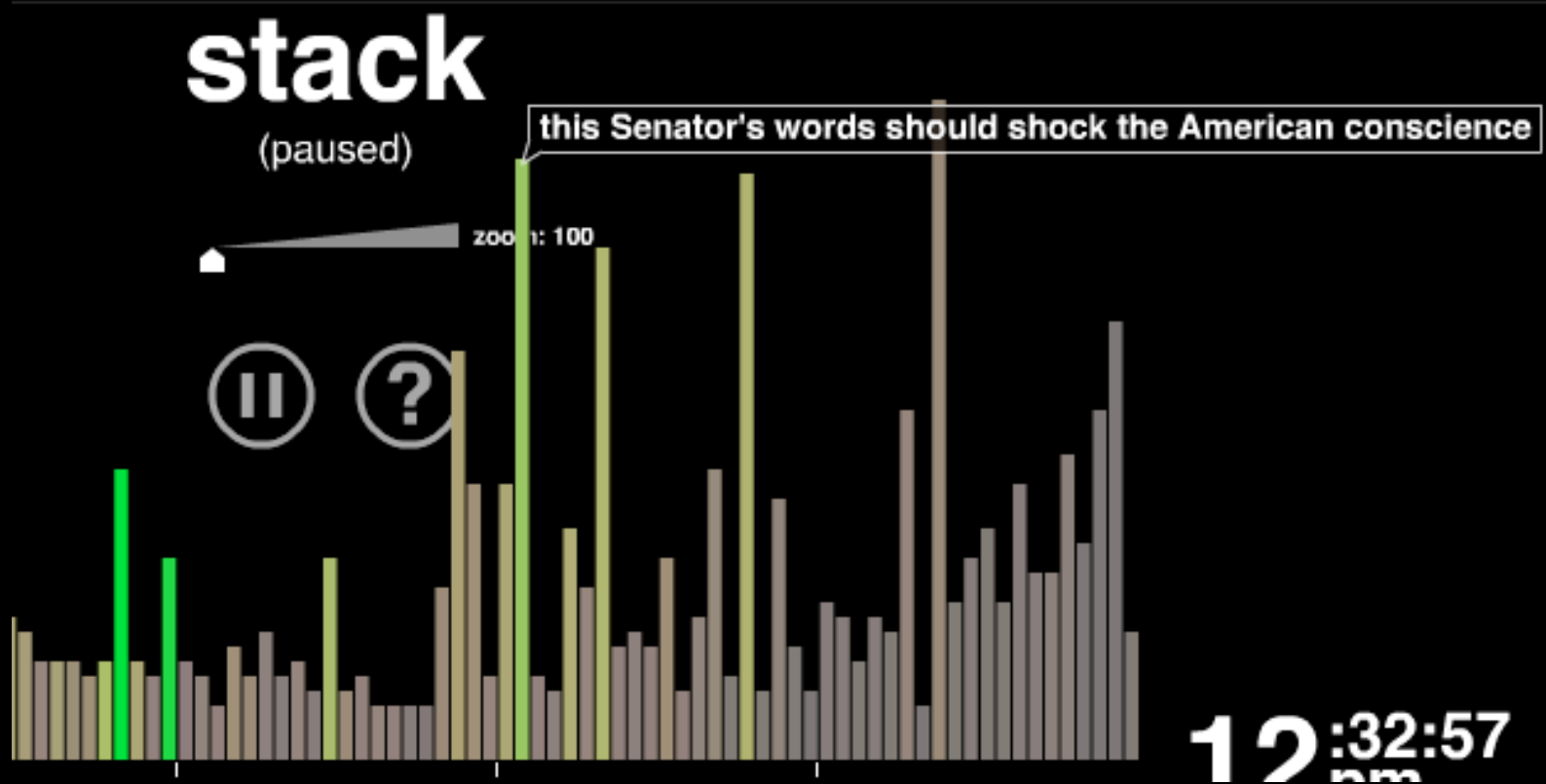
De [Rod the Rabid...](#)



De [iva_01](#)

Tags

- [saveme](#)
- [saveme2](#)
- [saveme3](#)
- [saveme4](#)
- [saveme5](#)
- [deleteme](#)
- [saveme6](#)
- [saveme7](#)
- [saveme8](#)
- [deleteme2](#)
- [saveme9](#)
- [saveme10](#)
- [savedbythede](#)



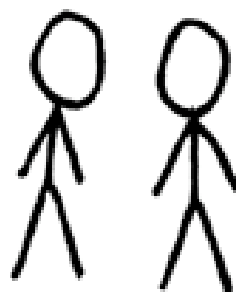
Moderação horizontal no Digg.com

WIKIFRIENDS:

I REALLY LIKED
THAT MOVIE.

