



AULA 1

INTRODUÇÃO AO UX/UI DESIGN

FORMADOR: JOÃO PINHEIRO



WORLD
ACADEMY
PORTUGAL

USER INTERFACE E USER EXPERIENCE
FRONT-END DEVELOPMENT



JOÃO PINHEIRO

UX/UI Design Consultant | UX/UI Design Instructor

E-MAIL

joao.pinheiro@joaopinheiro.studio

REDES SOCIAIS

<https://www.linkedin.com/in/joaomcpinheiro/>

<https://www.instagram.com/joaopinheiro.studio/>

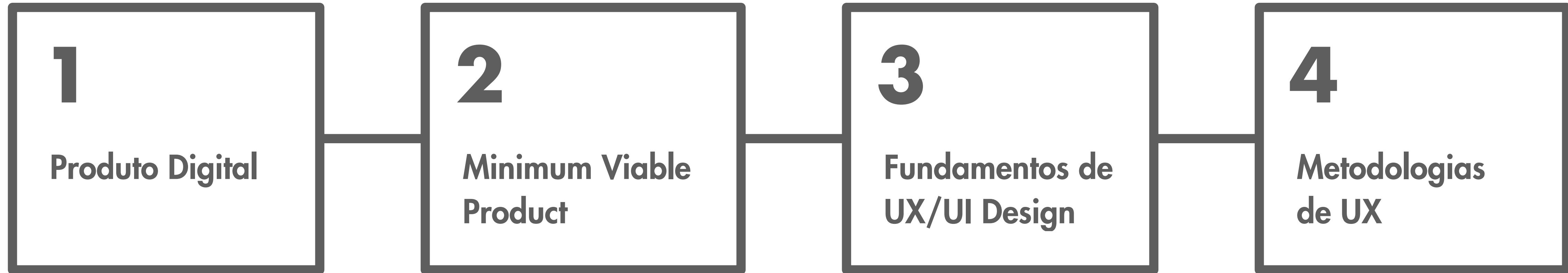
PORTFOLIO

<https://joaopinheiro.studio>



SOBRE VOCÊS?

- ▶ Nome
- ▶ Idade
- ▶ O que fazem atualmente?
- ▶ O que esperam deste curso?





