

DESIGN DE UI

Joe Natoli e Luana Müller



O que precisamos fazer em UX? Uma cultura prototipação. O protótipo é para todo mundo.



Luli Radfahrer

Conheça o livro da disciplina

CONHEÇA SEUS PROFESSORES 3

Conheça os professores da disciplina.

EMENTA DA DISCIPLINA 4

Veja a descrição da ementa da disciplina.

BIBLIOGRAFIA DA DISCIPLINA 5

Veja as referências principais de leitura da disciplina.

O QUE COMPÕE O MAPA DA AULA? 6

Confira como funciona o mapa da aula.

MAPA DA AULA 7

Veja as principais ideias e ensinamentos vistos ao longo da aula.

RESUMO DA DISCIPLINA 12

Relembre os principais conceitos da disciplina.

AVALIAÇÃO 13

Veja as informações sobre o teste da disciplina.

Conheça seus professores



JOE NATOLI

Professor Convidado

Tem orientado e praticando a experiência de usuário (UX) para organizações da “Fortune 100, 500” e outras instituições governamentais por quase três décadas. Esse trabalho inclui líderes da indústria comercial, como “Google Ventures”, “Kroll / Duff + Phelps”, “Broadridge”, “Conde Nast”, “Johns Hopkins”, “Mettler-Toledo”, “PHH Arval”, “SC Johnson” e “Wolters Kluwer”, bem como agências governamentais como a “National Science Foundation”, “National Institutes da Saúde” e do “Departamento de Segurança Interna”. Tem falado publicamente sobre os tópicos de Experiência do Usuário (UX) e Design em todo o mundo por 24 anos, em conferências globais como HOW Design Live, SDD, DevWeek e IxDA South America. Seu livro mais recente sobre Estratégia de UX e Melhoria de Produto, Think First, foi publicado mundialmente em 5 de outubro de 2015. Escreveu vários artigos sobre os papéis que o design e a experiência do usuário desempenham no sucesso dos negócios para publicações, como “Fast Company”, “SmartCEO”, “The AIGA Journal”, “The Baltimore Business Journal” e “Business Monthly”.

LUANA MÜLLER

Professora PUCRS

Bacharel em Sistemas de Informação - ESUCRI. Mestre em Ciência da Computação (ênfase em Sistemas de Recomendação)-PUCRS. Doutora em Ciência da Computação (ênfase em HCC) - PUCRS. Coordenadora de Engenharia de Software - Pravaler. Pesquisadora colaboradora SERG (Semiotic Engineering Research Group) e DaVInt (Data Visualization and Interaction Lab)



Ementa da Disciplina

Caracterização de Interface com Usuário (UI). Introdução ao Design Visual e arquitetura de Informações. Compreensão dos princípios de redação para UX. Definição de prototipação e seus principais objetivos. Apresentação de ferramentas de apoio à prototipação e ao design de interfaces.

Bibliografia da Disciplina

As publicações destacadas têm acesso gratuito.

Bibliografia básica

GREENBERG, S. et al. Sketching User Experiences: the workbook. Waltham: Morgan Kaufmann. 2012*.

TRACTINSKY, N. Visual Aesthetics. In: SOEGAARD, M.; DAM, R.F. The Encyclopedia of Human-Computer Interaction. 2. ed. Disponível em: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/visual-aesthetics> Acesso em: 10 out. 2021.

BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. da; SILVEIRA, M. S.; GASPARINI, I.; DARIN, T.; BARBOSA, G. D. J. Interação Humano-Computador e Experiência do usuário. Autopublicação, 2021.

Bibliografia complementar

WARFEL, T. Z. Prototyping: a practitioner's guide. New York: Rosenfeld Media, 2011. *

MOORE, R. et. at. Studies in Conversational UX Design. Cham: Springer, 2018.

PODMAJERSKY, T. Redação Estratégica para UX: aumente engajamento, conversão e retenção com cada palavra. São Paulo: Novatec Editora, 2019.

RODRIGUES, B. Em Busca de Boas Práticas de UX Writing. Rio de Janeiro: Edição do autor, 2019.

STULL, E. UX Fundamentals for Non-UX Professionals: user experience principles for managers, writers, designers, and developers. New York: Apress, 2018.

O que compõe o Mapa da Aula?