I HATED
THAT MOVIE.

ME TOO.



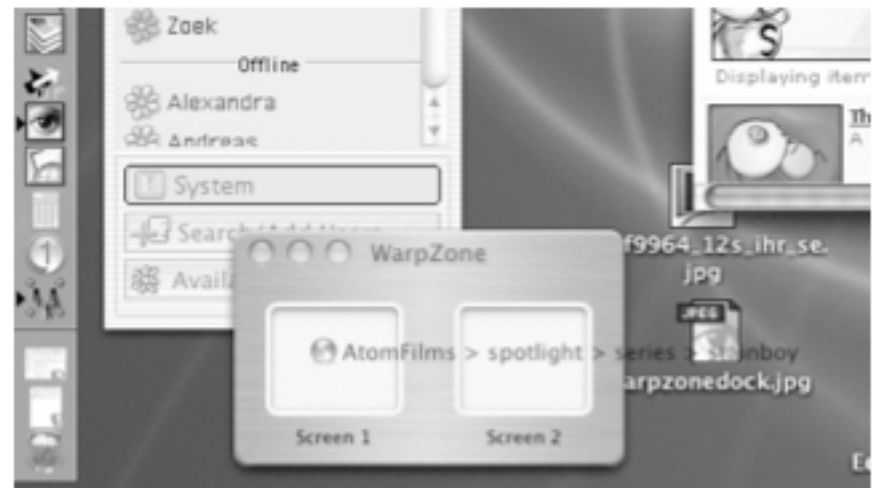
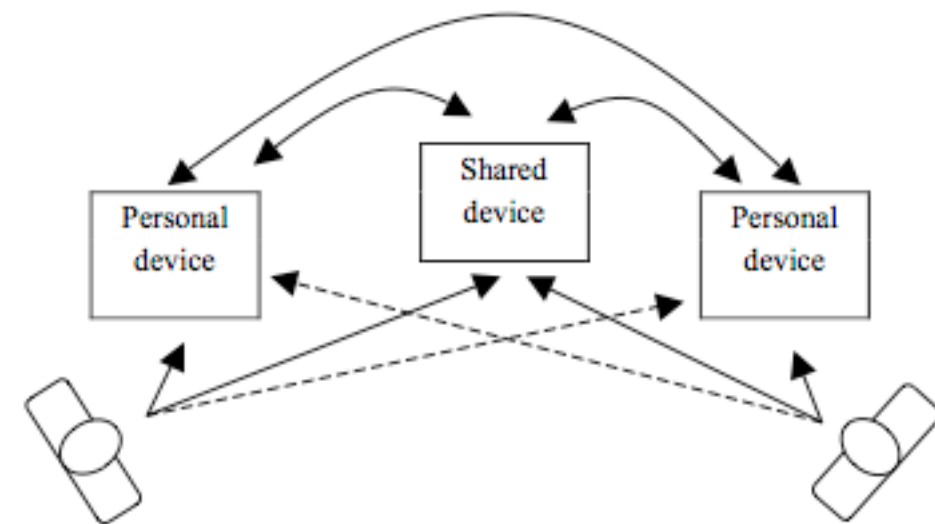
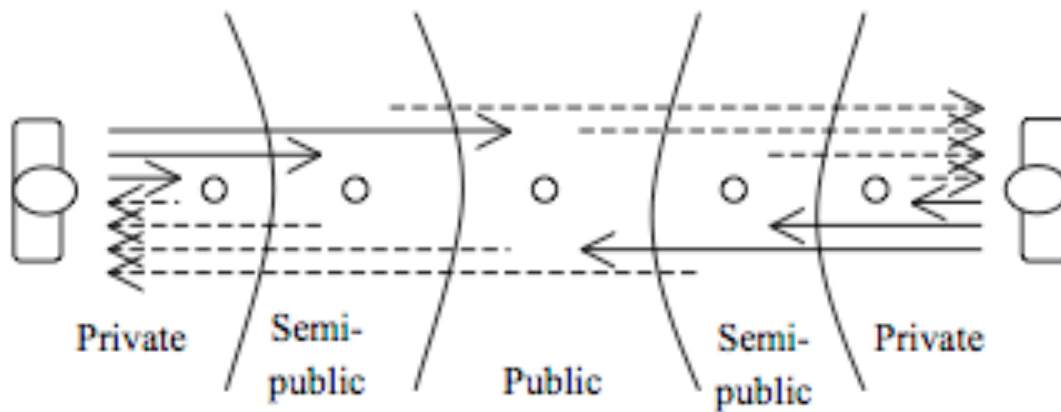
Fenômeno “maria-vai-com-as-outras”
Randall Munroe

Exercício

- Bolar um sistema de moderação para um software social **existente** que desencoraje o fenômeno maria-vai-com-as-outras
- Documentação livre
- Duração: 10 minutos

Esfera pública e privada

Mattias Arvola



Esfera pública e privada

Joe Malia



Você entra no seu orkut toda hora pra ve oq?

