

# Ui x UX - Design centrado no usuário

## Aula 2

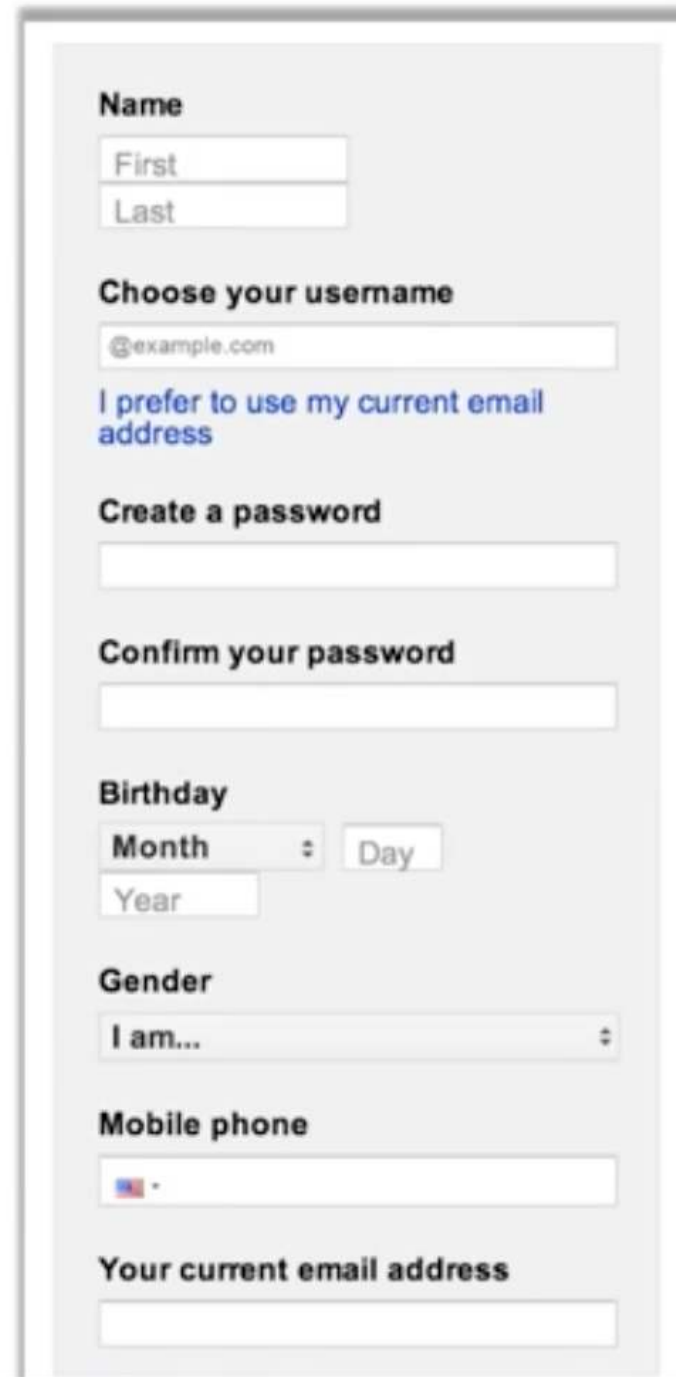
Eng. Computação  
Ergonomia de Interfaces  
Prof.: Carlos Hairon

# Exercícios

- ▶ Compartilhe com a turma as boas soluções do App que você gosta diferenciando-as em UI e UX.
- ▶ Compartilhe com a turma as soluções ruins do App que você não teve boa experiência diferenciando-as em UI e UX.



Como melhorar  
o form de  
cadastro ao  
lado?



**Name**

**Choose your username**

[I prefer to use my current email address](#)

**Create a password**

**Confirm your password**

**Birthday**

**Gender**

**Mobile phone**

**Your current email address**

# Como melhorar o form de checkout ao lado?

Full Name:

Address Line1:

Street address, P.O. box, company name, c/o

Address Line2:

Apartment, suite, unit, building, floor, etc.

City:

State/Province/Region:

ZIP:

Country:

United States

Phone Number:

Address Type:

Select an Address Type

Security Access Code:

For buildings or gated communities

Full Name:

Address Line1:

Street address, P.O. box, company name, c/o

Address Line2:

Apartment, suite, unit, building, floor, etc.

City:

State/Province/Region:

ZIP:

Country:

United States

Phone Number:

Credit or debit card number:

Cardholder's Name:

(as it appears on the credit card)

Expiration Date:

(only month and year required)

01

2013

Antes dos  
detalhes deve  
vir o mais  
importante.