MAPA DA AULA

São os capítulos da aula, demarcam momentos importantes da disciplina, servindo como o norte para o seu aprendizado.



EXERCÍCIOS DE FIXAÇÃO

Questões objetivas que buscam reforçar pontos centrais da disciplina, aproximando você do conteúdo de forma prática e exercitando a reflexão sobre os temas discutidos. Na versão online, você pode clicar nas alternativas.



PALAVRAS-CHAVE

Conceituação de termos técnicos, expressões, siglas e palavras específicas do campo da disciplina citados durante a videoaula.



VÍDEOS

Assista novamente aos conteúdos expostos pelos professores em vídeo. Aqui você também poderá encontrar vídeos mencionados em sala de aula.



PERSONALIDADES

Apresentação de figuras públicas e profissionais de referência mencionados pelo(a) professor(a).



LEITURAS INDICADAS

A jornada de aprendizagem não termina ao fim de uma disciplina. Ela segue até onde a sua curiosidade alcança. Aqui você encontra uma lista de indicações de leitura. São artigos e livros sobre temas abordados em aula.



FUNDAMENTOS

Conteúdos essenciais sem os quais você pode ter dificuldade em compreender a matéria. Especialmente importante para alunos de outras áreas, ou que precisam relembrar assuntos e conceitos. Se você estiver por dentro dos conceitos básicos dessa disciplina, pode tranquilamente pular os fundamentos.

CURIOSIDADES

Fatos e informações que dizem respeito a conteúdos da disciplina.



DESTAQUES

Frases dos professores que resumem sua visão sobre um assunto ou situação.



ENTRETENIMENTO

Inserções de conteúdos para tornar a sua experiência mais agradável e significar o conhecimento da aula.



CASE

Neste item, você relembra o case analisado em aula pelo professor.



MOMENTO DINÂMICA

Aqui você encontra a descrição detalhada da dinâmica realizada pelo professor.



Mapa da Aula

Os tempos marcam os principais momentos das videoaulas.

AULA 1 • PARTE 1

O que é um protótipo?

Protótipo é a simulação de um produto finalizado, na ideia de imitar o produto real. Representa a interação entre o usuário, a interface e o sistema, podendo ser um aplicativo, um site, um sistema empresarial, entre outros. Pode representar uma única interação ou a experiência completa de um aplicativo, desde o login até o logout.

Mas afinal, por que fazer protótipos? O único motivo é fazer testes:

- **Usabilidade:** se está pronto para os usuários de forma que entendam e possam usufruir. O protótipo representa o produto da forma que as pessoas esperam? As pessoas conseguem utilizar de forma satisfatória?
- **Possibilidade:** podemos desenvolver esse produto? É possível, considerando as pessoas, o tempo e os recursos da equipe?
- **Viabilidade:** como vamos sustentar e melhorar o projeto.

O processo é basicamente esse: criação, teste, aprendizagem, revisão e repetição do processo. Isso é feito de forma cíclica até estar pronto para o lançamento. Começamos apenas com algumas telas principais ou sequências. Conforme iteramos e testamos, o protótipo cresce, desenvolvendo mais espaço, profundidade, mais telas, conteúdo e interação.

O ideal é fazer esse trabalho e testá-lo não apenas em conjunto com os usuários, mas com as equipes de desenvolvimento, product owners, gerentes de projetos, ou executivos. A ideia é melhorarmos constantemente, recebendo feedback durante o processo.



00:33



03:21



O protótipo nos diz algumas coisas importantes, como se o usuário está recebendo aquilo que esperava. Nos diz também o que é fácil de usar e entender e o que não é.



06:12

Quando é suficiente?

Quando paramos com o protótipo? Como saber se já está pronto?

O professor Joe tem uma regra de utilizar 20% da funcionalidade dos produtos, utilizada em 80% das vezes. Ou seja, de tudo aquilo que você sabe que precisa criar, em geral, 20% da funcionalidade será o uso primário daquele aplicativo, site ou sistema. São esses 20% que você precisa acertar para que as pessoas reconheçam que o produto satisfaz suas necessidades.

O que seriam esses 20%? São o conteúdo, a interação e a apresentação visual que garantem que os usuários queiram utilizá-lo. Também devemos focar nas sequências, ao invés de telas. Joe reforça que nunca se prototipa uma única tela, prototipa-se uma sequência, uma jornada do início ao fim.