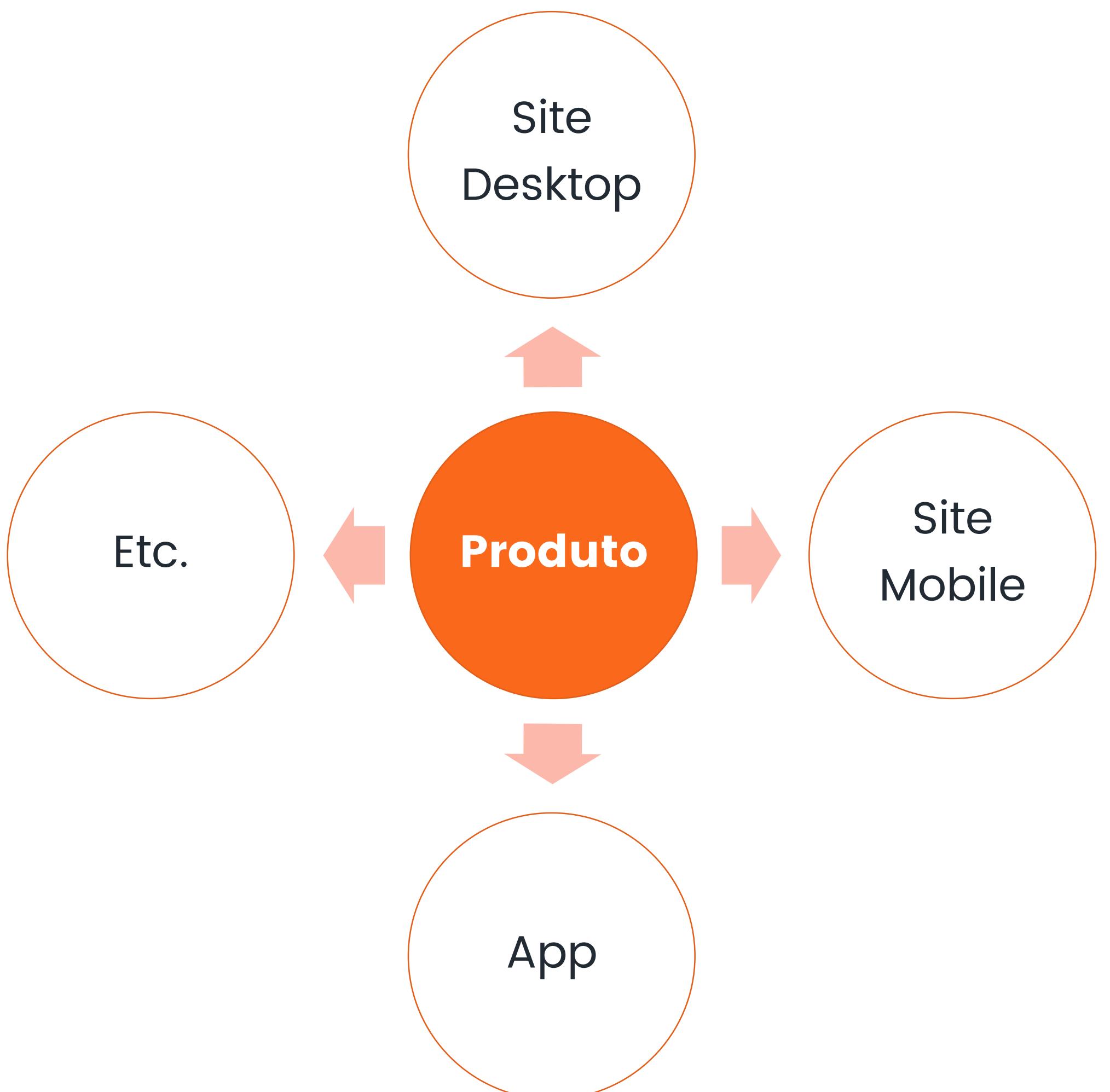
PRODUTO DIGITAL



WORLD
ACADEMY
PORTUGAL

USER INTERFACE E USER EXPERIENCE
FRONT-END DEVELOPMENT

O PRODUTO



O PRODUTO

PROBLEMA → **SOLUÇÃO**

Identificamos um problema, e construímos uma solução.

Seja através de um novo produto, ou através da melhoria
do produto que já temos.

PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UM PRODUTO

5 PASSOS:

1. Identificar
2. Sintetizar
3. Construir
4. Testar e Medir
5. Evoluir / Implementar



PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UM PRODUTO

1

IDENTIFICAR
Identificar e perceber o problema e quem são os stakeholders.

2

SINTETIZAR
Definir e mapear o problema, e os utilizadores para quem vamos encontrar uma solução.

3

CONSTRUIR
Definir soluções possíveis e prototipá-las.

4

TESTAR
Testar as soluções com maior potencial junto de utilizadores em situações reais, e medir os resultados.

5

EVOLUIR
Com base nos resultados obtidos, evoluir o protótipo e implementar a solução.



EXERCÍCIO

Objetivo:

Melhorar um produto digital

Website:

IPMA (Instituto Português do Mar e da Atmosfera)

Processo:

1. Identificar um problema / necessidade do IPMA;
2. Definir três possíveis soluções para o problema.





MINIMUM VIABLE PRODUCT



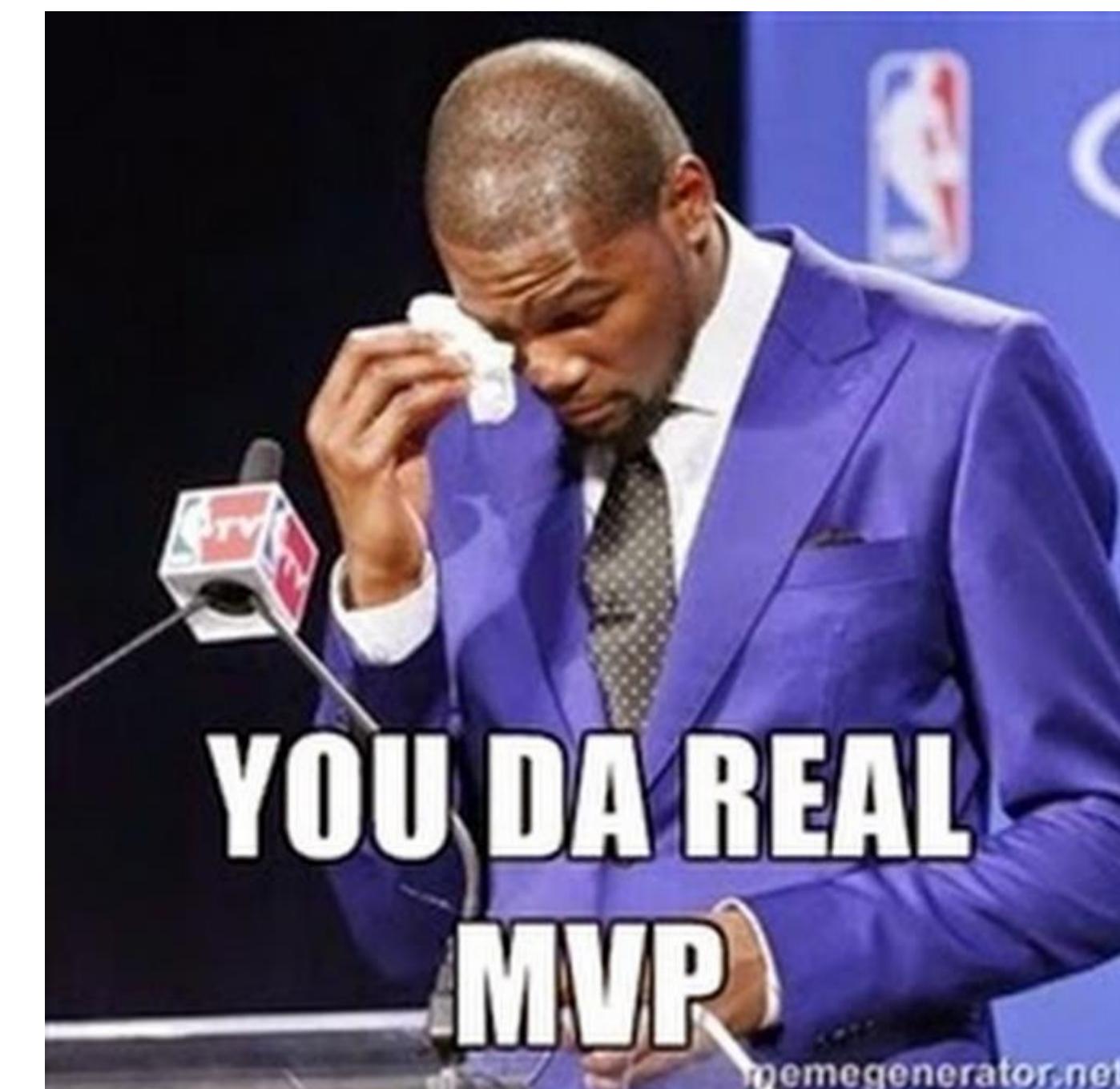
WORLD
ACADEMY
PORTUGAL

USER INTERFACE E USER EXPERIENCE
FRONT-END DEVELOPMENT

MINIMUM VIABLE PRODUCT

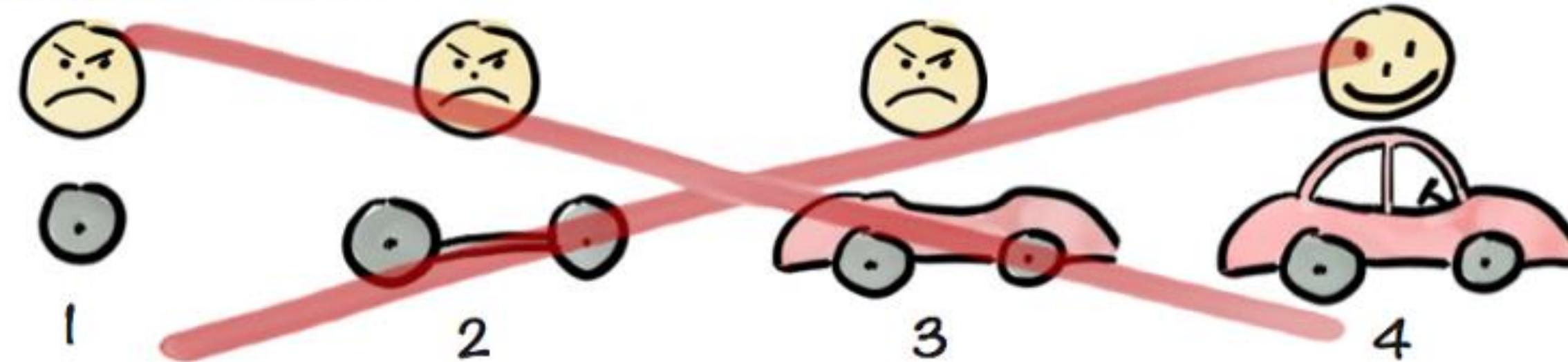
O produto mínimo viável ou **MVP** é um produto com o mínimo de funcionalidades necessárias para conseguirmos aprender e medir, e com base nessa informação continuar o desenvolvimento do mesmo.

Definir o MVP é o primeiro, o mais difícil e o mais importante passo na criação de um produto.

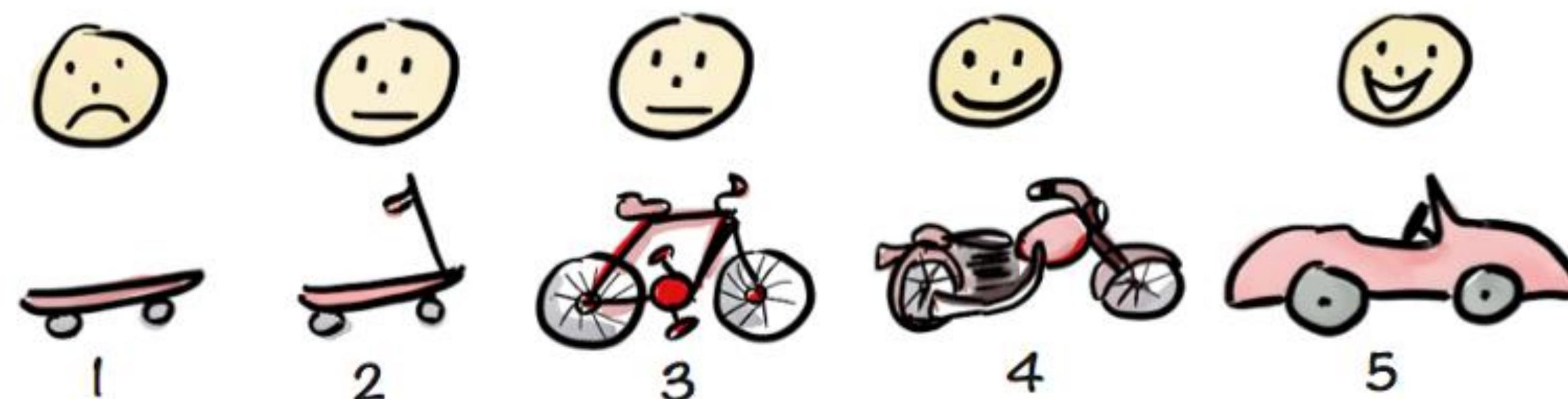


MINIMUM VIABLE PRODUCT

Not like this....