Criado por: [Camila Caroline](#)

<input type="checkbox"/>	seus recados	<div><div></div></div>	267 votos (28%)
<input type="checkbox"/>	recados de outras pessoas	<div><div></div></div>	97 votos (10%)
<input type="checkbox"/>	fotos de outras pessoas	<div><div></div></div>	109 votos (11%)
<input type="checkbox"/>	conhecer outras pessoas	<div><div></div></div>	71 votos (7%)
<input type="checkbox"/>	entrar em comunidades	<div><div></div></div>	139 votos (14%)
<input type="checkbox"/>	reconhecer pessoas do passado	<div><div></div></div>	
<input type="checkbox"/>	mandar recados	<div><div></div></div>	
<input type="checkbox"/>	ñ consta na lista	<div><div></div></div>	

permitir recados escritos por:

restringir as pessoas que podem escrever na minha página de recados

amigos de amigos ▼

orkut nos resultados da pesquisa do Google:

mostrar as minhas informações do orkut quando os meus amigos do orkut me procurarem no Google.com.br

- ☒ mostrar informações
☐ ocultar informações

permitir que o conteúdo seja visualizado por:

restringir as pessoas que podem visualizar meu conteúdo

página de recados

amigos ▼

fotos

todos ▼

vídeos

todos ▼

depoimentos

todos ▼

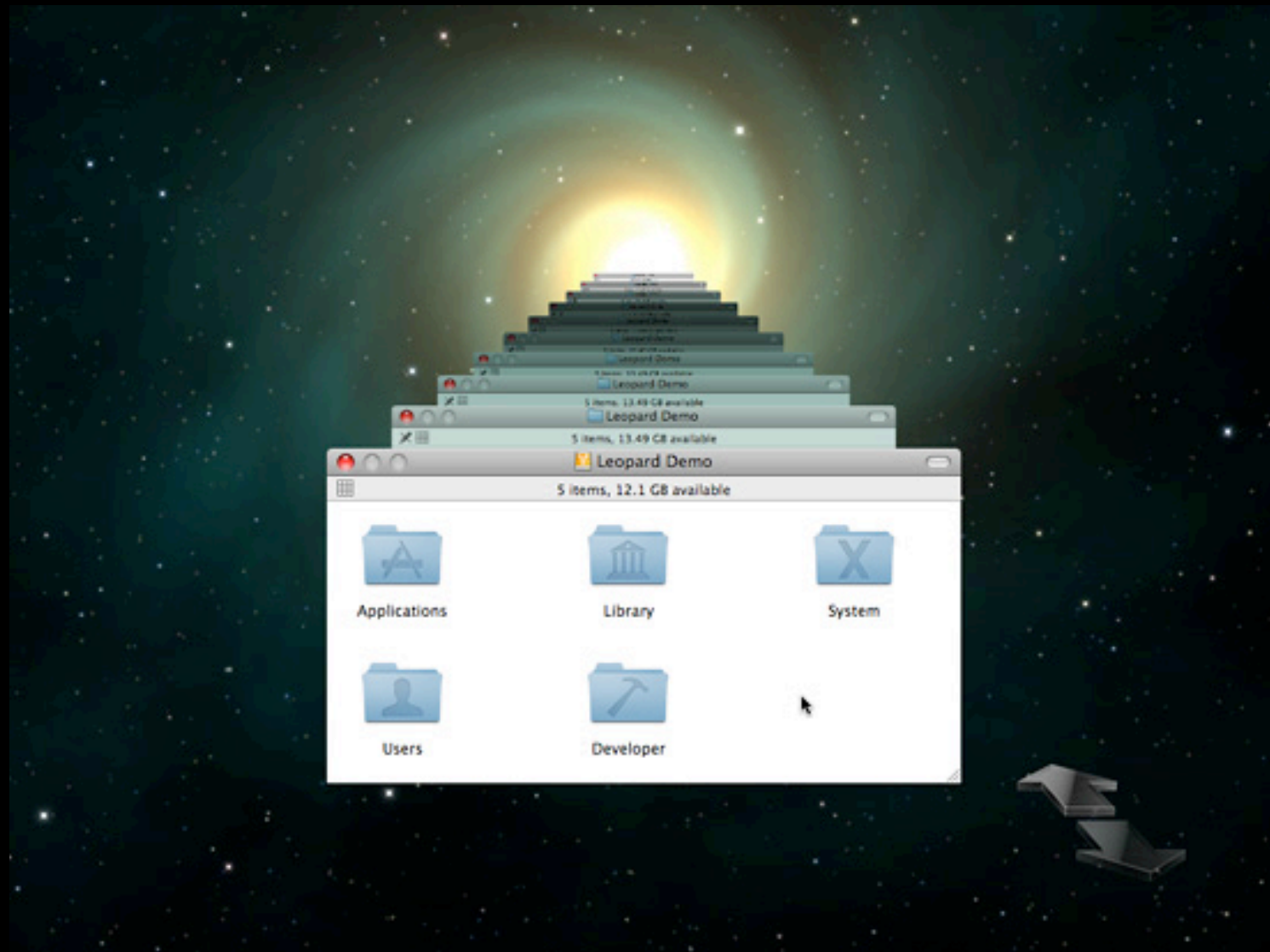
feeds

todos ▼

Um dos principais problemas e estimulantes do Orkut era a publicidade obrigatória do Scrapbook.

Espaço e tempo

- “Design de Interação é o design de espaços para a comunicação e interação” (Winograd)
- “O espaço provê contexto para o movimento” (Saffer)
- “O recurso mais escasso deve ser o tempo das pessoas” (Cooney)
- “Design de Interação é o design do tempo” (Kovalchuke)



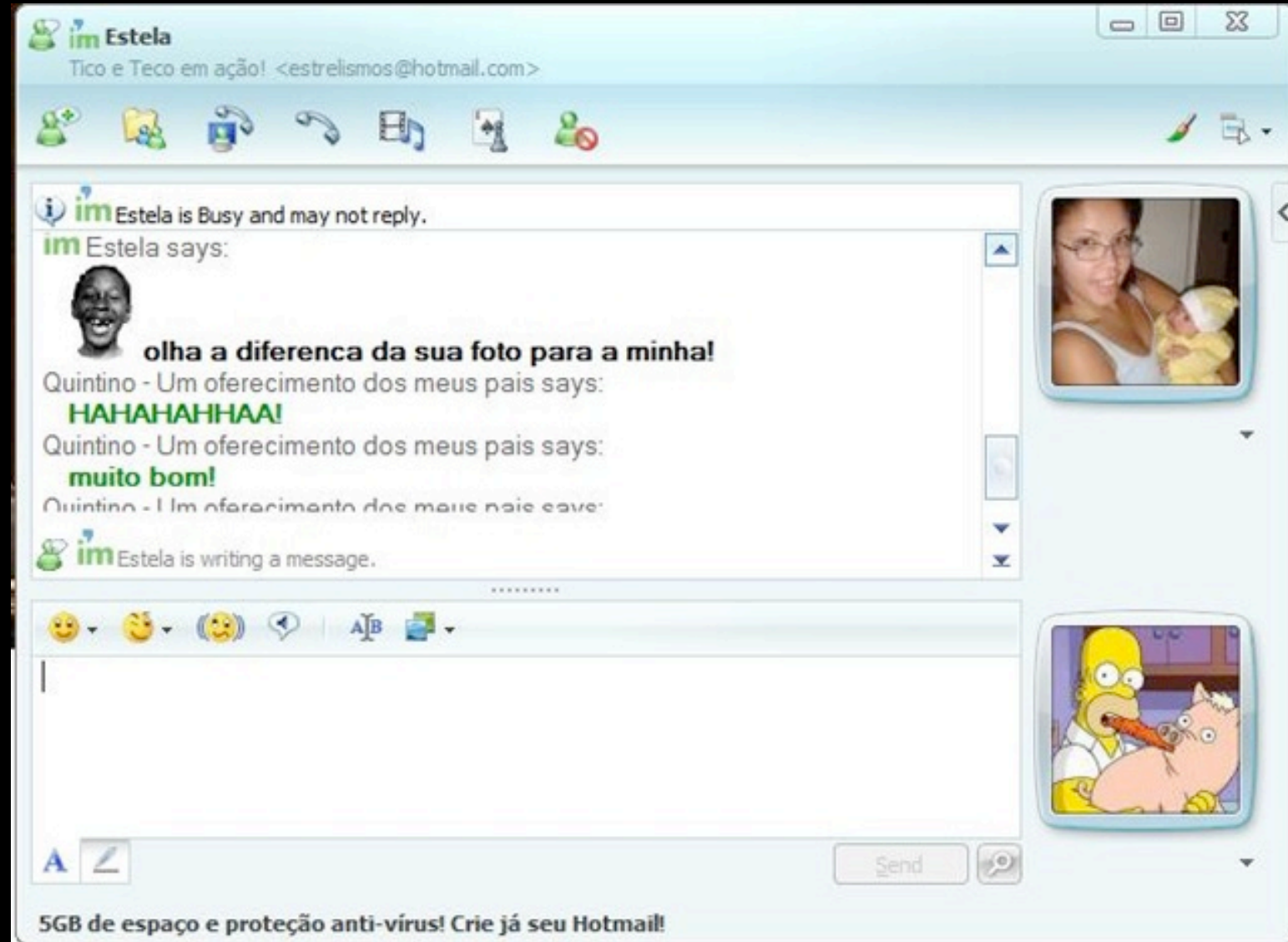
Time Machine, Mac OSX Leopard
A experiência se dá no espaço-tempo.