Durante essa jornada, precisamos considerar tudo isso: primeiro, ampliamos a visão e depois nos aprofundamos. Quando sabemos quanto conteúdo há nessas telas, quando descobrimos quais interações precisam ser habilitadas nessas telas, o que as pessoas podem fazer ali e como navegam. Só depois será possível se aprofundar e pensar em qualquer camada de interação.

FUNDAMENTO I

Protótipo, mockup e wireframes: qual é a diferença?

Esses três termos são sempre confundidos, mas qual a diferença entre eles?

Diferente dos esboços (wireframes e mockups) o protótipo é uma simulação interativa. “Interativo”, quer dizer que posso usar, posso manipular. “Simulação”, significa imitar o que vai acontecer no produto real.

Já wireframes e mockups são componentes estáticos. São parados, como olhar um arquivo de imagem, uma foto ou um esboço no papel. Muitas vezes, não representa fielmente como o produto final será. Se não puder clicar, tocar ou deslizar e receber respostas para essas ações, então, provavelmente, não é um protótipo.

Um mockup é uma forma visual de representar um produto. Enquanto um wireframe representa principalmente a estrutura de um produto, um mockup mostra como o produto será. Ou seja, ele possui alta fidelidade visual, mas assim não é clicável, testável ou manipulável. Diferente do wireframe, não há como esboçar um mockup. Ele já requer recursos mais sofisticados, seja uma ferramenta de maquete, uma foto manipulada, uma modelagem digital 3D ou um duplo clique em um mockup baixado na internet e trabalhado em algum software.



09:00

10:10



12:42



13:14



Joe fala também sobre softwares. Para ele, qualquer software de prototipação é válido, sendo necessário encontrar o que te deixar mais confortável, levando também em consideração a compatibilidade com os programas usados por outras pessoas, que facilite o compartilhamento com outras equipes para testes e análises.

“Você precisa de ferramentas que sejam confortáveis de trabalhar. Todas elas fazem um excelente trabalho.**”**

“Observe se o usuário está com dificuldades (...) entre, mude, publique e deixe-os usar de novo.**”**

Problemas resolvidos

Com usuário de um lado, e organização do outro, é comum que se pergunte já nas primeiras reuniões como será a aparência do produto. A ideia de protótipo resolve essa problemática.

Há duas escolhas no início de um projeto: você pode começar a desenvolver logo, com um código pronto para produção, lançar e ver a reação das pessoas; ou você pode criar e testar um protótipo de baixa fidelidade para tentar descobrir o que vale a pena ser desenvolvido.

O protótipo faz muito mais sentido e gera menos perdas em termos de trabalho desnecessário e retrabalho. Mas muitas organizações escolhem a primeira opção e vão direto para a codificação. Isso resulta em: equipe estressada e sobrecarregada de trabalho, que passa 15% ou mais do tempo refazendo as coisas; o backlog do projeto crescendo exponencialmente; usuários frustrados, que vão procurar aquele serviço em outro lugar.

“ Quando criamos um protótipo, por mais que ele pareça simples, há muitos detalhes aqui que permitem às pessoas perceberem o que o projeto pretende capturar. **”**

CURIOSIDADE

Balsamiq Studios

balsamiq®



Micro ISV (fornecedor de software independente) fundada em março de 2008 por Peldi Guilizzoni, um antigo engenheiro de software senior da Adobe. A ferramenta baseada na web “Balsamiq mockup” foi lançada em junho de 2008.

CURIOSIDADE

Alan Cooper



Designer e programador de software estadunidense. Amplamente reconhecido como o “Pai do Visual Basic”, também é conhecido por seus livros. Criou a metodologia de design direcionado a objetivos, e foi pioneiro no uso de personas como ferramentas práticas de design de interação para criar produtos de alta tecnologia.

Joe é um grande entusiasta de produzir protótipos, pois percebe que é um grande antídoto para esse tipo de situação. Principalmente se for feito cedo, e de forma contínua. Por isso existem quatro etapas:

- **Iteraja:** escolha um método, experimente algumas coisas, faça testes, revise e teste novamente. Adicione coisas na página, como variações de menus, conteúdo, dados, etc.
- **Teste:** apresente aos usuários e veja suas reações.
- **Aprenda:** entenda com esses testes o que eles gostaram ou não, o que conseguiram usar e o que tiveram dificuldade, o que entenderam e não entenderam.
- **Melhore:** Pegue tudo aquilo que aprendeu e melhore.