Antes dos  
detalhes deve  
vir o mais  
importante.



# Antes de começar

- ▶ Antes de escolher um meio de comunicação do processo de projeto você precisa:
- ▶ especificar o problema que você está tentando resolver
- ▶ entender o seu público-alvo
- ▶ dar uma olhada no que os concorrentes tem feito na área
- ▶ definir os requisitos gerais do produtos

# Exercícios

- ▶ Melhore o fluxo de execução do App que você gosta, mas que precisa de melhorias. Abaixo tem o exemplo do UBER.
- ▶ Certos usuários acham ruim não ter controle do fim da corrida ou fica inibidos de pedir para ver o motorista finalizando, gerando um certo desconforto ao terminar a corrida.

## UBER FLOW



## UBER MY FLOW



\* The user don't control when the uber ride stops. If the uber drive whats it can stop the ride some block after and make more money.



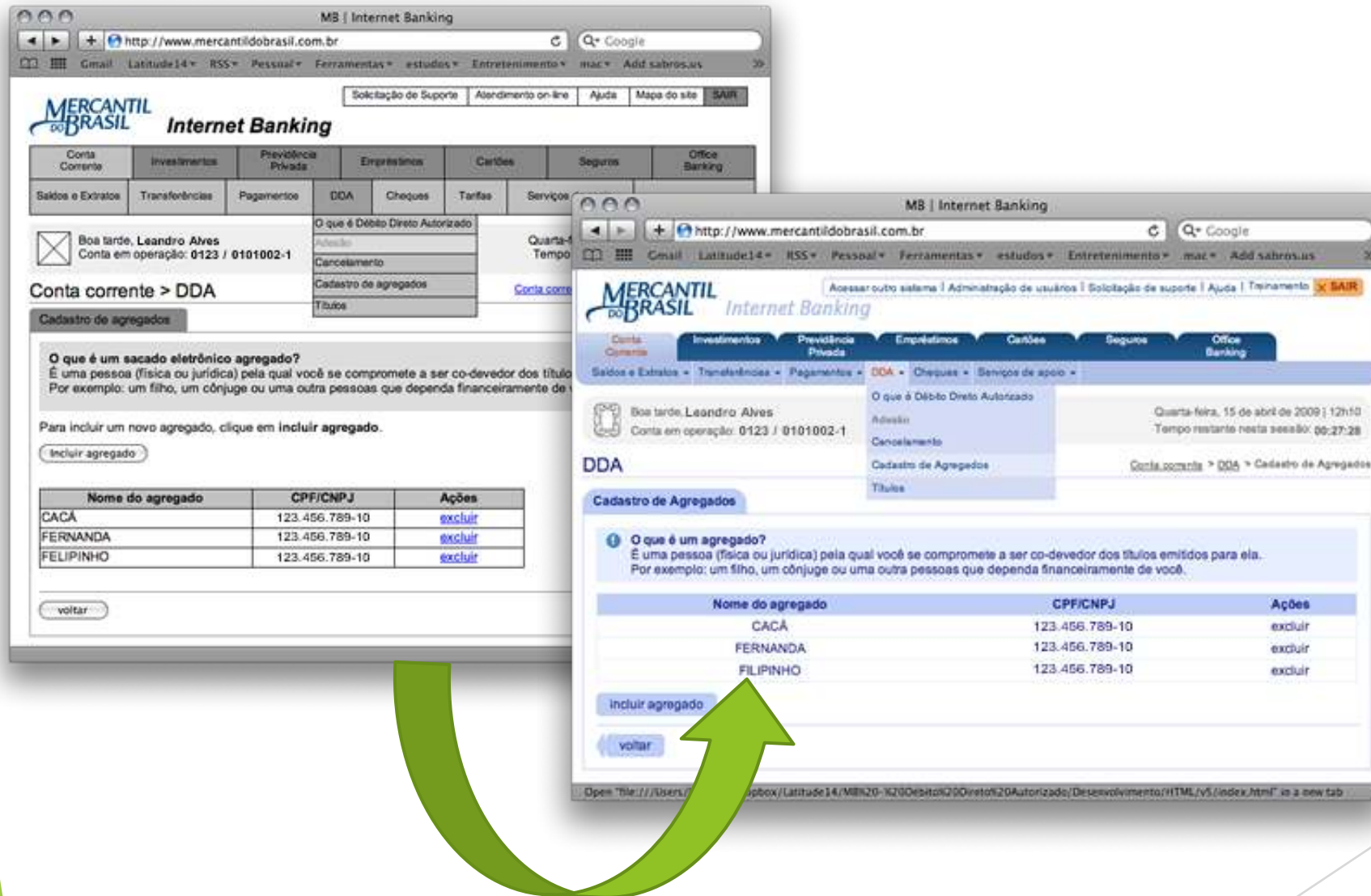
# Wireframe, protótipo e mockup - Qual a diferença?