Like this!



by Henrik Kniberg

Se a expectativa de um utilizador for um carro, se lhe oferecermos um pneu, não lhe vamos resolver o problema.

No entanto, um skate, não sendo a solução ideal, já uma solução viável para que o utilizador se possa deslocar.

Não é preciso um Ferrari para começarmos a deslocar-nos de um lado para o outro.

MINIMUM VIABLE PRODUCT

EXEMPLO

O Minecraft é um dos jogos mais bem sucedidos de todos os tempos, especialmente se tivermos em conta o custo de desenvolvimento.

A primeira versão do Minecraft foi lançada após 6 dias de desenvolvimento feito por uma única pessoa.

Esta versão permitia apenas deslocar blocos de um lado para o outro, mas foi o suficiente para começar a recolher informação e evoluir o jogo na direcção certa.



MINIMUM VIABLE PRODUCT



Para se construir um MVP só é necessário listar as várias páginas que irão ser desenvolvidas em cada fase.

Por exemplo, para se construir um MVP para um website que venda um serviço de música (estilo Spotify), a listagem do MVP seria o seguinte:



- ▶ **1.^a fase:** homepage, sobre nós, contactos, download, sign up, etc.;
- ▶ **2.^a fase:** empregos, notícias / blogue, web player, etc.
- ▶ **3.^a fase:** comunidades, investidores, publicidade, etc.

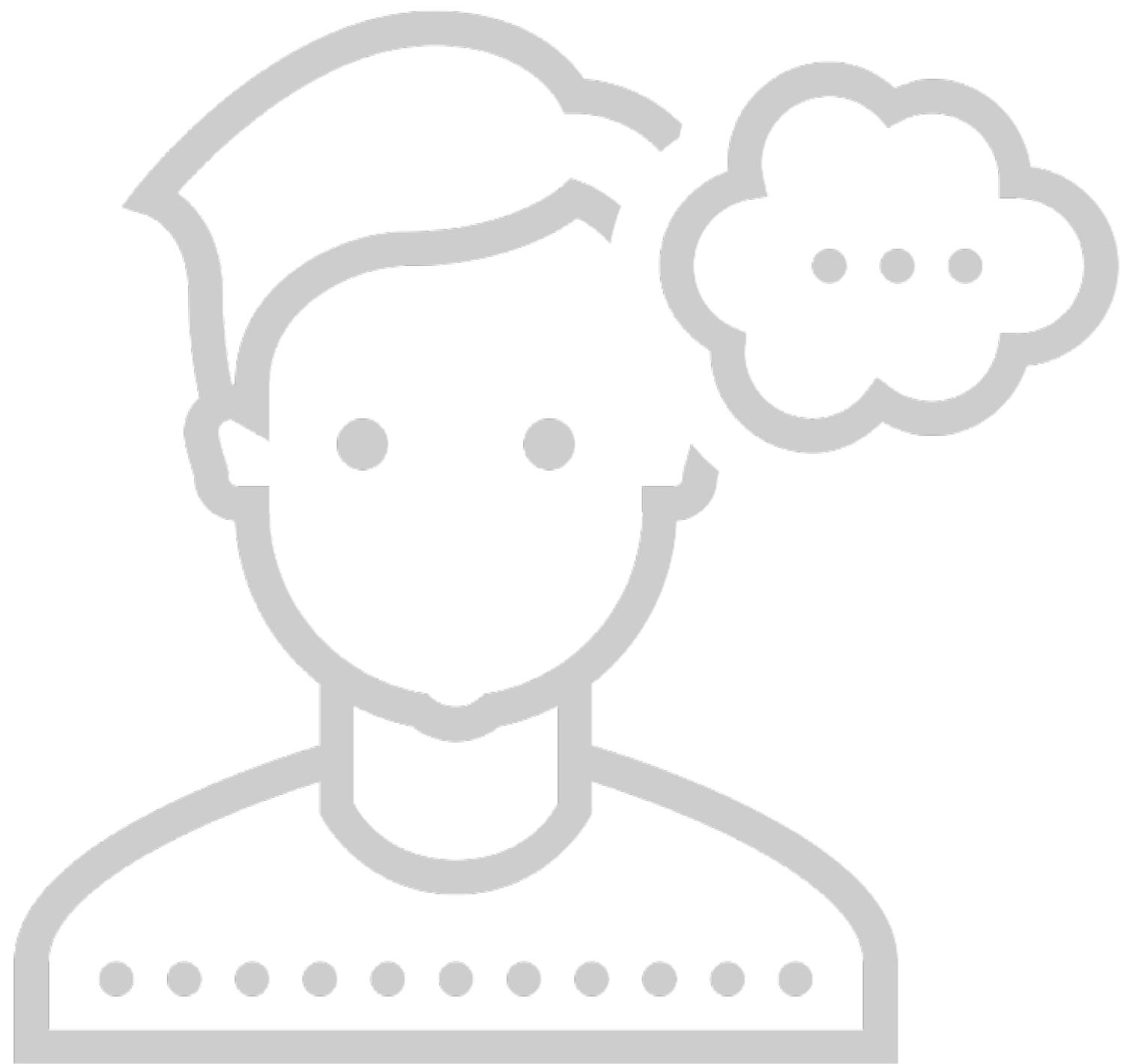
É aconselhado para o uso de softwares como Word ou Excel para a construção de um MVP.