Interação síncrona

- Percepção de disponibilidade
- Negociação de turno
- Tempos de resposta (time lag)
- Maior presença do outro no discurso
- Mais fácil de chegar num consenso
- Menor controle

Disponibilidade

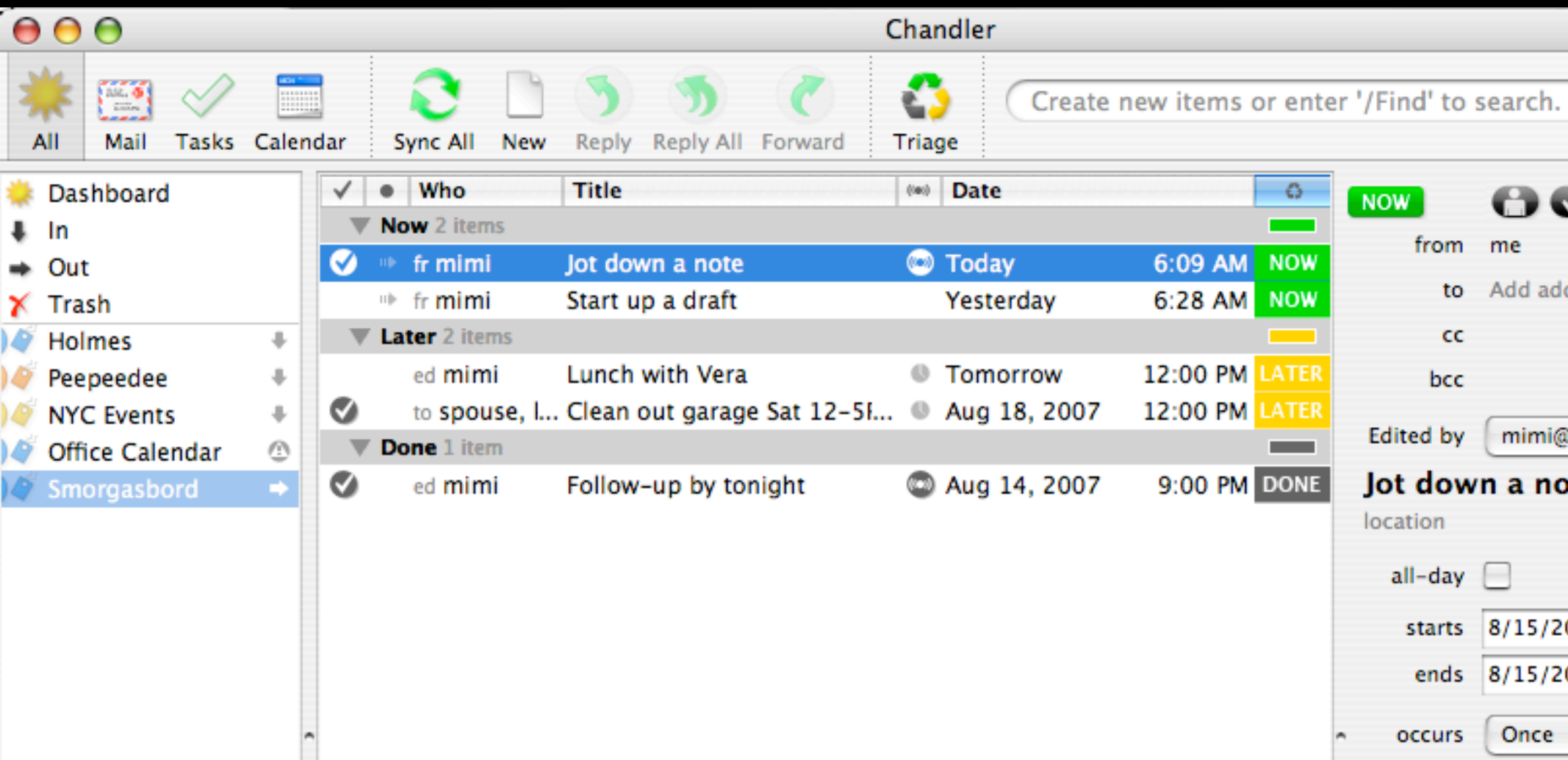
