

Aula 6

Design de Interação e UI/UX

Profª Margarete Klamas

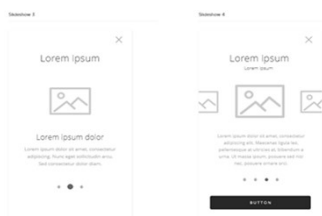
Conversa Inicial

Conteúdo

- Prototipação
- Prototipação com Quant-UX – parte 1
- Prototipação com Quant-UX – parte 2
- Ferramentas para *design* e temas afins
- Recursos para *design*

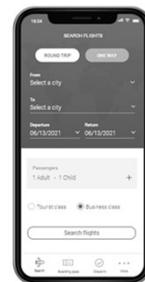
Prototipação

Wireframes



Fonte: Justinmind. Disponível em: <https://www.justinmind.com/usernote/teste/17386057/17386059/35211376/index.html#/screens/dc9bf22f-97e9-4109-adb2-93d6692773c3>

Mockups



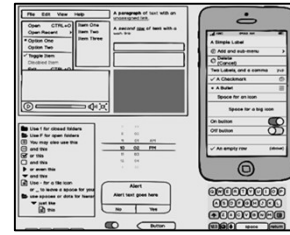
<https://www.justinmind.com/usernote/teste/17386057/17386059/35211376/index.html#/screens/dc9bf22f-97e9-4109-adb2-93d6692773c3>

Protótipos

- Permitem a interação e simulação, com isso podemos verificar a usabilidade

7

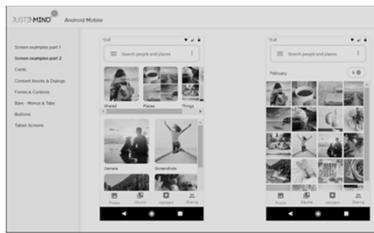
Balsamiq - <https://balsamiq.cloud/>



Fonte: Balsamiq. Disponível em: <https://balsamiq.com/learn/articles/what-are-wireframes/>. Usado para fins educacionais. Acesso em: 13/06/2021

8

Justinmind (<https://www.justinmind.com/>)



Fonte: Justinmind. Disponível em: <https://www.justinmind.com>. Usado para fins educacionais. Acesso em: 13/06/2021

9

Outras ferramentas

- Moqups (<https://moqups.com/>)
- Proto (<https://proto.io/>)
- UXPin (<https://www.uxpin.com/>)

10

Prototipação – Quant-UX – parte 1

11

Quant-UX

- Vamos usar o Quant-UX?
- <https://www.quant-ux.com/>

12

Prototipação – Quant-UX – parte 2

13

Quant-UX

- Vamos usar o Quant-UX?
- <https://www.quant-ux.com/>

14

Ferramentas para *design*

15

Programas da Adobe



Programas da Adobe.

16

Figma

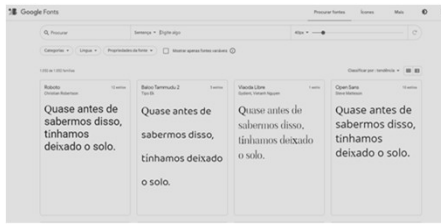
- A ferramenta Figma é bastante utilizada
- <https://www.figma.com/>

17

Recursos para *design*

18

Fontes do Google

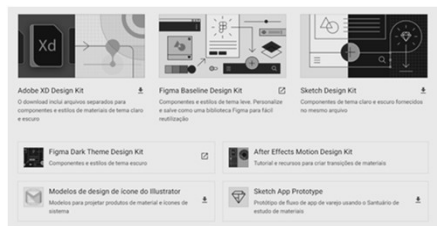


<https://fonts.google.com/>

Fontes do Google

- Vamos conhecer:
- <https://fonts.google.com/>

Material design do Google



<https://material.io/resources>

Material design do Google

- Vamos conhecer:
- <https://material.io/resources>

