

ENCONTRO 3

# Fundamentos de UX

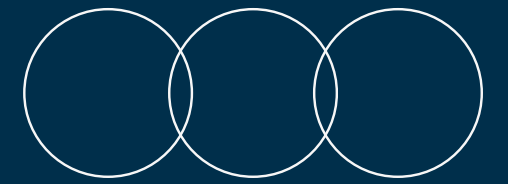
Da Teoria ao Papel: Criando Experiências que Funcionam

## UX Design

Star bafoce how a cloaple mout onautufnent the easils,  
and mtofinensurt design withy and ourr/pronic stare.



# Agenda do Dia



## Check-in PRs



Discussão sobre feedback dos Pull Requests da aula anterior.

## Micro-aula



Introdução às heurísticas de UX e sua importância prática.

## Prática

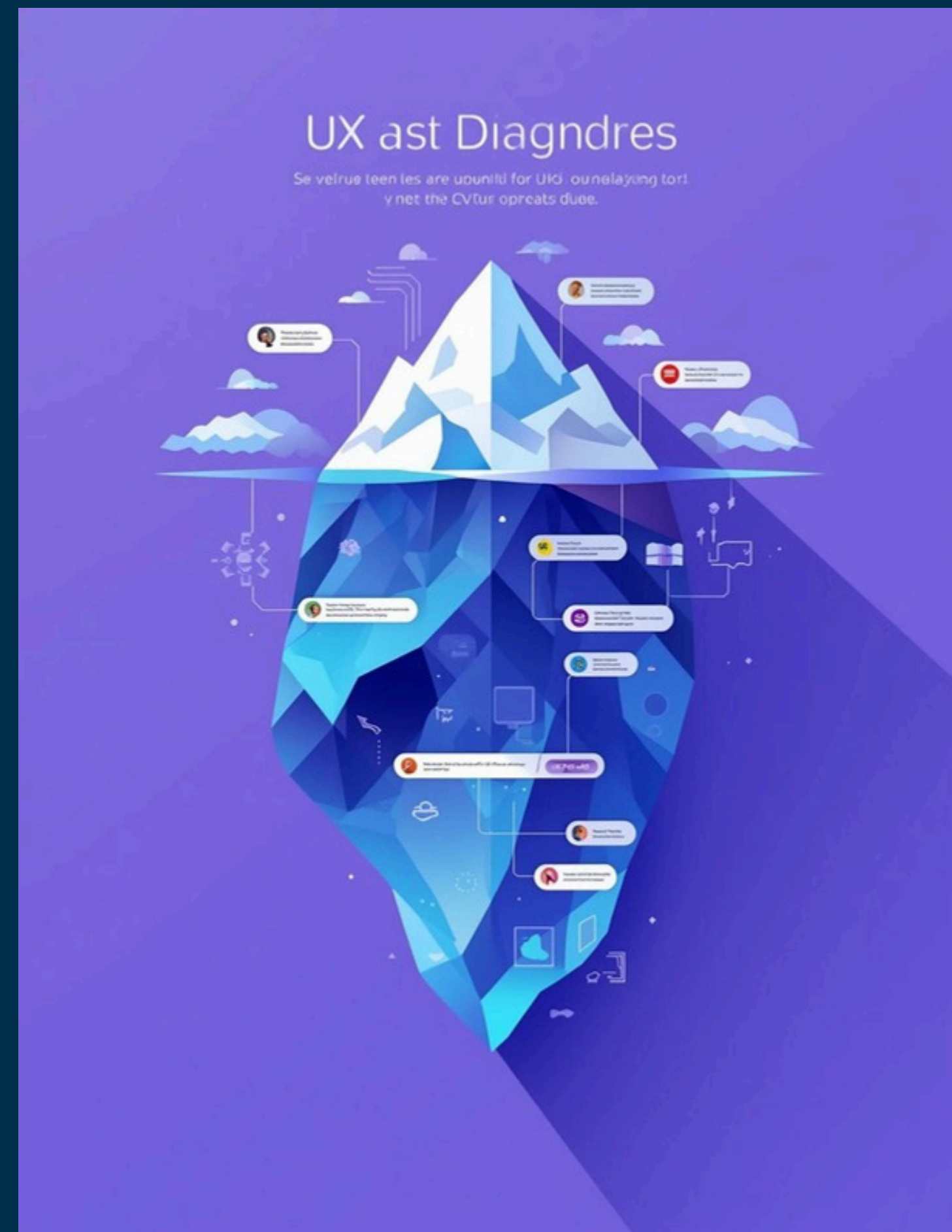
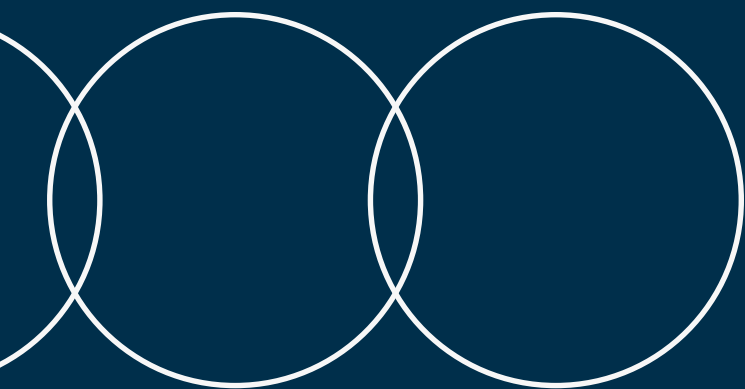


Atividade de auditoria de apps reais com foco em usabilidade.

