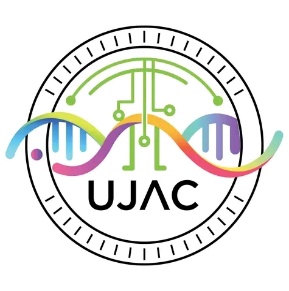
****

UNIVERSIDADE DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS JOAQUIM ALBERTO CHISSANO

**PTP I: Desenvolvimento de Soluções Web e Mobile**

**Fundamentos de UX e UI**

**Discentes:**

**Edyvánio Chirindza**

**Flavio Chaia**

**Filimão Mondlane**

**Yuran Mussagy**

**Docente: Armando**

Índice

[1. Introdução 2](#_Toc198143144)

[2. Fundamentos de UX e UI 2](#_Toc198143145)

[2.1 UX – Experiência do Utilizador 2](#_Toc198143146)

[2.2 UI – Interface do Utilizador 2](#_Toc198143147)

[3. Design Centrado no Utilizador 3](#_Toc198143148)

[3.1 Etapas do Design Centrado no Utilizador 3](#_Toc198143149)

[4. Boas Práticas e Acessibilidade 4](#_Toc198143150)

[4.1 Boas Práticas de Acessibilidade 4](#_Toc198143151)

[4.2 Normas e Recomendações 4](#_Toc198143152)

[5. Conclusão 5](#_Toc198143153)

[6. Referências Bibliográficas 6](#_Toc198143154)

## 1. Introdução

Num mundo cada vez mais digital, o sucesso de produtos e serviços depende fortemente da qualidade da experiência do utilizador (UX – *User Experience*) e da interface com que este interage (UI – *User Interface*). Este trabalho explora os fundamentos de UX e UI, a importância do design centrado no utilizador e as boas práticas de acessibilidade na criação de interfaces digitais eficientes, inclusivas e agradáveis.

## 2. Fundamentos de UX e UI

## 2.1 UX – Experiência do Utilizador

UX refere-se à forma como uma pessoa interage com um sistema ou produto digital e à percepção que essa interação lhe provoca. Uma boa experiência do utilizador baseia-se em factores como:

* **Usabilidade**: facilidade com que o utilizador realiza as suas tarefas;
* **Utilidade**: se o produto resolve um problema real;
* **Desempenho**: rapidez e fiabilidade do sistema;
* **Emoção**: como o utilizador se sente ao utilizar o sistema.

O processo de UX envolve pesquisa, criação de personas, testes de usabilidade e prototipagem.

## 2.2 UI – Interface do Utilizador

UI diz respeito ao design visual e à disposição dos elementos com os quais o utilizador interage: botões, ícones, tipografia, cores, entre outros. Uma boa interface deve ser:

* **Intuitiva**: de fácil compreensão mesmo sem instruções;
* **Coerente**: manter um padrão visual em todas as páginas;
* **Responsiva**: adaptar-se a diferentes dispositivos e tamanhos de ecrã.

Enquanto o UX foca-se na experiência global, o UI preocupa-se com o aspeto visual e a interação directa.

# **3. Design Centrado no Utilizador**

O design centrado no utilizador (DCU) é uma abordagem que coloca o utilizador no centro de todo o processo de desenvolvimento. Visa garantir que os produtos digitais respondem às suas necessidades, expectativas e limitações.

## 3.1 Etapas do Design Centrado no Utilizador

1. **Investigação** – Entendimento dos utilizadores, através de entrevistas, inquéritos e observação.
2. **Definição de Personas** – Criação de perfis fictícios baseados em dados reais para guiar o design.
3. **Prototipagem** – Desenvolvimento de versões iniciais da interface.
4. **Testes de Usabilidade** – Verificação da eficácia do design com utilizadores reais.
5. **Iteração** – Melhorias contínuas com base no feedback recebido.

Este modelo promove a empatia com o utilizador, aumenta a satisfação e reduz erros e frustrações.

## 4. Boas Práticas e Acessibilidade

A acessibilidade digital assegura que todos os utilizadores, incluindo pessoas com deficiência, consigam aceder e utilizar produtos digitais de forma equitativa.

## 4.1 Boas Práticas de Acessibilidade

* **Texto alternativo (alt) em imagens** – Para leitores de ecrã.
* **Contraste de cores adequado** – Facilita a leitura, especialmente para daltónicos.
* **Navegação por teclado** – Essencial para utilizadores que não usam rato.
* **Utilização de etiquetas em formulários** – Para auxiliar a leitura por tecnologias assistivas.
* **Conteúdos claros e organizados** – Promovem a compreensão e leitura fácil.

## 4.2 Normas e Recomendações

A **WCAG (Web Content Accessibility Guidelines)** fornece diretrizes internacionais para acessibilidade, divididas em quatro princípios fundamentais: *Perceptível, Operável, Compreensível e Robusto*.

## 5. Conclusão

A integração dos fundamentos de UX e UI, com uma abordagem centrada no utilizador e práticas de acessibilidade, é essencial para o desenvolvimento de produtos digitais bem-sucedidos. Estas práticas não só melhoram a experiência geral, como também promovem a inclusão, tornando os sistemas acessíveis a todos.

## 6. Referências Bibliográficas

* Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability* (3rd ed.). New Riders.
* Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. MIT Press.
* Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd ed.). New Riders.
* ISO 9241-210:2019 – *Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems*.
* World Wide Web Consortium (W3C). (2018). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*. Disponível em: <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>
* Nielsen Norman Group. (2023). *UX Design*. Disponível em: https://www.nngroup.com/topic/ux-design/
* UX Design Institute. (2022). *What is UX Design?*. Disponível em: https://www.uxdesigninstitute.com/blog/what-is-ux-design/