Depois disso, esse mesmo ciclo deve ser repetido. Isso permite que todos conheçam os recursos e funcionalidades que podem ou devem estar disponíveis, mostra como aquilo realmente funciona quando alguém o utiliza. Os protótipos comunicam a experiência dentro da experiência do usuário.

Há muitos benefícios na utilização precoce e contínua de protótipos: permite melhores decisões de design e experiência de usuário; protótipos de alta fidelidade entregam feedbacks instantâneos; o foco é mantido na experiência de usuário; ninguém fica aguardando o projeto terminar para ver como vai ficar.

Benefícios

O professor Joe sistematiza alguns benefícios de produzir protótipos. O primeiro é o entendimento compartilhado entre equipes, partes interessadas e clientes. Como é algo concreto, todos podem ver e utilizar com suas próprias mãos, dedos e olhos. As próprias pessoas podem ver o que é fácil ou difícil de entender e se utilizar.

Se houver algum guia, instruções ou ajudas adicionais, alguma coisa para melhorar a experiência, isso fica fácil de perceber rapidamente. Também é importante para alinhar todos da equipe no mesmo entendimento do projeto, a prototipagem mantém as pessoas focadas no que realmente importa, que é a experiência de uso de alguma coisa e não nos elementos visuais que o usuário presencia.

Os protótipos também nos ajudam a ganhar aprovação e apoio de um cliente, partes interessadas, product owners e membros do time sobre alguma ideia.

AULA 1 • PARTE 2

O que é um protótipo?

Dando sequência aos benefícios de protótipos:

- Protótipos evitam erros críticos de Mobile UX: a prototipagem é extremamente importante para mobile, porque a experiência móvel se estende a um grande número de casos de uso, cenários, variáveis tecnológicas, limitações e restrições. Dessa forma, o protótipo irá auxiliar a reconhecer todas essas variáveis e construir uma experiência melhor para os usuários. Um aplicativo para celular custa entre 5 e 500 mil dólares para serem desenvolvidos, então erros e retrabalho são sempre sinônimos de prejuízo, e precisam ser evitados.

00:00

04:16

“ Protótipo é uma dose de realidade. ”

- Quanto mais cedo descobrimos e consertamos problemas, mais fácil será: descobrir no começo do desenvolvimento sempre torna qualquer alteração mais fácil de ser produzida. Se os problemas forem descobertos na fase de prototipação, não irá ser um gasto para consertá-los.

• Prototipação permite que você julgue as possibilidades do design: protótipo é uma dose de realidade, através dele podemos saber quais são os requisitos e especificações a fim de desenvolver um design mais próximo das nossas necessidades. As equipes podem experimentar, testar, explorar muito rapidamente – seja interação, dados ou conteúdo, dará aos usuários o que eles precisam.

• Redução de pedidos surpresa: os interessados e gerentes podem ver por si mesmos exatamente o que está sendo construído, e o que não será incluso.

• Fecha a lacuna entre designer e desenvolvedor: históricamente sempre há um pouco de mal-entendido ou um pouco de atrito entre esses dois grupos. Mas quando os desenvolvedores recebem um protótipo, em vez de projetos e especificações, as solicitações de pedidos e esclarecimento sobre o design e a UX caem em 80%. A linguagem da prototipação é universal.

• Responde três questões críticas de design de produto (que são extremamente cruciais no processo): 1. Vale a pena fazer?; 2. Todos concordam, e entendem, o que estamos criando?; 3. Qual valor esse produto irá oferecer?

10:00



Perto do real?

O quanto perto do real precisa estar o protótipo? Isso depende do que precisamos saber, o que precisamos para testar e aprender nas áreas de design de interface visual de usuário, em conteúdo e interatividade. A equipe de produto deve escolher entre os três níveis de fidelidade (baixa, média ou alta) baseada em três fatores: objetivos da prototipagem; o quanto completo o design precisa ser; quais os recursos disponíveis.