# Wireframe, protótipo e mockup - Qual a diferença?

- ▶ Um wireframe é uma representação de baixa fidelidade de um design. Ele deve mostrar claramente:
  - ▶ os principais grupos de conteúdo (o quê?)
  - ▶ a estrutura da informação (onde?)
  - ▶ uma descrição e visualização básica da interface e interação do usuário (como?)
- ▶ Wireframes não são apenas caixas meio sem sentido desenhadas em p&b. Considere-os como o esqueleto do seu design e lembre-se que os wireframes devem conter a representação de todas as partes importantes do produto final.

# Wireframes



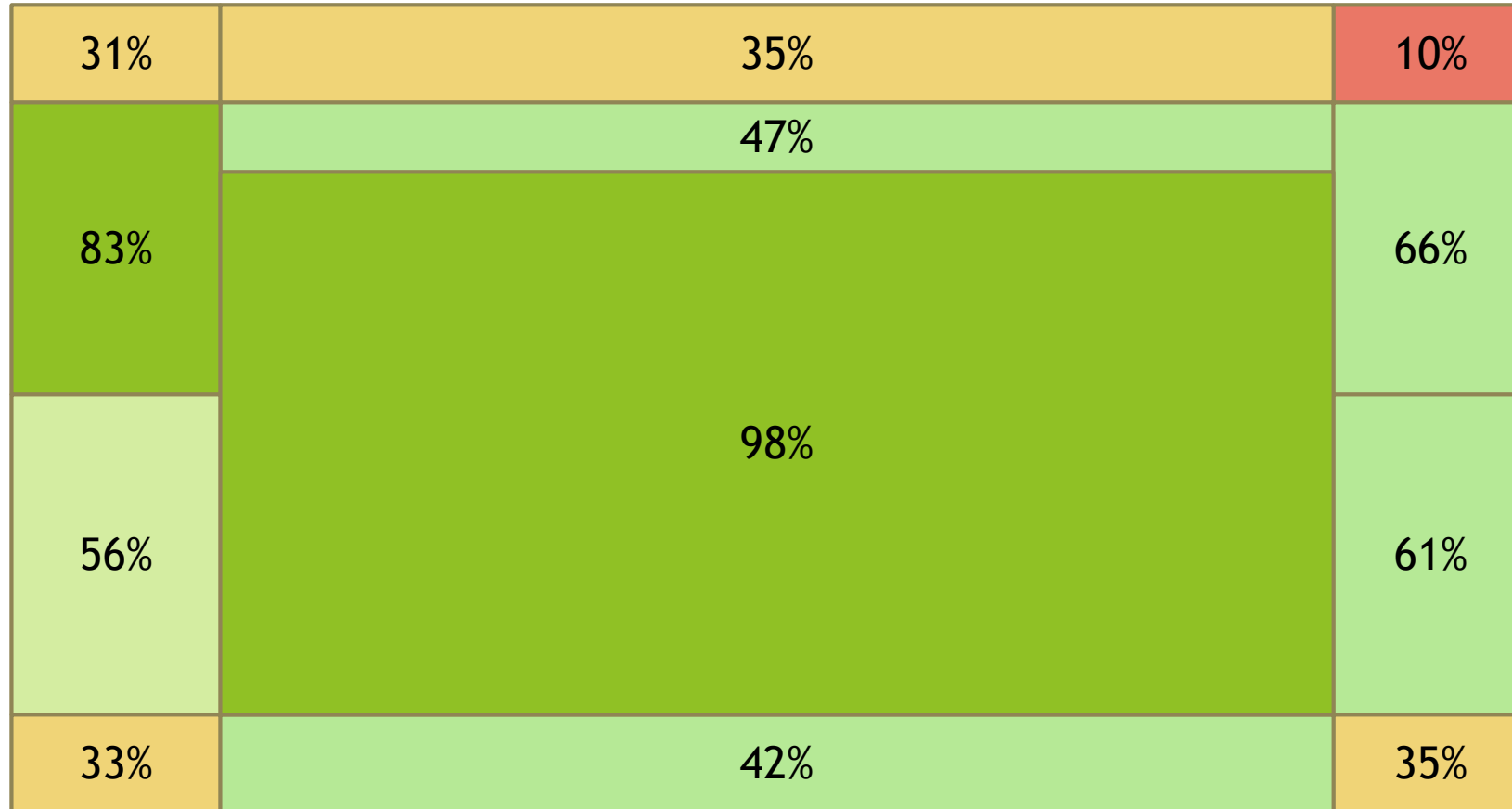