# Conceitos Básicos de UX

## UX vs UI

UX se refere à percepção e às emoções de uma pessoa ao interagir com um produto, serviço ou sistema. No contexto digital, o objetivo é tornar essa interação intuitiva, eficiente e agradável, reduzindo atritos e aumentando a satisfação do usuário. UI se refere à parte visual e interativa de um produto digital, como um aplicativo, site ou software. Ela é composta por todos os elementos que o usuário vê e com os quais interage, incluindo botões, menus, cores, tipografia e layout. Compreender essa diferença é crucial para criar experiências eficazes e intuitivas.



“

"para projetar a melhor UX, preste atenção ao que os usuários fazem, não ao que dizem. As alegações auto-relatadas não são confiáveis, assim como as especulações do usuário sobre o comportamento futuro. Os usuários não sabem o que querem."

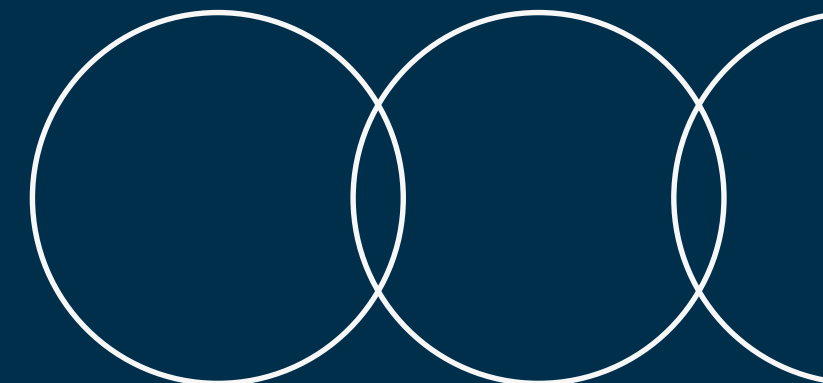
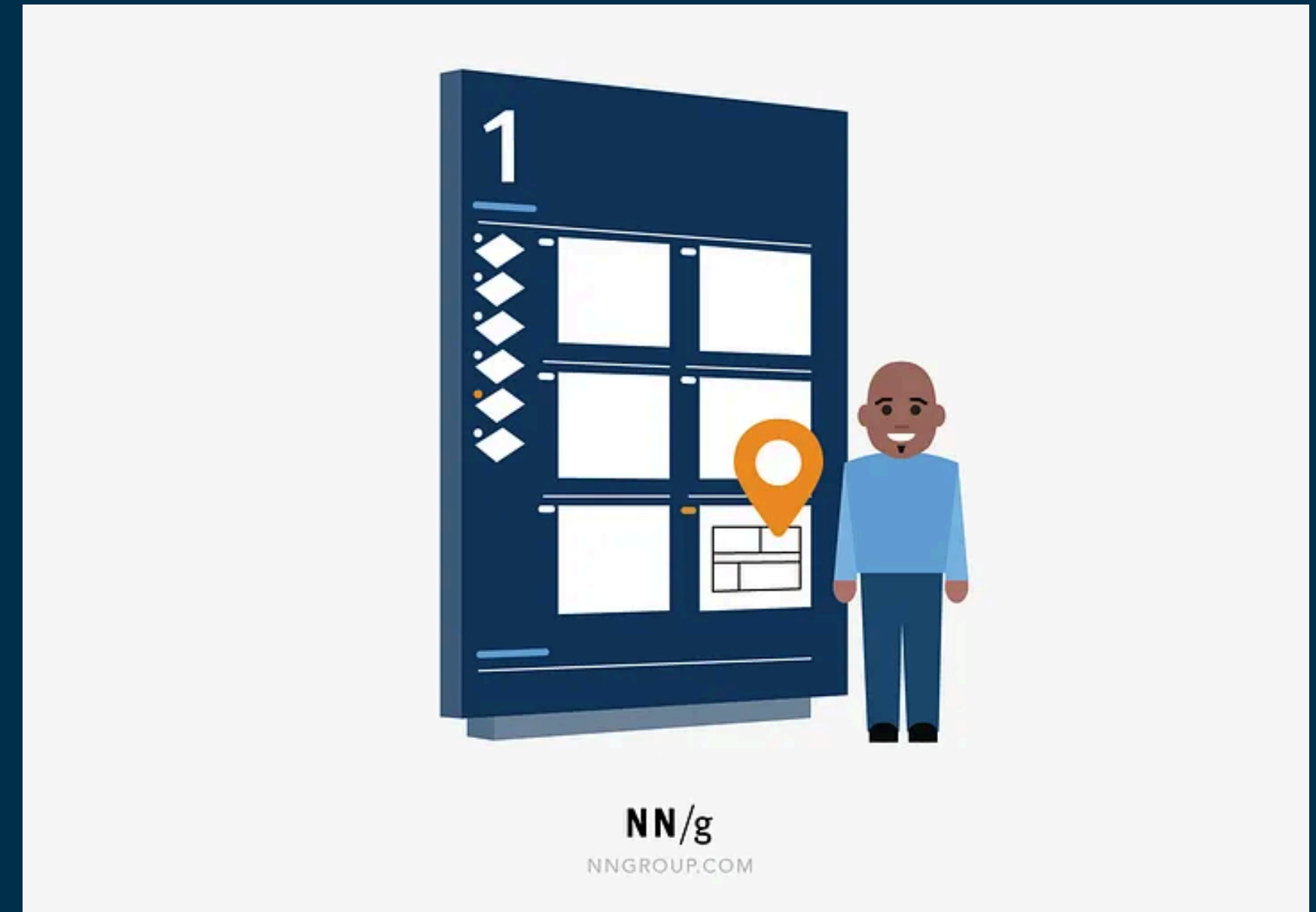
– Jakob Nielsen