Joe fala resumidamente sobre os três níveis de fidelidade quando se fala sobre prototipação, fazendo demonstrações:

- **Baixa fidelidade:** podem ser esboçados à mão (ou quadro branco), em papel ou em computador. Interação do usuário limitada (ou nenhum se desenhado à mão), mais rápido de criar; nada especial em termos de ferramentas ou experiência necessária; pode ser feito sozinho com um caderno de desenho ou em um grupo com um quadro branco. Promove inovação e melhoria através de iterações rápidas. Ideal para múltiplos, iterativos explorações de design. Maneira rápida de obter feedback. Dá conforto e segurança para sugerir mudanças, convida a colaboração porque nada parece “decidido”. Ideal durante o brainstorming.

- **Média fidelidade:** meio termo entre alta e baixa fidelidade. Mais conteúdo e detalhes da interface do usuário são progressivamente adicionados com base sobre as aprendizagens da iteração do teste lo-fi. Interatividade mínima ou “falsa”, por exemplo wireframes exportados para formato HTML clicável.

- **Alta fidelidade:** realista (clique, toque, deslize, etc.), interações do usuário que funcionam em vários dispositivos. Representação exata da IU e sua interatividade; simulação verdadeira de forma e função; como usar a coisa real.

Baixa fidelidade

Falando de forma mais aprofundada sobre os protótipos de baixa fidelidade, eles têm por objetivo verificar/testar usabilidade e funcionalidade. Não estamos preocupados em como a interface do usuário deve ser. O foco está em como as coisas funcionam, se funcionam bem, se as interações estão sendo compreendidas, e se pode ser utilizado pelas pessoas.

O professor Joe explica que trabalhar logo de cara com baixa fidelidade em um projeto é uma atitude sábia, para evitar que mais a frente, quando o projeto estiver criando forma, os stakeholders apareçam e digam que tudo está diferente do que haviam imaginado. Como afirma Joe, isso é culpa da equipe de desenvolvimento que não passou para eles com maior clareza o que seria feito. Assim, produzir protótipos de baixa fidelidade é remover lacunas entre o que as pessoas precisam e esperam, e o que está sendo proposto.

Contudo, afirma que a ideia dos protótipos não é atrasar o processo. Como atualmente os softwares deixam tudo mais fácil para construir um sistema sólido de baixa fidelidade, a ideia desse tipo de protótipo realmente é auxiliar as equipes, e agilizar o processo. Mas para isso é necessário que haja iteração e revisão simultaneamente. Por isso, Joe lista algumas “regras” para a prototipação de baixa fidelidade:

- 1 - Cores limitadas (azul para botões e hiperlinks); todo o resto é preenchido com tons de cinza para indicar hierarquia visual.
- 2 - Nenhuma imagem ou exibição de dados gráficos; introduza qualquer um e os revisores se fixarão neles em vez de lançar um olhar crítico para layout, estrutura de conteúdo, controles, interatividade + fluxo de trabalho.
- 3 - Nenhuma fonte diferente de Arial; como com cores e imagens, fontes apenas convidam a análises e especulações.
- 4 - Rótulos reais em todos os componentes interativos; dê exemplos reais para obter um bom feedback, mesmo que nada seja aprovado: itens do menu de navegação, tabelas de dados, botões, campos de formulário, etc.

17:38

“

Trabalhar com baixa fidelidade no início de um projeto é sempre o ideal.

18:11

“

20:26



CURIOSIDADE

Kim Goodwin



Autora do best-seller “Designing for the Digital Age”. Está atualmente prestando consultoria para clientes em diversos setores, incluindo aviação, produtos eletrônicos de consumo e varejo. Foi vice-presidente, design e gerente geral da Cooper.

22:13

“

Se a prototipação está atrasando as coisas, você está fazendo errado.

25:11



Baixa fidelidade (continuidade)

- 5 - Conteúdo de texto real, em qualquer grau possível. Um rascunho ou palpite seu conteúdo é muito melhor do que “lorem ipsum”.
- 6 - Manter as interações simples; qualquer coisa que requeira significante, real codificação para fins de demonstração é algo que você precisa largar, repensar ou preparar um protótipo de alta fidelidade.
- 7 - Anotar para começar a sugerir e documentar a funcionalidade e requisitos. É sua responsabilidade comunicar a justificativa de todas as decisões de interação. Protótipos anotados reduzem a interpretação errônea - você cria documentação contextual em vez de documentação de “trilha de papel”.