# Wireframes

- ▶ Um wireframe de site web é um guia visual básico usado em design de interface para sugerir a estrutura de um sítio web e relacionamentos entre suas páginas.
- ▶ Wireframe então é um desenho básico de uma interface. Este desenho, no entanto, deve retratar toda a arquitetura de informação do sistema desejada pelo cliente.

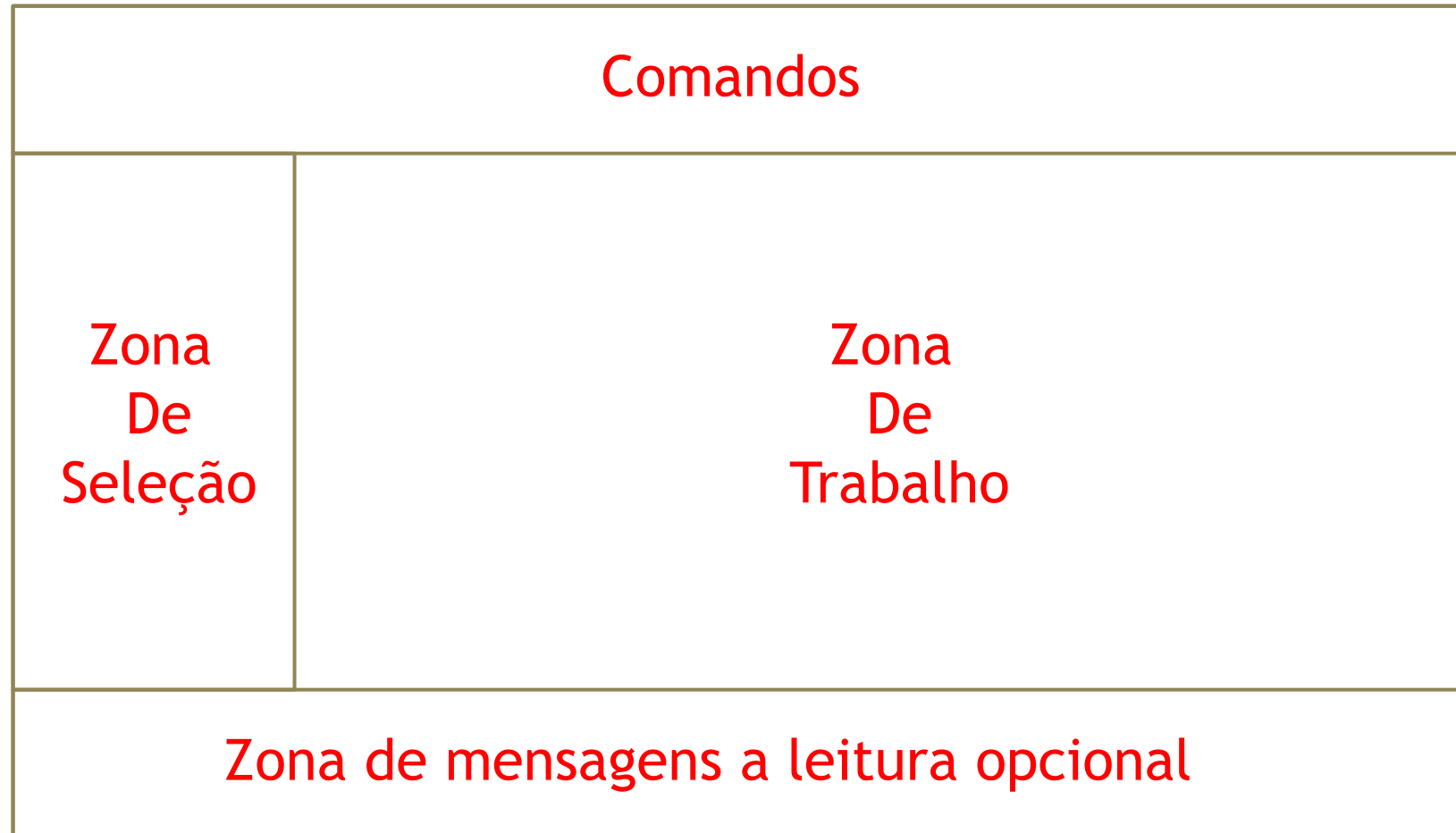
# Wireframes - Visibilidade web site

Muito visível Pouco acessível	Zona muito visível	Pouco acessível
Muito acessível	Zona a mais visível e a mais acessível	Muito acessível
Pouco acessível	Zona pouco visível e Pouca acessível	Pouco acessível