# 1. Visibilidade do status

Esta primeira heurística visa trazer a ideia de que o usuário sempre deve estar entendendo o que está acontecendo no momento como resultado da sua interação, dessa forma criar um feedback adequado para os usuários entenderem o status atual e deixar previsível qual o resultado das suas ações durante o uso.

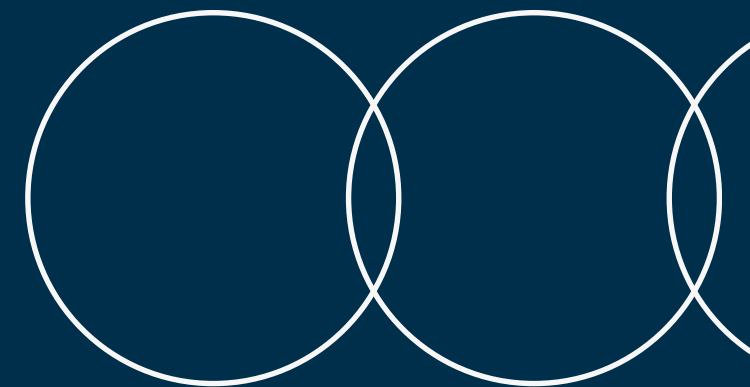
Na imagem está representando uma pessoa num painel como os dos shoppings que indicam o “você está aqui” que é um exemplo de como tornar a navegação mais simples pelo fato de não haver necessidade de perder tempo tentando entender onde o mesmo está.



## 2. Combinação entre o sistema e o mundo real

Nesta heurística o que se faz necessário entender é que não deve haver barreiras de comunicação entre o que está escrito no sistema e o que o usuário vai entender, sem a necessidade de uso de linguajar específico ou de prever o que as pessoas sabem ou não, é necessário que fique claro o significado do que está escrito durante a leitura.

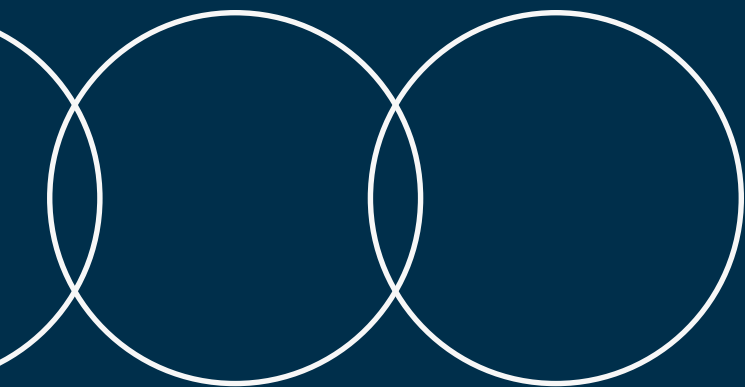
Na imagem podemos ver um fogão, este está sendo usado como exemplo pelo fato de que é um eletrodoméstico que deve ser manuseado com cuidado e deve ter sua comunicação escrita para quem usará clara e explícita para não haver confusões.



### 3. Controle e liberdade do usuário

Aqui é dada ênfase para a liberdade do usuário poder sair rapidamente ou usar uma “saída de emergência”, para tornar a locomoção do usuário em caso de erro mais rápida até o ponto onde o mesmo estava.