EXERCÍCIO DE FIXAÇÃO

O que é um protótipo?



EXERCÍCIO DE FIXAÇÃO

Quais são as fases básicas de um processo de prototipação?

AULA 1 • PARTE 3

Baixa fidelidade: Características

- Design visual mínimo: Atributos visuais do aplicativo, site ou sistema são representados, mas não estilizado de qualquer forma. Um protótipo lo-fi carece de estilo de fonte, cor e gráficos; pode ser um esboço. O foco principal está na funcionalidade, interação, volume, organização, prioridade de conteúdo. É um esqueleto para o produto digital que você está projetando.
- Inclua apenas os elementos-chave do conteúdo: o objetivo é indicar o conteúdo, como vai ser organizado, quais são as prioridades, em todas as telas. Cada tela deve permitir o acesso ao conteúdo, expor e aplicar sua relação com outro conteúdo, apresentar e comunicar.
- A interatividade é simulada: usuários que testam o protótipo de baixa fidelidade precisam ser capazes de clicar, tocar ou deslizar, mas não há nenhum código de produção real por baixo dessas interações. Com ferramentas de software, você finge criando uma tela para cada estado de interação e ligando-os. Essa interatividade também pode ser simulada manualmente com protótipos de papel.



00:00

05:57



CURIOSIDADE

Jeffrey Zeldman



Empresário americano, web designer, autor, podcaster e palestrante em web design. Ele é co-fundador da revista A List Apart e do Web Standards Project. Ele também fundou os estúdios de design Happy Cog e studio. zeldman e co-fundou a marca A Book Apart e a conferência de design An Event Apart.

06:17



Tudo que envolve o design, tem que dar suporte, comunicar e reforçar o significado do conteúdo.



Baixa fidelidade: benefícios

Quanto mais avançado em um projeto você estiver, mais comprometido e mais caro será corrigir erros. Uma vez que a equipe está trabalhando em uma construção finalizada, essas mudanças tornaram-se extremamente caras de implementar. Por isso, o protótipo de baixa fidelidade evita que em etapas mais avançadas seja necessário fazer grandes mudanças.

É também mais rápido. Mudanças rápidas significam obter o protótipo na frente dos usuários rapidamente, o que significa que aprendemos mais rapidamente, mudar as coisas que não estiverem boas.

É um esforço colaborativo. Em qualquer projeto há diversas partes interessadas. Fazer protótipos é uma forma de incluir todas as pessoas já nessas primeiras etapas, e transformar embates em colaboração. Envolvê-los no processo de design desde o início evita todos os tipos de pedidos surpresa mais tarde. Também pode-se apontar como um benefício o fato de que esclarece expectativas, de forma que todos saem com uma mesma ideia de produto.

12:08



20:45



Duas horas trabalhando juntos (equipe de design e desenvolvimento), examinando as possibilidades, pode poupar meses de trabalho.



21:23



Baixa fidelidade: contras

Seria ótimo dizer que não existem pontos contrários, contudo, podemos pensar neles justamente para buscar driblá-los ao longo da produção:

- Os usuários podem ficar confusos sobre o que deveria funcionar e o que não está pronto. Eles podem não se envolver com componentes interativos ou sequências.
- Os usuários de teste se concentrarão no inacabado design em vez do que ele deveria estar fazendo, o que nos dá pistas falsas sobre como utilizável, o produto realmente é. Tem baixo impacto visual, tem um aspecto não polido e inacabado, tornando pouco impressionante, e não uma boa opção para um pitching.
- Também pode acabar limitando em demasia as expectativas, justamente por apresentar uma versão mais simples do sistema.
- Limita a contribuição do desenvolvedor: não transmite muito ainda que seja útil para sua equipe de desenvolvimento. Essa falta de detalhes torna difícil para fazer julgamentos precisos sobre restrições de tecnologia ou soluções.

Protótipos de alta fidelidade

Tem por objetivo simular e testar na realidade. Os protótipos de alta fidelidade são os mais próximos de um produto finalizado ao vivo. Ainda estamos trabalhando com a mesma arquitetura da informação, conteúdo, telas e sequências, mas em um nível mais completo de detalhes da interface do usuário, e com maior precisão. Como deve funcionar e como deve responder às interações do usuário.