Negociação turno



MSN Messenger

Interação assíncrona

- Descontextualização - memória
- Encadeamento
- Distanciamento
- Maior controle



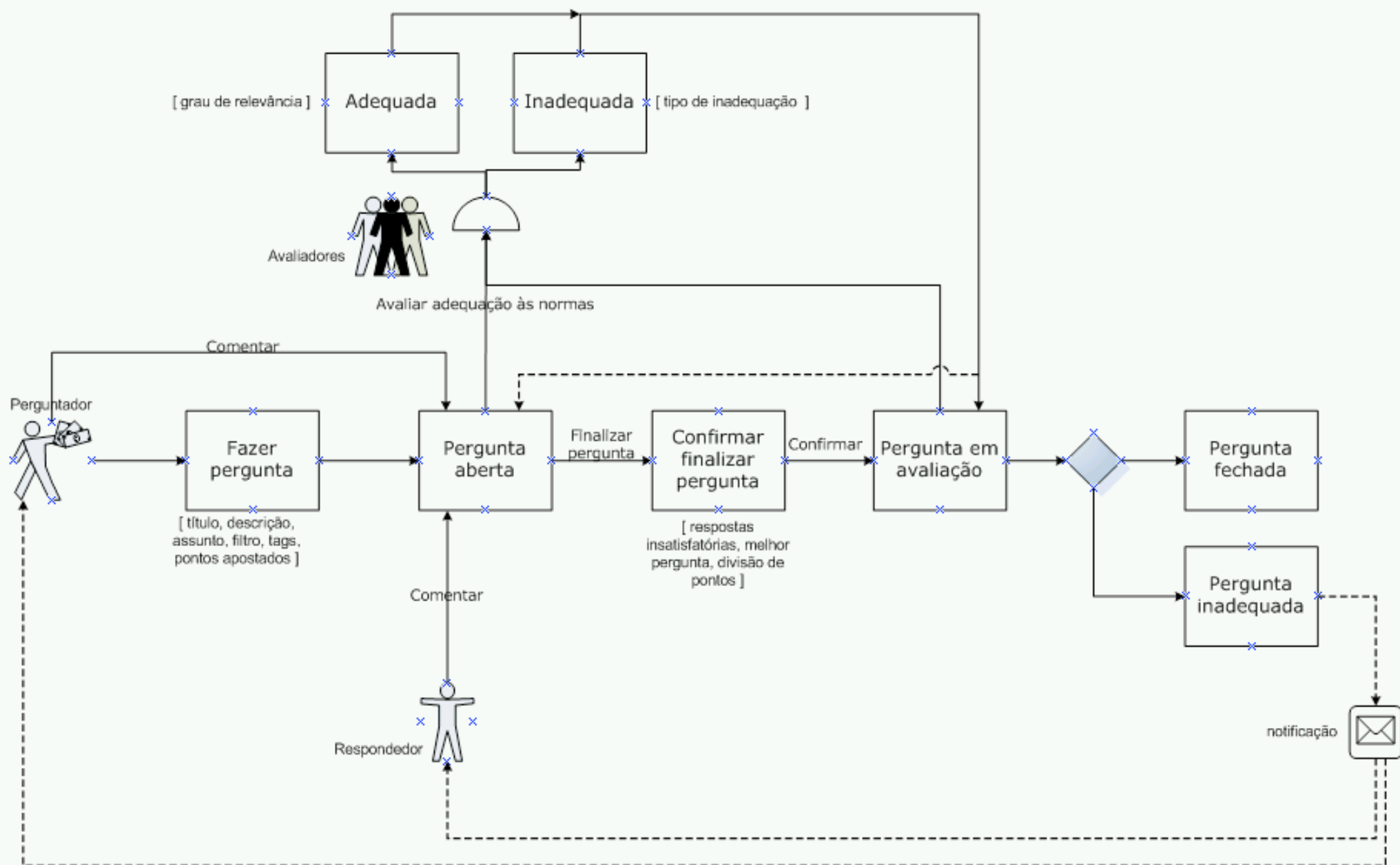
Chandler Project, um cliente de email integrado