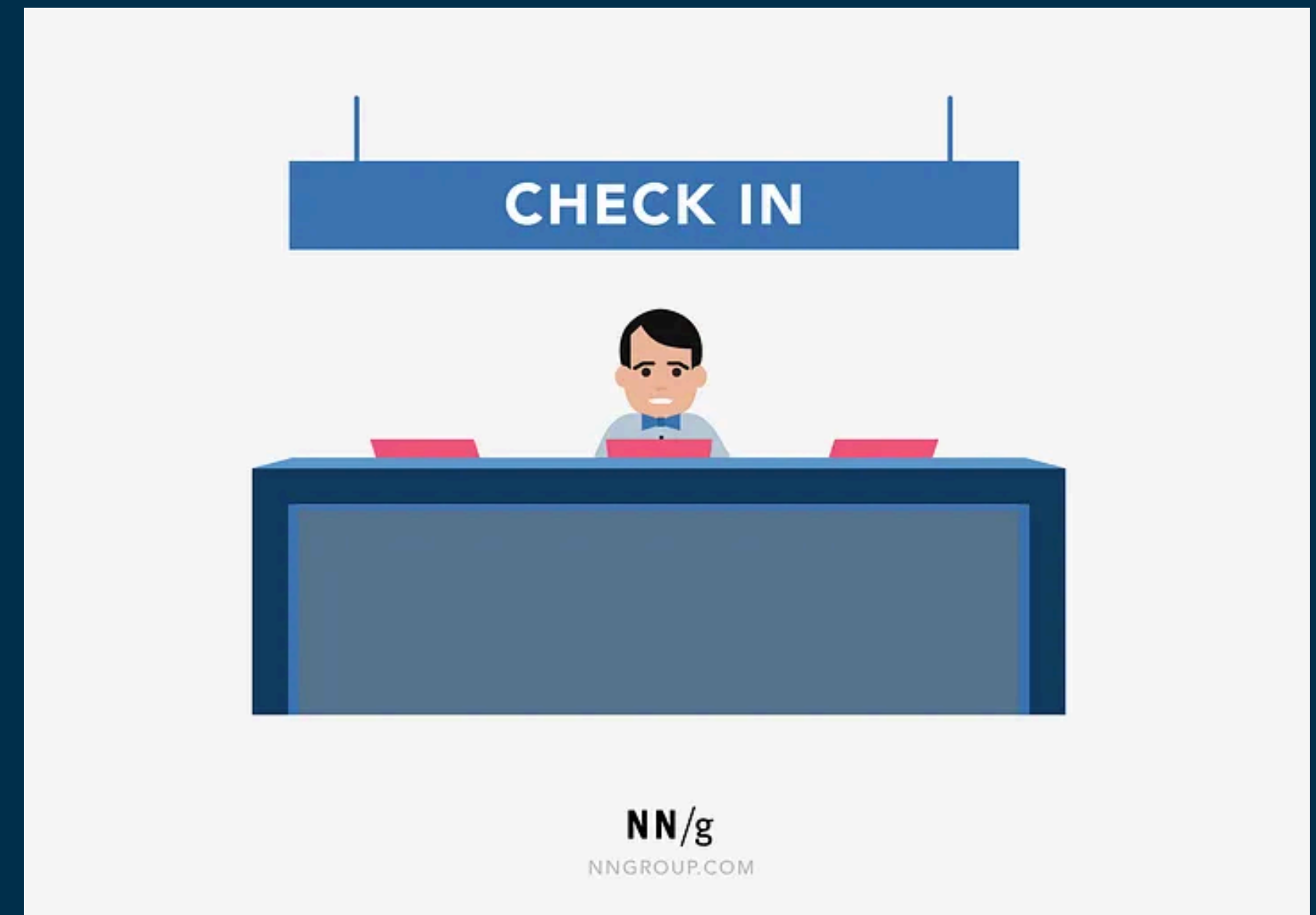
Na imagem está representando uma porta escrito “saída” para representar que todo sistema deve prover as opções de cancelar, desfazer, refazer e que seja uma ação fácil de se tomar.



## 4. Consistência e padrões

Nesta heurística a lei de Jakob é criada para tornar entendível o que se quer dizer com a consistência e padrões, pois segundo Nielsen os usuários passam mais tempo usando outros sites mais do que o seu, sendo assim manter uma consistência de padrões é necessária para que não haja estranhamentos durante a usabilidade do seu site, seguir convenções ajudar a aumentar a capacidade do usuário de entender o que está disposto na tela ou no uso do seu serviço.

Neste exemplo podemos ver um padrão que se repete na frente dos hotéis, isso porque as pessoas que vão até um hotel esperam que essa seja a estética do local e que isso ajuda a não causar confusões ou estranhezas durante o acesso até o check-in.