Este é o ponto onde qualquer grande problema deve ser detectado e endereçado, para que não atrapalhe na construção final. Caso contrário, será muito mais difícil e muito mais caro para corrigir.

24:40



Memo assim, protótipos de baixa fidelidade são o lugar certo para começar, pois é mais fácil evoluir a partir deles.

Joe expõe que é importante passar pela etapa de alta fidelidade antes de desenvolver o produto final, justamente para garantir que o que está sendo produzido é o que as pessoas querem e esperam desse produto. O lançamento é a pior hora para aprender que você construiu algo que as pessoas não querem, não precisam ou não podem usar.

EXERCÍCIO DE FIXAÇÃO

Complete as lacunas: _____ é por onde devemos começar, ainda que tenham uma natureza pouco polida, pois eles são capazes de deixar toda a equipe na mesma “página” em termos de expectativas. Deve avançar com o tempo para um _____, mais próximo de um produto finalizado.



Alta fidelidade: quando?

É hora de mover para protótipo de alta fidelidade:

- Uma vez que você tenha o básico de elementos interativos, telas e sequências de interação necessárias para satisfazer os principais objetivos do usuário;
- Depois de testar, melhorar e validar que esses elementos são as escolhas certas;
- Quando você souber quais telas do seu protótipo lo-fi são essenciais para o sucesso do produto;
- Tendo um mapa visual aproximado e estrutura da IU de cada tela;
- Quando você entende como as pessoas se movem de uma tela para a outra, ou um estado de interação para outro;
- Quando você precisa projetar totalmente e testar interações avançadas. Para testá-las com precisão, você precisa chegar o mais perto possível de como eles realmente funcionam e parecem;
- Ao colaborar em funcionalidades complexas com desenvolvedores.

AULA 2 • PARTE 1

00:33



Alta fidelidade: características

- **Hierarquia visual realista**, prioridade dos elementos da tela e tamanho da tela. Design realista e detalhado: todo elemento de interface, espaçamento e os gráficos parecem com a real versão do produto.
- **Conteúdo real**: o protótipo inclui todo o conteúdo que apareceria no design final (por exemplo, artigos completos, descrição do produto texto e imagens). Enquanto os números não têm que serem reais ou precisos, o número de caracteres que cada um contém, símbolos relacionados e pontos decimais, alinhamento, totais, etc., todos precisam ser simulados para imitar a coisa real.

Alta fidelidade: benefícios

- Eles ajudam você a pensar por meio do design: fica mais fácil observar os elementos visuais; fontes que possam ficar estranhas, sequências e outros detalhes que antes eram imperceptíveis ficam visíveis.
- Os erros são relativamente fáceis de corrigir: estamos trabalhando com um formato que permite revisões rápidas, podemos identificar problemas cedo, ajustar e mudar o curso facilmente.
- Ideias tornam-se linguagem visível: designs planos ou wireframes lo-fi raramente são o suficiente para ajudar clientes ou partes interessadas visualize como será essa coisa e como vai funcionar. Protótipos de alta fidelidade fornecem contexto em que faltam as contrapartes de alta fidelidade. Ou seja, protótipos de alta fidelidade “falam” em uma língua que todos entendem.
- Comunicar ideias entre os membros da equipe: protótipos de alta fidelidade, criados de forma colaborativa com desenvolvedores, facilite o trabalho em equipes e departamentos.
- Eles comunicam claramente a proposta funcionalidade - expondo potencial questões de desenvolvimento. Um protótipo de alta fidelidade revela se o que foi projetado é realmente viável de construir. Permite que os desenvolvedores falem sobre essa viabilidade com base nas evidências concretas que veem.

02:41



• Responsivo às ações do usuário:

protótipos de alta fidelidade são altamente realistas em suas interações. Menus, links, formulários e todos os meios de elementos interativos aparecem, funcionam à entrada ou ação do usuário.

07:13



Alta fidelidade: prós e contras

PRÓS:

- Resposta do sistema mais realista / mais rápida;
- Mais aspectos da experiência podem ser testados;
- Os usuários se comportam de maneira mais natural, tornando os testes mais precisos;
- Mantém o foco no comportamento do usuário (em vez do protótipo);
- Menos provável de ser afetado por erro humano;
- Colaboração aprimorada com desenvolvedores;
- Entendimento compartilhado com proprietários de produtos, partes interessadas e clientes;
- Economize tempo e dinheiro.

