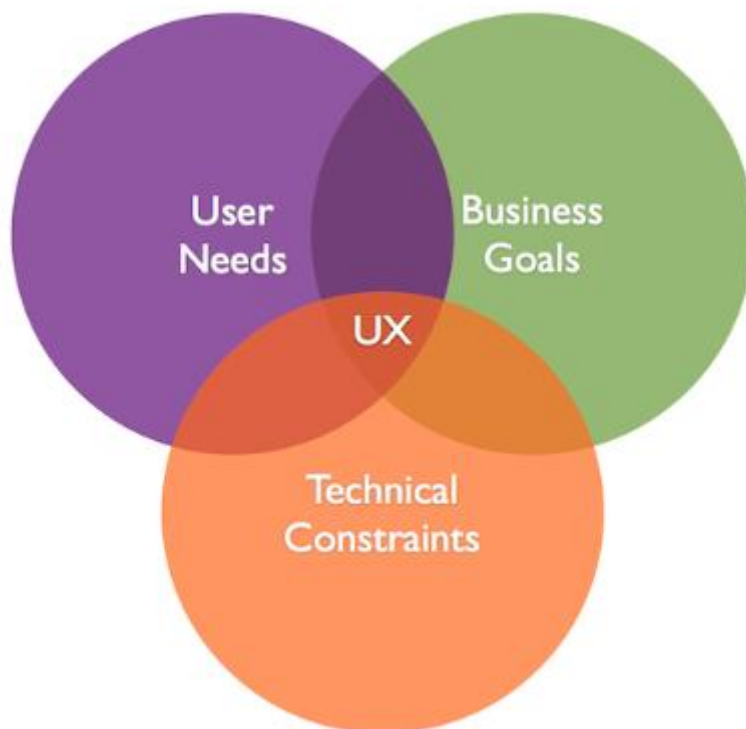


Resumo

Conceitos de UI, UX e de Projeto de Produtos

UX (User Experience): Experiência do Usuário:



UX é o conjunto de sensações, percepções e respostas que uma pessoa tem ao interagir com um produto, sistema ou serviço. Desde a sua percepção inicial até a conclusão da tarefa, buscando criar experiências positivas e satisfatórias.

Não é só sobre “funcionar bem”, mas também sobre ser fácil, prazeroso e significativo de usar.

Tem como principal objetivo, criar experiencias positivas, que sejam úteis, usáveis, acessíveis, desejáveis e que resolvam o problema do usuário de forma fluida.

Suas aplicações práticas incluem:

- Sites e apps fáceis de navegar

- Formulários simples e rápidos
- Feedbacks visuais claros (mensagem de sucesso ou erro)
- Menus intuitivos e organizados
- Páginas responsivas para celular e desktop
- Redução de cliques até o objetivo
- Prevenção de erros e recuperação fácil

UI (User Interface): Interface do Usuário:

UI é a parte visual e interativa de um sistema. É o que o usuário vê e com o que ele interage diretamente: botões, menus, cores, fontes, animações, espaçamentos, e por aí vai.

Também é responsável pela apresentação de um produto, por toda parte visual de um produto, como: elementos visuais, botões, ícones, cores, tipográfica, micro interatividade de um produto. Desempenha skills como pesquisa de design, branding, guias visuais, como as cores são utilizadas, responsividade, protótipo, implementação com desenvolvedor.

Seu objetivo principal é tornar a interface bonita, clara, coerente e funcional, guiando o usuário com facilidade visual e promovendo uma boa primeira impressão.

As aplicações práticas são:

- Criar interfaces com boa impressão
- Guiar o usuário com design intuitivo
- Reduzir carga cognitiva com elementos visuais claros
- Utilizar cores e formas para reforçar ações (Botão verde = confirmar)
- Criar um sistema de design consistente para todo o app (Design System)