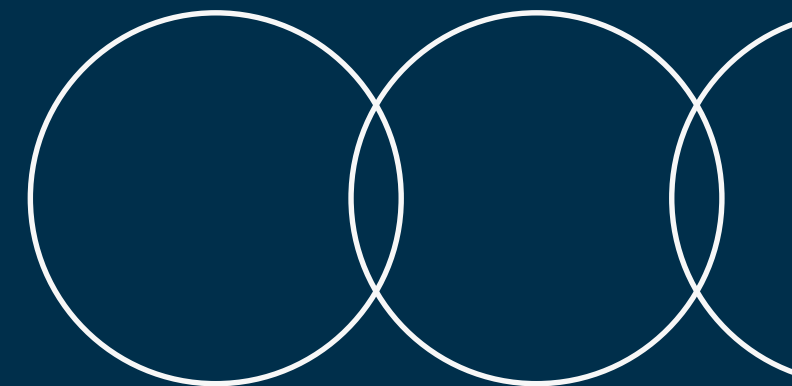
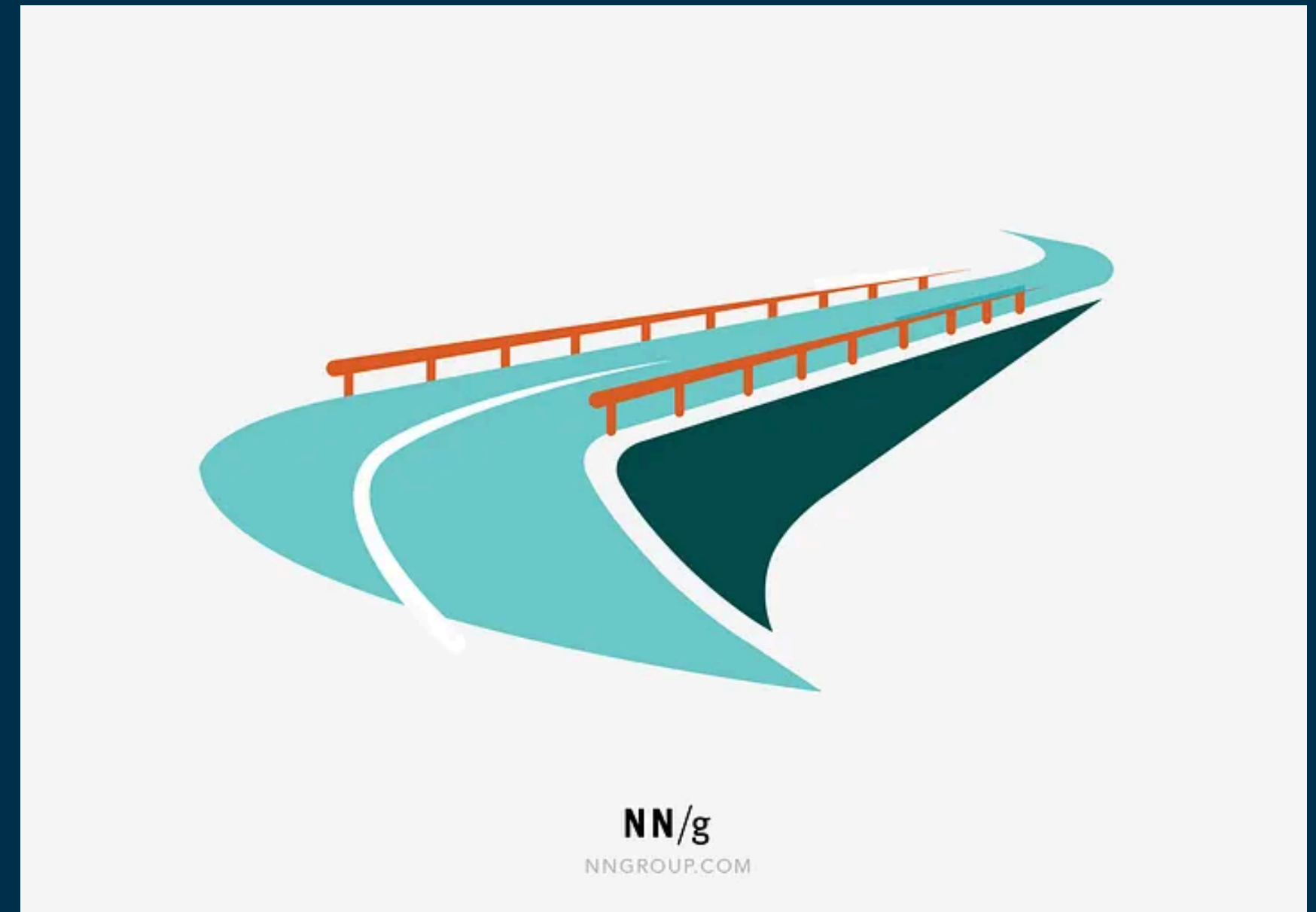




## 5.Prevenção de erros

Nesta heurística o que se presa é pela forma como se representa e como se evita erros dos usuários, há a necessidade de explicar que existe erro e deslize, deslize é quando o usuário erra na forma como usa algo, o erro é uma discrepância entre o que o usuário espera e o que o design está propondo para se entender.