Coordenação da atividade



Definição de papéis

- Fluxo de trabalho (workflow)
- Responsabilidades
- Rotulação
- Flexibilidade



Projeto abortado similar ao Yahoo Answers

Regras de interação

- Controle de acesso
- Permissões e privilégios
- Regras de negócio



Perguntador



Respondedor



Avaliador



Visitante

Perguntar

Responder

Avaliar interação

Observar

Esclarecer
perguntas

Pedir
esclarecimento

Fechar
interação
inadequada

Buscar

Apagar
respostas

Ganhar pontos

Ganhar pontos

Cadastrar-se

Fechar
interação

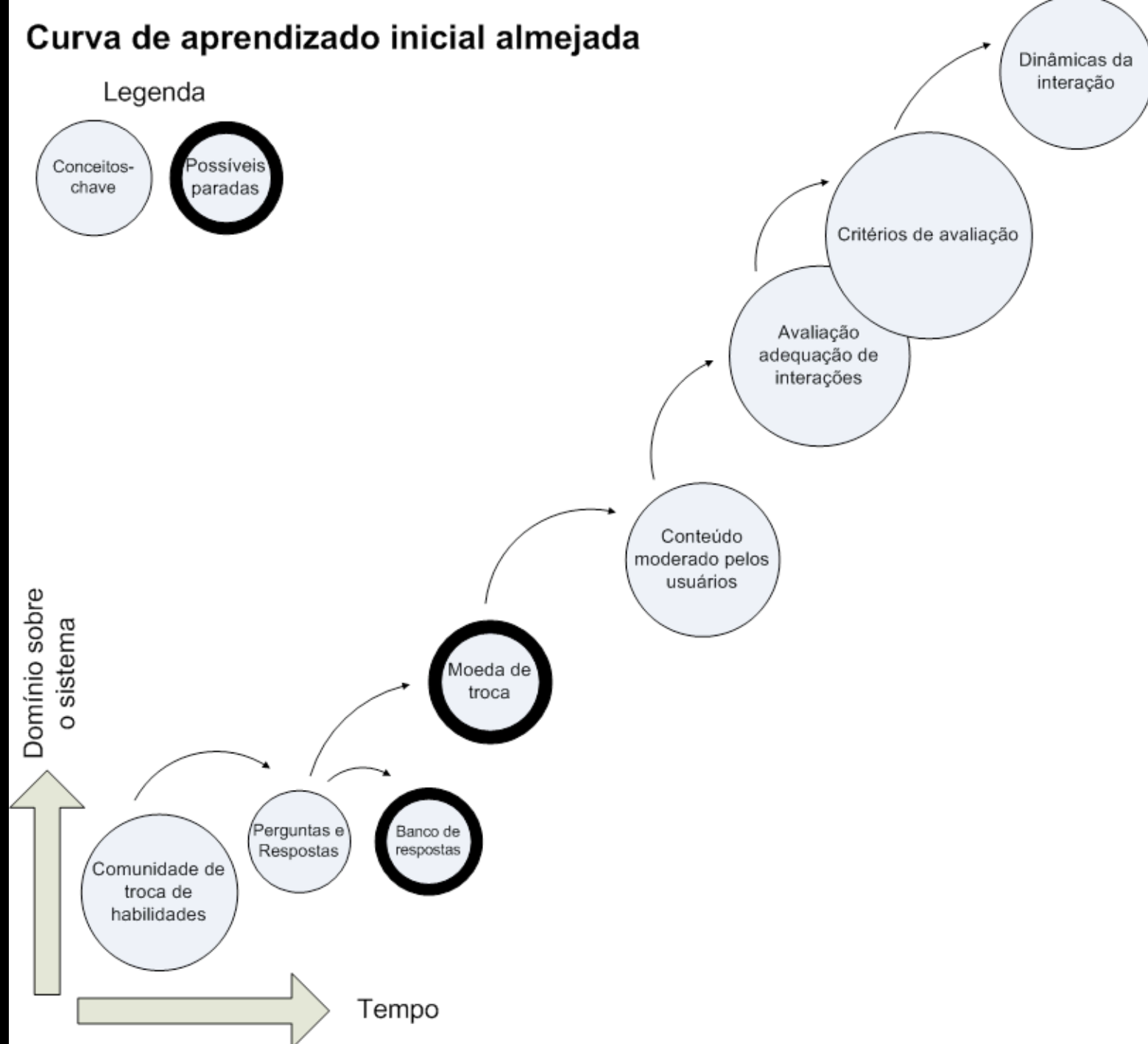
Gastar pontos

Projeto abortado similar ao Yahoo Answers

Aprendizado

- Transição de novato a veterano
 - Participação periférica
 - Status e poder
 - Conhecimento social
- Ferramentas: funcionamento, operação e utilidade

Curva de aprendizado inicial almejada