EXERCÍCIO #2

Pressuposto: Problema e soluções do exercício anterior

1. Definir o Minimum Viable Product





FUNDAMENTOS DE UX/UI DESIGN



WORLD
ACADEMY
PORTUGAL

USER INTERFACE E USER EXPERIENCE
FRONT-END DEVELOPMENT

O QUE É PARA VOCÊS USER EXPERIENCE?



USER EXPERIENCE

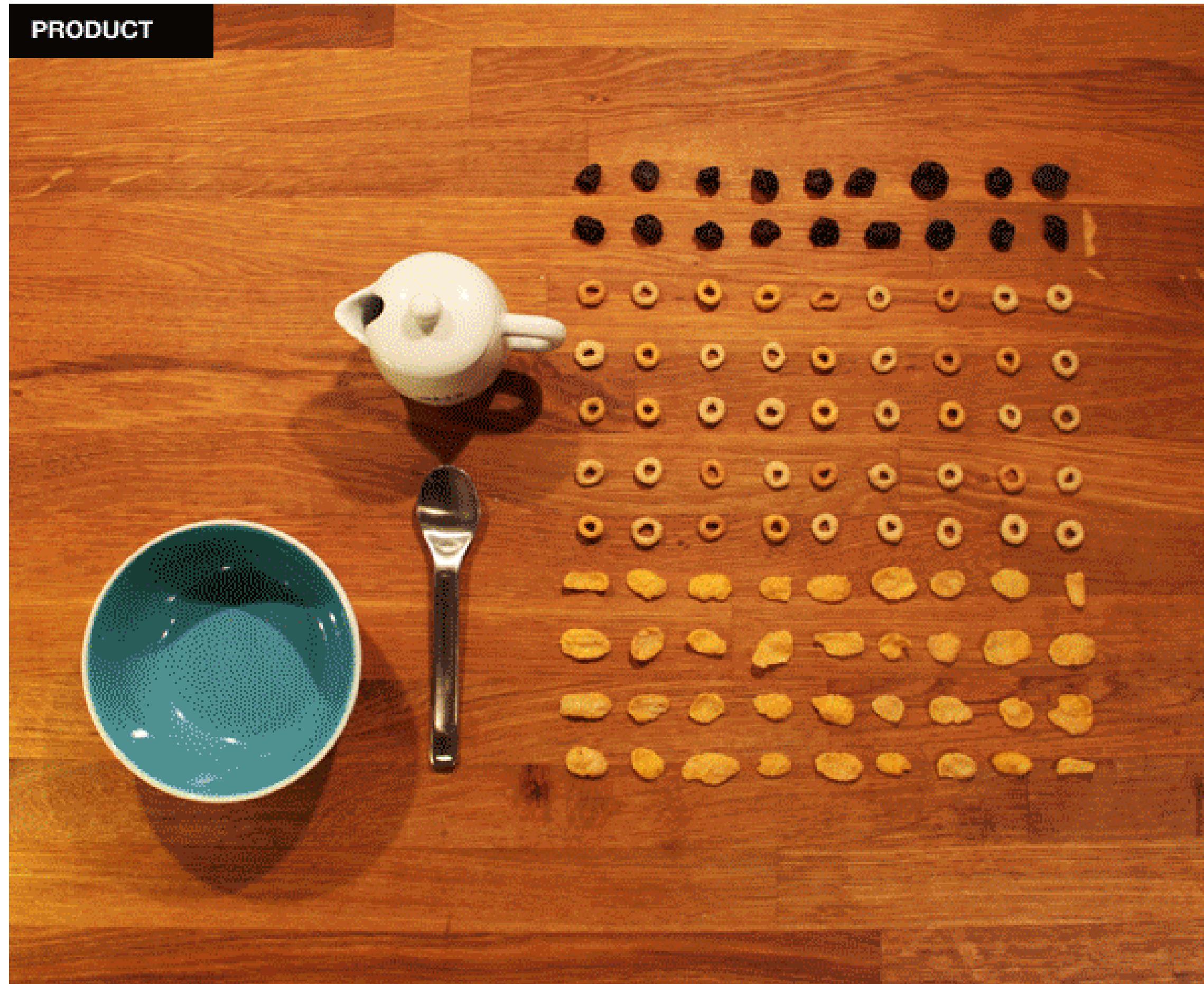
HOW UX WANTS TO BE SEEN

- Field research
- Face to face interviewing
- Creation of user tests
- Gathering and organizing statistics
- Creating personas
- Product design
- Feature writing
- Requirement writing
- Graphic arts
- Interaction design
- Information architecture
- Usability
- Prototyping
- Interface layout
- Interface design
- Visual design
- Taxonomy creation
- Terminology creation
- Copywriting
- Presenting and speaking
- Working tightly with programmers
- Brainstorm coordination
- Design culture evangelism