# Wireframes - Visibilidade web site



# Wireframes - Visibilidade



# Wireframes

## Facilidade de TAP em smartphone





# Quando utilizar wireframes.

- ▶ Wireframes normalmente são utilizados como parte da documentação de um projeto.
- ▶ Como eles são estáticos e congelam a interação em um ponto específico no tempo, eles devem ser acompanhados de pequenas anotações explicando as interações até documentações técnicas mais complexas, quando necessário.
- ▶ Já que são simples e rápidos de serem feitos, servem também como rascunhos claros para serem usados na comunicação interna do time.
- ▶ Wireframes são dificilmente utilizados como material de teste

# Protótipo

- ▶ Um protótipo é uma representação de média a alta fidelidade do produto final e que simula a interface de interação do usuário.
- ▶ Ele deve possibilitar ao usuário:
  - ▶ experimentar o conteúdo e as interações da interface
  - ▶ testar as principais interações de forma similar ao produto final
- ▶ As interações devem ser moldadas com cuidado e apresentar uma semelhança significativa com a experiência que o usuário terá no produto final.
- ▶ A interdependência entre a interface e o funcionamento do backend é frequentemente omitida para reduzir custos e acelerar os ciclos de desenvolvimento.

# Quando utilizar protótipos.

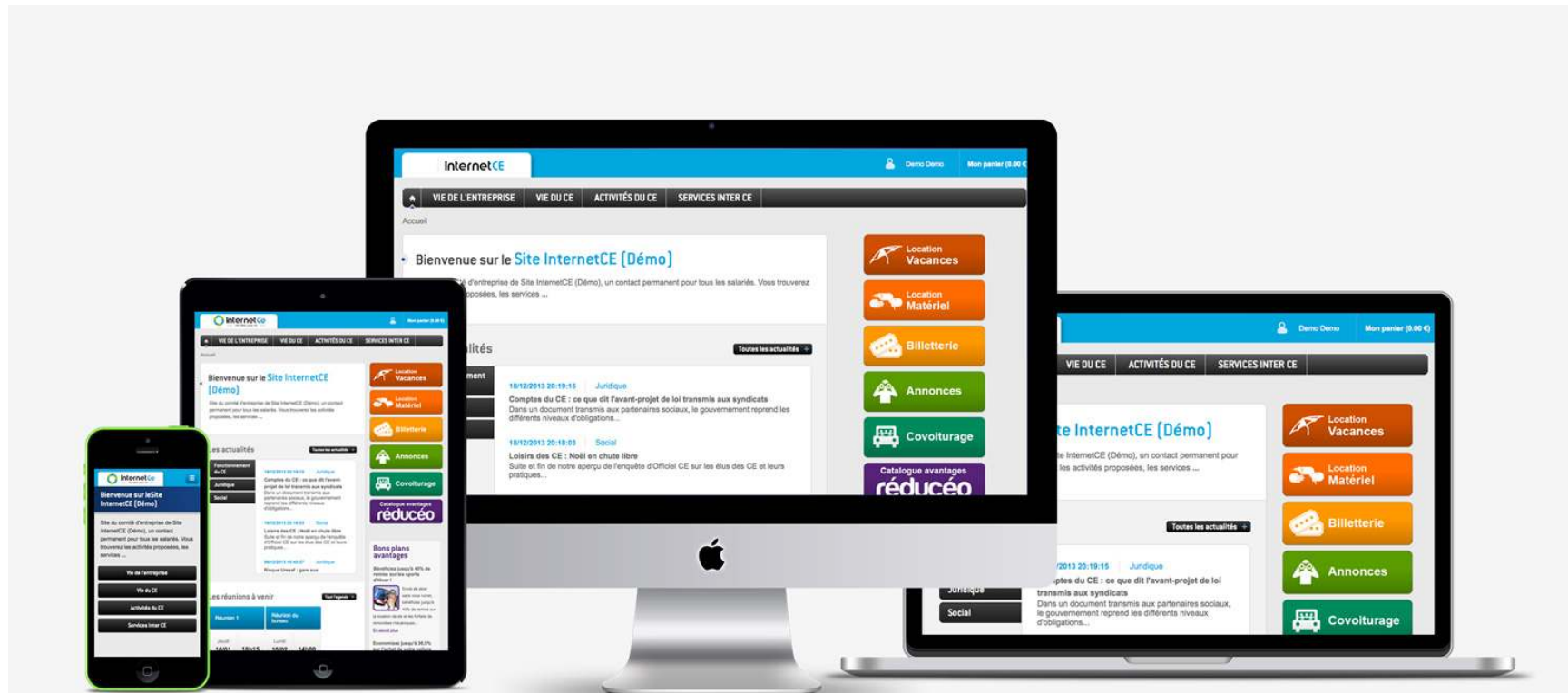
- ▶ Protótipos são utilizados em seu máximo potencial nos testes de usuário.
- ▶ A simulação das interações finais geram um ótimo material para testar a usabilidade da interface antes do desenvolvimento iniciar de fato.
- ▶ Os protótipos normalmente não são a melhor forma de documentação, já que exigem do “leitor” um certo esforço para entender a interface.
- ▶ Por outro lado, um protótipo é a forma mais engajante de documentação do design, uma vez que a interface é palpável e direta.