Projeto abortado similar ao Yahoo Answers

Desafios para o software social

- Utilidade e adequação
- Ambiente “artificial” e impessoalidade
- Suporte à negociação
- Leitura recomendada: It's Not Just Usability
<http://www.joelonsoftware.com/articles/NotJustUsability.html>

Exercício

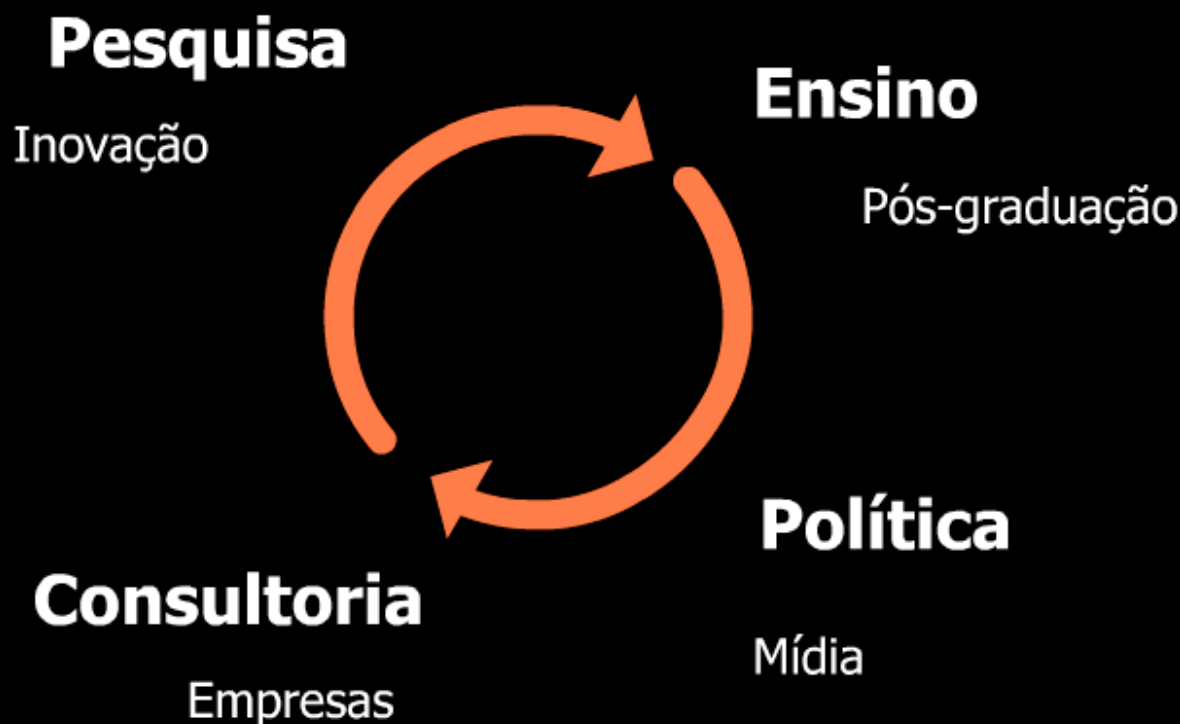
- Esboçar um software social para o compartilhamento, discussão e solução dos dramas humanos
- Identificar os papéis de usuários e privilégios
- Duração: 10 minutos

Livros

- Designing Collaborative Systems, Crabtree
- Tracing Genres through Organizations, Spinuzzi
- Acting with Technology, Kaptelinin e Nardi
- Interatividade na Web, Szeto, Butterick e outros

faber.ludens

INSTITUTO DE DESIGN DE INTERAÇÃO



Obrigado!

Frederick van Amstel
designer de interação usabilidoido.com.br