HOW UX IS TYPICALLY SEEN

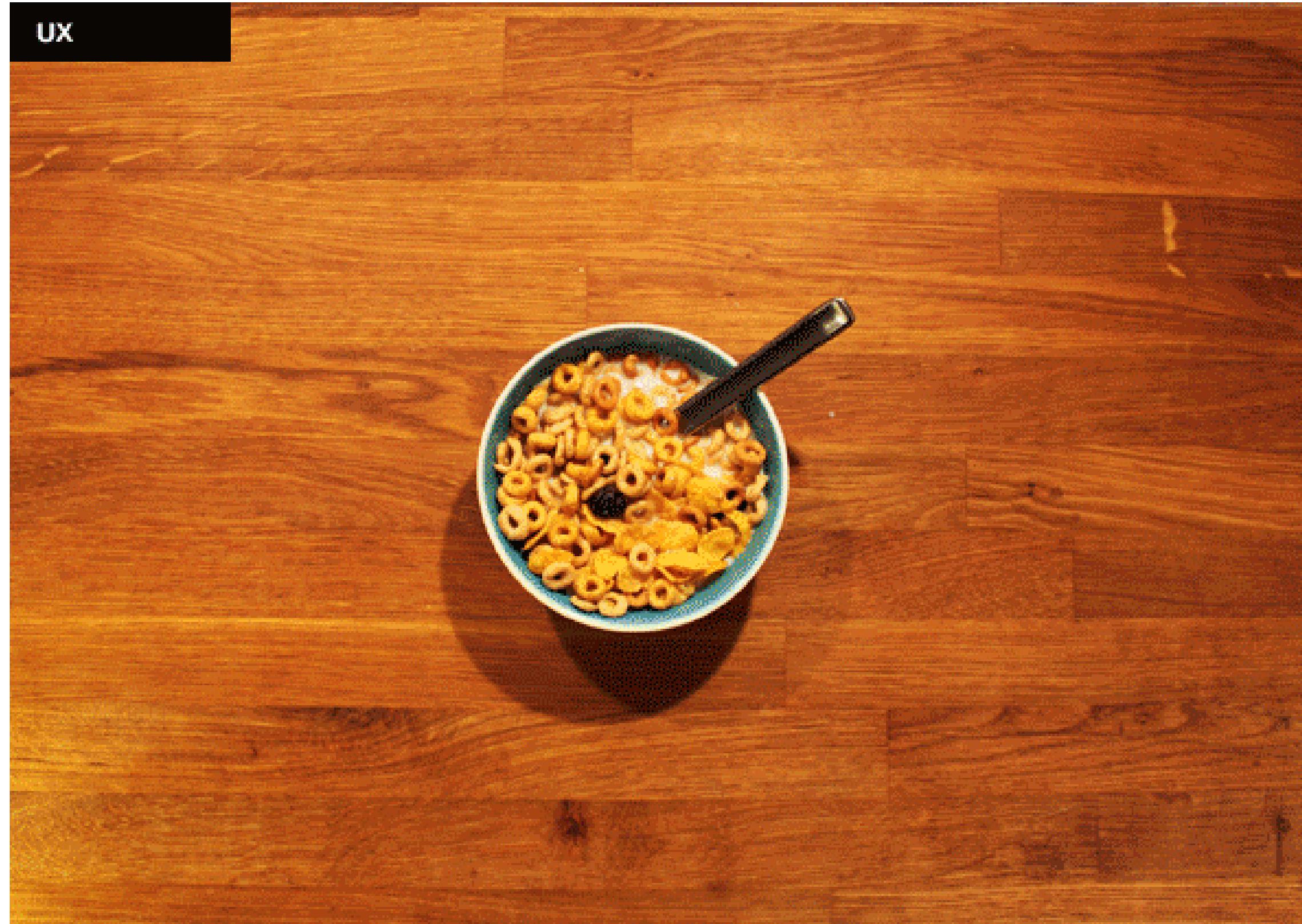
- Field research
- Face to face interviewing
- Creation of user tests
- Gathering and organizing statistics
- Creating personas
- Product design
- Feature writing
- Requirement writing
- Graphic arts
- Interaction design
- Information architecture
- Usability
- Prototyping
- Interface layout
- Interface design
- Visual design
- Taxonomy creation
- Terminology creation
- Copywriting
- Presenting and speaking
- Working tightly with programmers
- Brainstorm coordination
- Design culture evangelism