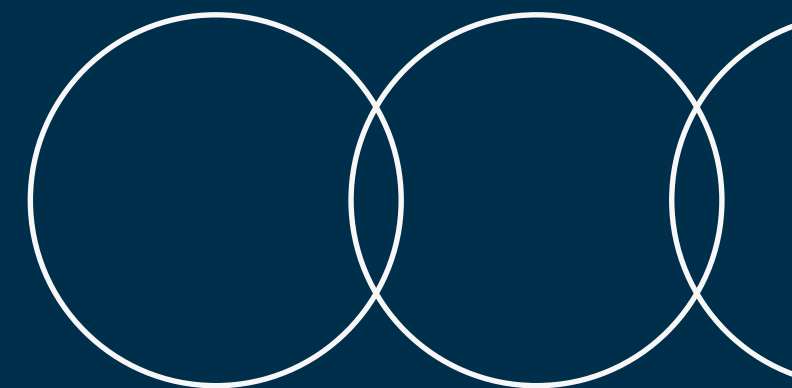
Esta imagem está representando uma ponte por ser uma forma de demonstrar que a prevenção de erros deve ser tomada especificamente em momentos em que se espera que o usuário pode desviar do real objetivo proposto, sendo o parapeito da estrada a alusão a modelos pré-determinados ou telas onde estão escritos algumas informações para tornar mais fácil o entendimento de como agir diante da tela.



## 6.Reconhecimento em vez de recordação

Esta heurística se refere a não fazer o usuário ter que relembrar ações tomadas ou lembrar de informações previamente incluídas, os usuários tem memória curta e por isso as interfaces devem ter o menor tempo possível de entendimento ou reconhecimento de uma interface.

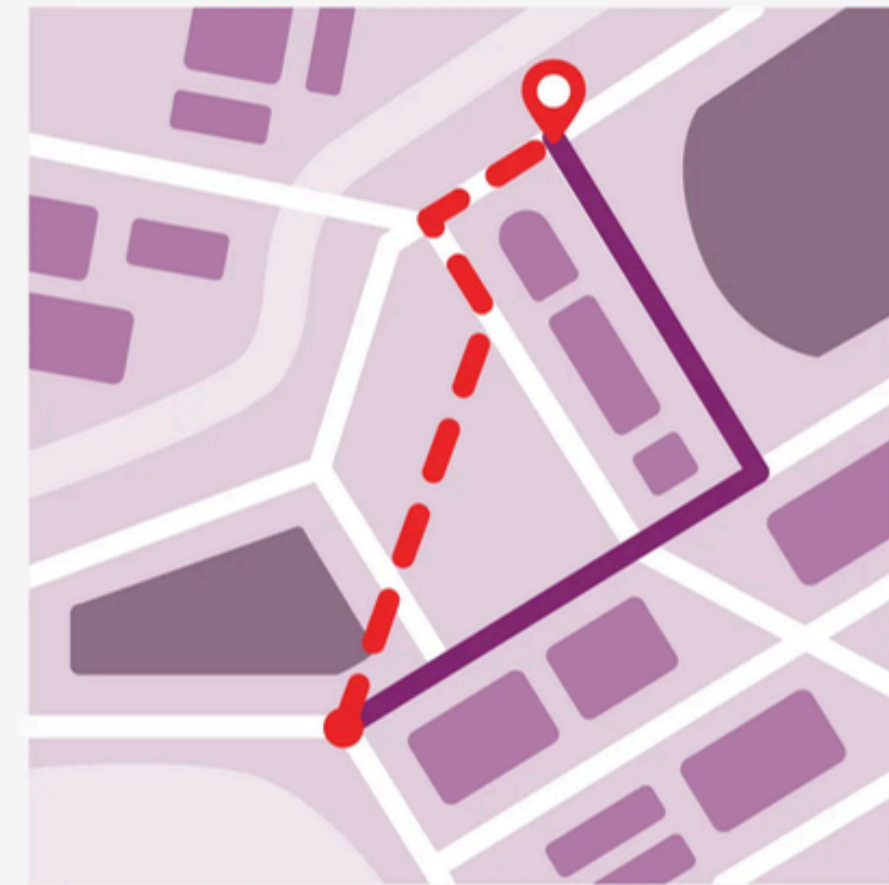
Na imagem está representado um castelo, esse castelo é um ponto turístico de Portugal, o exemplo que pode ser tirado desta imagem é que há dois estímulos diferentes quando se faz uma pergunta para alguém, por exemplo: “Este castelo é um ponto turístico de Portugal?” ou “De que país é este ponto turístico?” as duas perguntas são sobre o mesmo tema, mas a primeira nos remete a uma menor necessidade de reflexão sobre o tema por poder ser rapidamente conectado ao contexto e a segunda demanda uma necessidade cognitiva maior de lembrança, este processo deve ser entendido como a redução de informações que o usuário precisa lembrar.



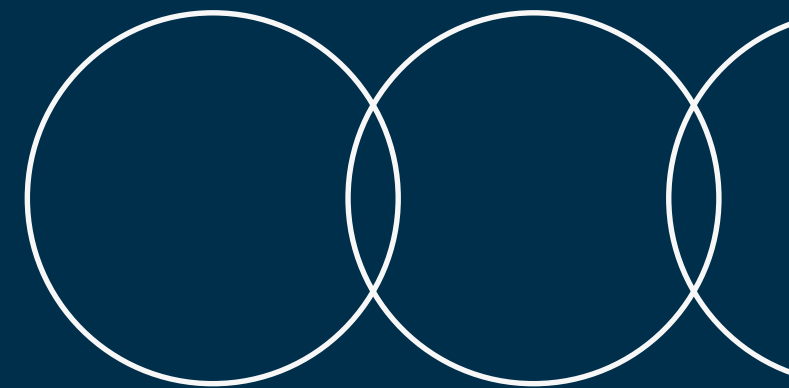
## 7. Flexibilidade e eficiência de uso

Nesta parte das heurísticas estão os conceitos de uso de atalhos e de personalização, pois são formas de utilização de uma interface que deixam mais simples e menos complexas de uso, assim como a personalização que tem como função apresentar resultados ou resposta e deixar o usuário interagir com o que foi requisitado.

