

## Cenários com Personas

Melhor do que utilizar um usuário genérico num cenário é utilizar um usuário definido, pois assim se pode avaliar melhor a pertinência do cenário. Cenários muito desconexos da realidade são interessantes no início de projeto, quando o conceito do artefato ainda está em questão, mas nas demais etapas de desenvolvimento, é preciso estar cada vez mais conectado com a realidade empírica de uso.

Cenários não se baseiam em dados reais, são apenas imaginados, previstos. No entanto, se criados para dar vida às [personas](#) [1], eles não levarão a concepções errôneas. Se a persona estiver bem baseada na realidade, o cenário também estará e, conseqüentemente, a situação prevista terá alta probabilidade de se realizar.

Usando, por exemplo, uma persona chamada Mariana que é contadora, podemos criar o seguinte cenário:

Mariana quer abrir uma pasta num sistema operacional e acessar um memorando de orçamentos. Entretanto, a pasta está cheia de planilhas que ela quer conferir enquanto lê o memorando. As planilhas são tão grandes que quase ocupam toda a tela. Ela pára, franze a testa, e pensa por alguns segundos. Redimensiona a planilha, move-a parcialmente para fora da tela, abre a pasta, abre o memorando, redimensiona e reposiciona o memorando para continuar a trabalhar, aliviada.

O cenário poderia também criar uma situação ambiental adversa, como por exemplo:

Mariana precisa fazer uma planilha com cálculos corriqueiros numa sala com várias outras pessoas falando alto. Ela não consegue se concentrar direito e precisa terminar o trabalho logo. Resolve procurar alguma forma automatizada de inserir os dados. Por sorte, o software possui assistentes para inserir dados passo-a-passo e fazer os cálculos mais comuns. A ajuda dá conta do recado, embora o processo todo tenha demorado mais do que se ela tivesse feito como sempre faz, manualmente.

Durante os testes de usabilidade com usuários reais, os cenários podem ser reaproveitados para criar tarefas específicas e verificar se os usuários conseguem mesmo resolver os problemas. É por isso que aconselho a usar os cenários o mais cedo possível no projeto. Antes mesmo de qualquer protótipo, o designer já deve ter na cabeça os pontos do artefato em que o usuário pode se bater para encaminhar para a avaliação.

Apresentando esses cenários para os colegas da equipe, ele já pode iniciar discussões produtivas sobre o design. Não fica aquela conversa mole de "eu acho que ficaria melhor um vermelhinho naquela caixa". É muito mais interessante dizer que "o vermelho na caixa pode ter conotação de alarme para o usuário Marcos e fazê-lo parar seu fluxo de trabalho".

**URL de origem (recuperadas em 28/03/2024 - 14:31):** <https://www.corais.org/node/104>

### Links:

[1] <http://www.faberludens.com.br/pt-br/node/1553>