USER EXPERIENCE



introdução ao ux/ui

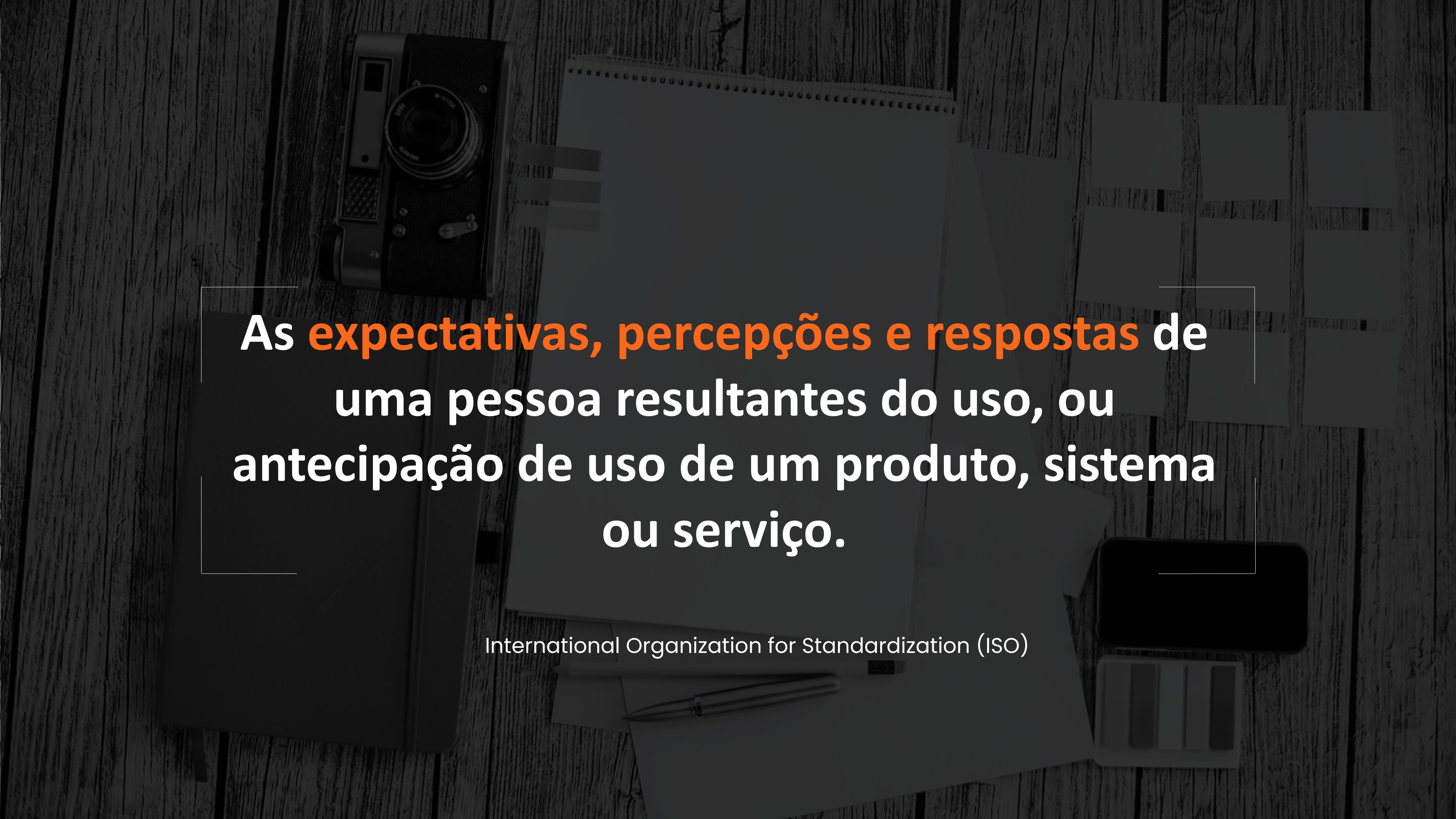
USER EXPERIENCE



introdução ao ux/ui

USER EXPERIENCE

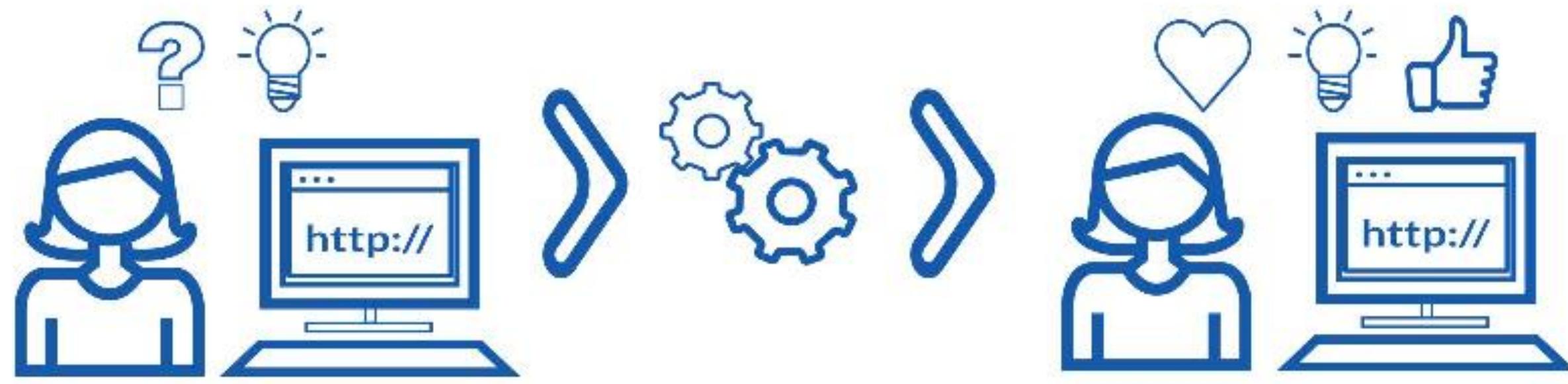




**As expectativas, percepções e respostas de
uma pessoa resultantes do uso, ou
antecipação de uso de um produto, sistema
ou serviço.**

International Organization for Standardization (ISO)

USER EXPERIENCE



SIMPLIFICANDO...

Uma pessoa com habilidade e experiência dentro da média (ou abaixo) consegue perceber como um produto funciona e alcançar os seus objectivos sem esforço.

USER EXPERIENCE



UX não se aplica apenas a sites e apps.

O que é bom UX?

As 7 características de uma boa experiência de utilização

O QUE É BOM UX?



O QUE É BOM UX?



UTILIZÁVEL

O utilizador consegue utilizar o produto?

Este é talvez vez o requisito mais básico de um bom UX. O utilizador tem de ser capaz de fazer aquilo que pretende com o nosso produto. Se não for possível utilizar um produto, é literalmente inútil.

O QUE É BOM UX?



findable

DESCOBRÍVEL

O utilizador consegue encontrar o que pretende?

E consegue encontrar o vosso produto?

Encontrar aquilo que pretendemos é igualmente importante. A navegação é intuitiva? A caixa de pesquisa está onde é esperado que esteja? Se tivermos de pensar demasiado para encontrar o que precisamos então a experiência de utilização pode ser melhorada.

Como é lógico, também é fundamental que o utilizador consiga encontrar o vosso produto para o poder utilizar.

O QUE É BOM UX?



ÚTIL

Resolve um problema ou necessidade que o utilizador tenha?

Um produto pode estar espectacularmente bem desenhado, e ser extremamente fácil de utilizar, mas se não resolver um problema ou necessidade do nosso público-alvo, ninguém vai querer saber.