Nesta imagem está representado um mapa que está traçando uma rota, mas que o usuário pode ter a iniciativa de escolher outras dentre as propostas pelo resultado da sua pesquisa.



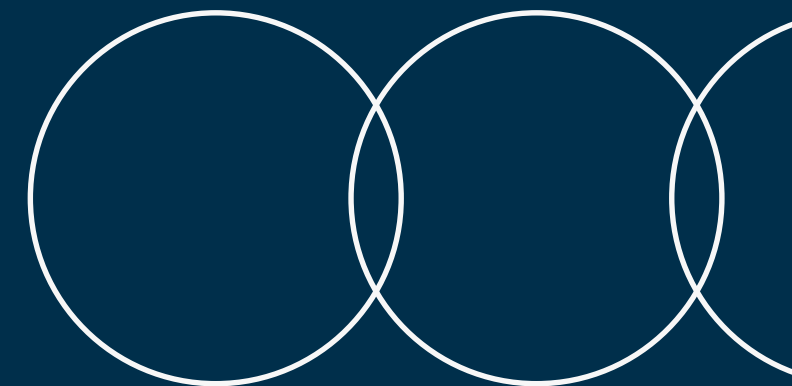
**NN/g**  
NNGROUP.COM



## 8.Design estético e minimalista

Esta heurística deve ser entendida como um ensinamento de melhor utilidade das informações, isso porque deve haver um limite entre a personalidade que a interface demonstra e a priorização de informação e recursos criticamente importantes, Nielsen destrincha nesse tópico como a menor necessidade de haver funcionalidades, botões, menos opções que confundam e tirem a atenção ou confundam com a interação que mais importa para seu produto.

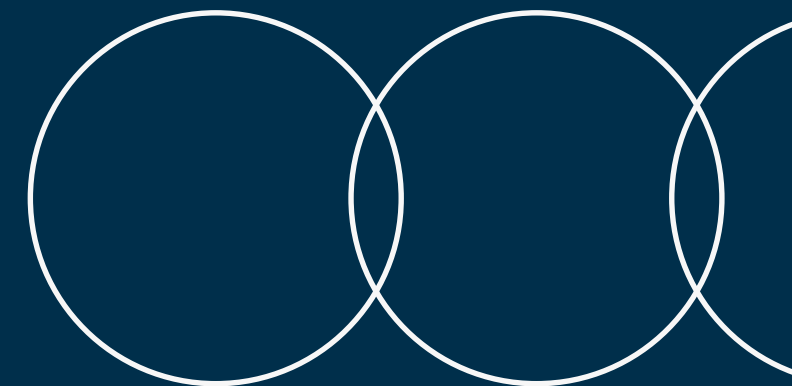
Na imagem estão representados bules, pelo fato de que são ornamentos muito úteis, mas que não precisam de muito mais adereços atrelados a sua estrutura, justamente para não prejudicar a utilização do produto.



## 9. Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e se recuperar de erros

Esta heurística se resume em tornar claro as mensagens de erro e tornar fácil a solução e entendimento do que fazer.

Na imagem está mostrando uma estrada em que há uma placa dizendo “Caminho errado” esse tipo de comunicação descrita não só pela mensagem, mas pela cor e tamanho do aviso denotam o status diferente e chamam atenção para o que fazer nessa situação, sendo para retornar ou tomar outro caminho e sem a necessidade de haver uma comunicação que dificulte a interpretação do que está acontecendo.

