# Ui x UX - Design centrado no usuário

Eng. Computação

Ergonomia de Interfaces

Prof.: Carlos Hairon

O que essa disciplina pode fazer por você.

#### **Technology**

Functionality, Engineering,
Foundation, Objective, Backend,
Performance, Feasability, Realistic,
Complex, Establishes.



Efficiency, Logic, Relevance, Concrete, Goal Driven.



User Advocacy, Testing, Research, Stories, Validity, liability, User Driven

Effectiveness, Interaction, Usability, Elegance, Simplicity, Product Driven.



Vision, Goals, Paradigm,
 Pragmatic, Analytics,
 Demographic, Stakeholders,
 Budget, Determines.

Brand Equity, Company Image, Style, Marketing, Advertising, Consistency, Trust, Communication, Message Driven.



Asthetics, Creativity,
Abstraction, Subjective,
Experimental, Front End,
Visual, Explains, Clarifies.

O que essa disciplina pode fazer por você.





## A final o que é UX?

- UX (User Experience)
- UX é como você se sente ao usar algo.
- ► Simples. É isso. Fim?



## A final o que é UX?



#### A final o que é UI?

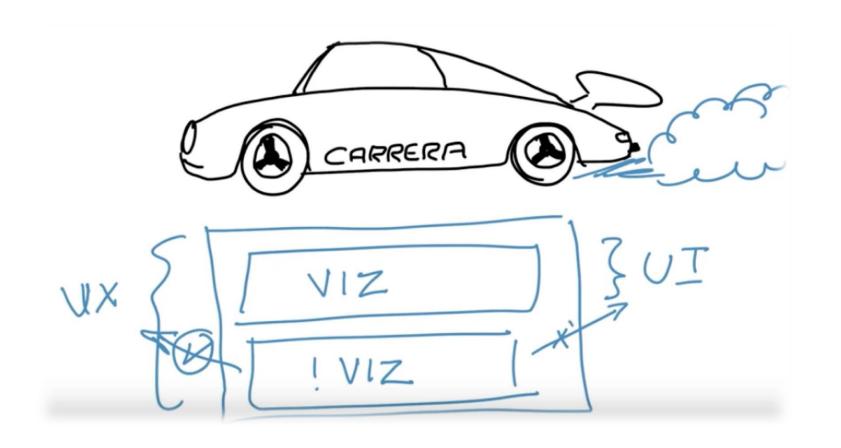
- Interface com o usuário
- Em tecnologia da informação, a interface de usuário (UI) é tudo que é projetado em um dispositivo com o qual um ser humano pode interagir.



HOW UX WANTS TO BE SEEN	HOW UX IS TYPICALLY SEEN (UI)
<ul> <li>Field research</li> </ul>	<ul> <li>Field research</li> </ul>
<ul> <li>Face to face interviewing</li> </ul>	<ul> <li>Face to face interviewing</li> </ul>
<ul> <li>Creation of user tests</li> </ul>	<ul> <li>Creation of user tests</li> </ul>
<ul> <li>Gathering and organizing statistics</li> </ul>	<ul> <li>Gathering and organizing statistics</li> </ul>
<ul> <li>Creating personas</li> </ul>	<ul> <li>Creating personas</li> </ul>
<ul> <li>Product design</li> </ul>	<ul> <li>Product design</li> </ul>
<ul> <li>Feature writing</li> </ul>	<ul> <li>Feature writing</li> </ul>
<ul> <li>Requirement writing</li> </ul>	<ul> <li>Requirement writing</li> </ul>
<ul> <li>Graphicarts</li> </ul>	<ul> <li>Graphicarts</li> </ul>
<ul> <li>Interaction design</li> </ul>	<ul> <li>Interaction design</li> </ul>
<ul> <li>Information architecture</li> </ul>	<ul> <li>Information architecture</li> </ul>
<ul> <li>Usability</li> </ul>	<ul><li>Usability</li></ul>
<ul> <li>Prototyping</li> </ul>	<ul> <li>Prototyping</li> </ul>
<ul> <li>Interface layout</li> </ul>	<ul> <li>Interface layout</li> </ul>
<ul> <li>Interface design</li> </ul>	<ul> <li>Interface design</li> </ul>
<ul> <li>Visual design</li> </ul>	<ul> <li>Visual design</li> </ul>
<ul> <li>Taxonomy creation</li> </ul>	<ul> <li>Taxonomy creation</li> </ul>
<ul> <li>Terminology creation</li> </ul>	<ul> <li>Terminology creation</li> </ul>
<ul> <li>Copywriting</li> </ul>	<ul> <li>Copywriting</li> </ul>
<ul> <li>Presenting and speaking</li> </ul>	<ul> <li>Presenting and speaking</li> </ul>
<ul> <li>Working tightly with programmers</li> </ul>	<ul> <li>Working tightly with programmers</li> </ul>
<ul> <li>Brainstorm coordination</li> </ul>	<ul> <li>Brainstorm coordination</li> </ul>
<ul> <li>Design culture evangelism</li> </ul>	<ul> <li>Design culture evangelism</li> </ul>

# Coloque vozes e efeitos de som no vídeo para explicar o que é UX.





Viz = Visual / !Viz = Não Visual Explique o sentido da figura.

#### Exercício

- Escolha um app que você não gosta porque teve uma experiência ruim. Compartilhe com a turma em sala e/ou na lista.
- Escolha um app que você adora porque sempre tem uma experiência de uso muito boa. Compartilhe com a turma em sala e/ou na lista.
- Escolha um app que você gosta porque sempre tem uma experiência de uso razoável. Explique onde há necessidade de melhoria e compartilhe com a turma em sala e/ou na lista.
- Edite o vídeo do slide anterior em uma ferramenta de vídeo de maneira que o mesmo fique com vozes e efeitos sonoros de voz humana.