# Quando utilizar protótipos.

- ▶ Lembre-se que criar protótipos pode ser caro e consumir bastante tempo.
- ▶ Uma sugestão é criar protótipos que possam ser utilizados no desenvolvimento (sim, isso significa que você deve saber programar um pouco de HTML e CSS). Isso é especificamente eficaz em projetos relativamente simples.
- ▶ Feita de forma correta e combinada com testes de usuário, a criação de protótipos consegue pagar seu custo.
- ▶ Obs.: Uma boa prática da engenharia de software é jogar fora os protótipos e começar do zero o produto final. Entretanto, não estamos falando do mesmo conceito. Em engenharia de software os protótipos são de código e destinados a aprender a solucionar um problema complexo, o mesmo para projetos de hardware. Neste curso, estamos abordando apenas a camada de visão do suposto software.

# Mockup (mock-up)

- ▶ Um mockup é uma representação estática de média a alta fidelidade de um design.
- ▶ Muitas vezes um mockup é um rascunho bem próximo do design final do produto.
  - ▶ representa a estrutura da informação, visualiza o conteúdo e demonstra as principais funcionalidades de uma forma estática
  - ▶ estimula as pessoas a realmente revisarem a parte visual do projeto
- ▶ Mockups são muitas vezes confundidos com wireframes



# Mockup (mock-up)



Mockup (mock-up)

# Quando utilizar um mockup.

- ▶ Os mockups são particularmente úteis quando você quer vender a ideia do produto antes dele estar pronto para seu público estratégico (stakeholders).
- ▶ Graças a sua natureza visual, mockups não possuem a resistência dos entregáveis de baixa fidelidade (wireframes)
- ▶ São bem mais rápidos de criar do que protótipos.
- ▶ Eles são ótimos coletores de feedback e, se inseridos no contexto geral do processo de criação do design, podem criar um bom capítulo da documentação.



# Quando utilizar um mockup.

- ▶ Os mockups são particularmente úteis quando você quer vender a ideia do produto antes dele estar pronto para seu público estratégico (stakeholders).
- ▶ Graças a sua natureza visual, mockups não possuem a resistência dos entregáveis de baixa fidelidade (wireframes)
- ▶ São bem mais rápidos de criar do que protótipos.
- ▶ Eles são ótimos coletores de feedback e, se inseridos no contexto geral do processo de criação do design, podem criar um bom capítulo da documentação.

# Resumo

Representação	Fidelidade	Custo	Uso	Características
Wireframe	baixa	\$	Documentação, comunicação rápida	Rascunho, representação preta e branca da interface
Protótipo	média a alta	\$\$\$	Teste de usabilidade, esqueleto reutilizável para o desenvolvimento da interface	Interativo
Mockup	média a alta	\$\$	Coletar feedback e conseguir vender a ideia do produto	Visualização estática

<https://anarute.com/wireframe-prototipo-e-mockup-qual-a-diferenca/>

# Exercício

- ▶ Planeje um app/site tipo iFood específico para sanduich. Faça:
  - ▶ Um fluxo principal
  - ▶ Os wireframes do fluxo principal
  - ▶ Uma tela de mockup