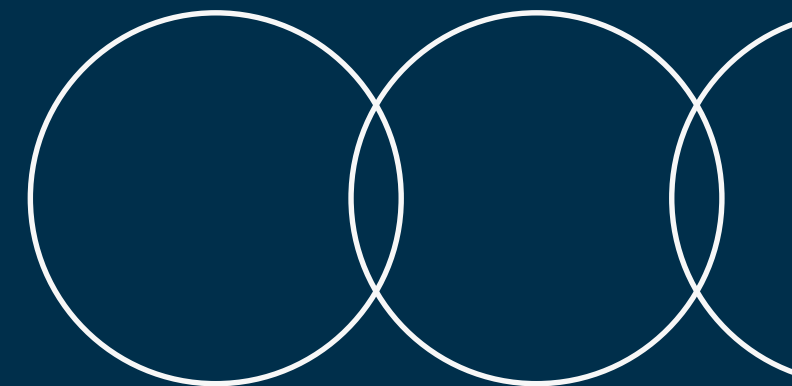
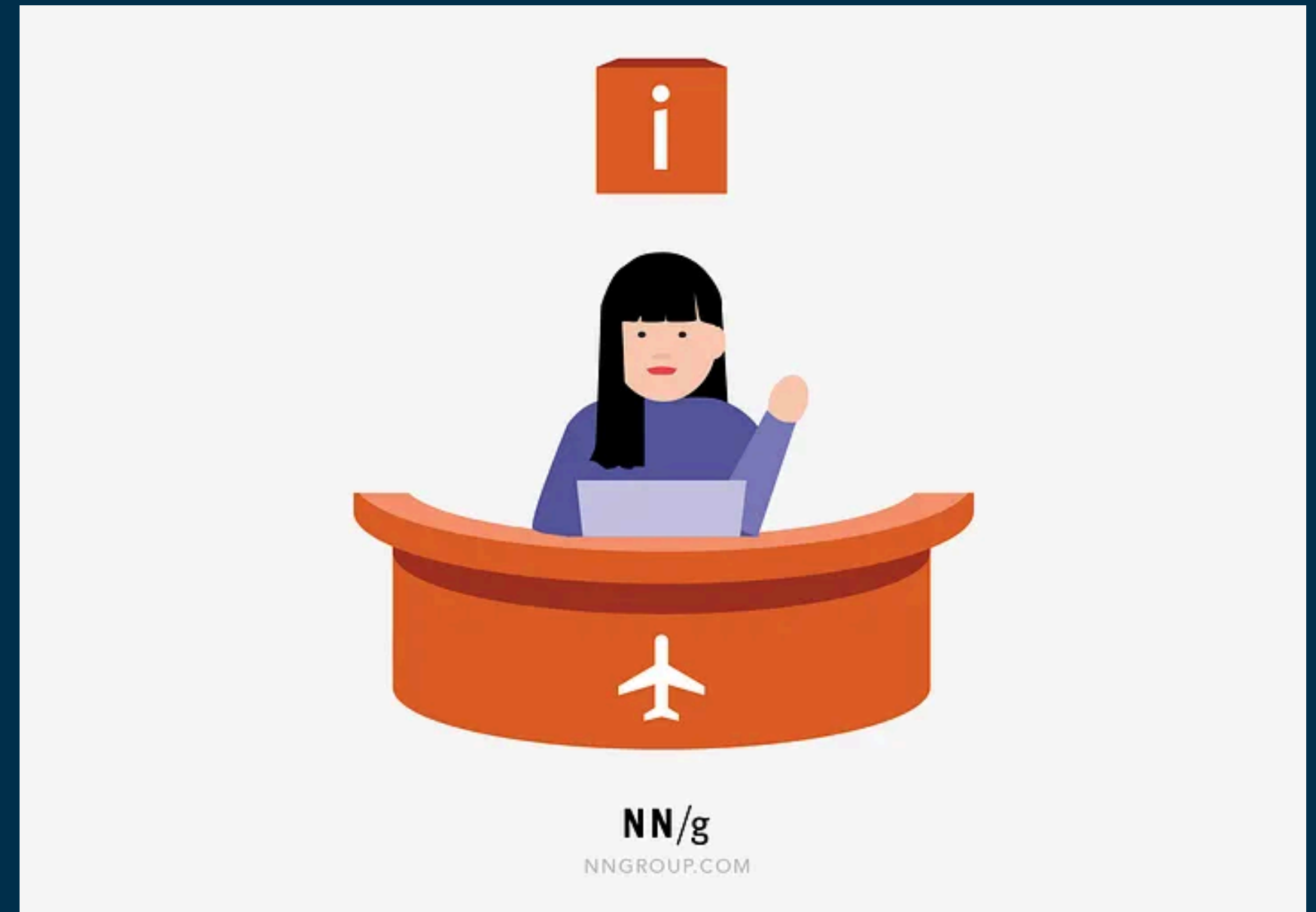




# 10. Ajuda e documentação

Aqui é trazida a importância de como dispor uma documentação extra para usabilidade de uma função e isso pode ser feito listando etapas que devem ser tomadas para chegar ao que foi requisitado, é interessante que não haja tantas sessões que demandem uma documentação específica, mas que em caso de haver podem ser feitas através de passo a passo, caixas sobrepostas, chatbots, vídeos e pop-ups para trazer a atenção até a realização da requisição. Para se ter noção se a ajuda está cumprindo seu papel é importante que responda 3 perguntas: “Está fácil de se pesquisar?”, “Está focado na tarefa do usuário?” e “Estão listados objetivos concretos para resolução da tarefa?” a resolução destas perguntas ajuda a entender se o processo de acesso e ajuda à documentação está fácil de ser cooptado.

A imagem representa um balcão de informações de um aeroporto, um lugar em que é fornecido aos passageiros para solucionar suas dúvidas e tomar o melhor caminho até o lugar desejado pelo mesmo.



# Prática

## Auditoria de Apps

Em grupos de no máximo 4 pessoas, escolha algum aplicativo.

Tarefa: Encontrar e documentar 3 violações claras das Heurísticas de Nielsen (com screenshots e explicação)