O QUE É BOM UX?



DESEJÁVEL

O utilizador quer utilizar o meu produto?

Se o design de um produto for intuitivo e muito agradável de utilizar, de certeza que as pessoas quererão utilizá-lo. Até o produto mais útil e funcional pode proporcionar uma má experiência se for aborrecido, ou não proporcionar qualquer incentivo ao seu uso.

O QUE É BOM UX?



VALIOSO

O nosso produto proporciona valor acrescentado?

Se um produto não acrescentar qualquer tipo de valor, o mais certo é que não seja utilizado durante muito tempo.

O produto permite poupar tempo ou dinheiro? Permite alcançar objectivos pessoais ou profissionais? Seja qual for o mercado em que se situa, um produto deve diferenciar-se acrescentando mais valor.

O QUE É BOM UX?

CREDÍVEL

O utilizador confia em nós?

A credibilidade é fundamental. Se um utilizador não confiar no nosso produto ou na nossa marca, de certeza que não nos vai dar o número do seu cartão de crédito, ou sequer os seus dados pessoais.



O QUE É BOM UX?

ACESSÍVEL

Toda a gente consegue utilizar o nosso produto?

Devemos pensar sempre nas pessoas com incapacidades para garantir que toda a gente pode utilizar o nosso produto. Devemos seguir as boas práticas da acessibilidade.



accessible

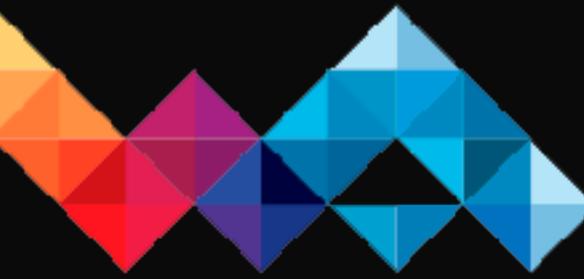
:::::::

EXERCÍCIO

Agora que já sabem o que é bom UX...

- Com base no website indicado em baixo, analisar cada uma das sete características de bom UX (pensar no que está correto, o que pode ser melhorado, etc.).
- **Website:**
- Worten: <https://www.worten.pt/>





WORLD
ACADEMY
PORTUGAL

USER INTERFACE E USER EXPERIENCE FRONT-END DEVELOPMENT

FORMADOR: JOÃO PINHEIRO