CONTRAS:

- Eles não são rápidos ou baratos;
- Eles demoram mais para atualizar;
- Os usuários podem não ser tão honestos com as críticas;
- Os usuários podem se fixar nas coisas erradas;
- Esforço despendido até agora desestimula designers a fazer mudanças.

Da baixa à alta fidelidade

A prototipagem é uma jornada. Quanto mais você aprende, quanto mais inclui e representa, mais perspicazes e completos são os resultados do seu teste. Quanto mais você sabe sobre o que é relevante, o que é aplicável, sobre o que funciona e o que não funciona.

Assim, conforme mudamos de baixa fidelidade para alta fidelidade, temos uma representação mais detalhada, completa e abrangente do design. Conforme você trabalha para chegar à alta fidelidade, eventualmente construirá protótipos no meio em que serão entregues.

Os protótipos finais de alta fidelidade são geralmente construídos usando HTML, CSS, + JavaScript ou exportados em um formato que aproveita essa combinação em um navegador da web. Este estado final inclui sugestões de paletas de cores, escolhas tipográficas e simulações do mundo real de conteúdo, interações e animações.

Cada projeto, cada situação e cada equipe é diferente. Você pode muito bem precisar fazer tudo em uma ordem diferente. Se você estiver construindo um aplicativo complexo baseado na web, pode ser necessário iniciar a prototipagem em HTML no início do processo, a fim de implementar e testar a função tecnológica pura, para determinar o que é possível. Você pode precisar de muito mais informações do desenvolvedor ou do programador no design. Você pode precisar começar em um nível que lhes permita testar e rejeitar abordagens que consomem tempo ou são complexas. A abordagem que você escolher deve se adequar à sua situação, sua realidade, sua equipe, seu produto e seus usuários.

18:07

18:45

22:27

22:53

“ A prototipagem é uma jornada. Quanto mais você avança, maior o aprendizado. Você sabe o que é relevante e adequado. O que funciona ou não. **”**

“ A abordagem que você escolher tem que se adequar à sua situação, à sua realidade, aos seus usuários, ao seu produto, à sua equipe, a seu ambiente. Não existe um único processo de UX, processo de melhores práticas, que todos devam usar. Tem que ser adaptável ou flexível, e tem que mudar dependendo do que você precisa. **”**

Papel e quadro branco

Você está apenas desenhando diferentes telas e sequências à mão em papel, ou quadro branco, para explorar diferentes ideias, testar diferentes abordagens e refinar projetos muito rapidamente. Segundo Joe, não há nada melhor ou mais eficiente.

Ele diz sempre começar projetos em uma sala com o pessoal de UX / design (se houver) e alguns desenvolvedores. trabalhamos primeiro com os fluxos, como as pessoas podem começar o produto, e o que precisam para ver ou fazer em cada etapa.

VÍDEO

Rapid Prototyping: Sketching | Google for Startups



EXERCÍCIO DE FIXAÇÃO

Como começa um processo de prototipação?

Mariam Shaikh e Melissa Powel falam sobre desenho e prototipagem em papel. Você já teve dificuldade em passar de uma ideia a um protótipo de alta fidelidade? Cada design tem que começar em algum lugar e até mesmo no Google, muitas vezes começamos com opções de prototipagem de baixa fidelidade, como esboço e prototipagem em papel. Afinal, a fidelidade do seu protótipo deve corresponder à fidelidade da sua ideia, então pare de se preocupar e comece a esboçar.

AULA 2 • PARTE 2



00:00

Papel e quadro: benefícios

- Alavancar a inteligência coletiva de todos: todos podem desenhar, até mesmo pessoal que juram que não podem; todos podem ajudar a construir protótipos de papel. Vocês sempre podem realizar mais juntos e ir mais longe muito mais rápido com outras mentes afiadas do que sozinho.
- O teste acontece quase imediatamente: criação rápida significa teste antecipado, permitindo que as equipes encontrem grandes problemas. Antes de se comprometerem com o código e se tornarem muito difíceis de alterar.

07:48



“ Um wireframe é um protótipo para design e desenvolvimento, que conecta a arquitetura da informação ao design e valida a experiência do usuário. ”

Wireframes

- No início de qualquer projeto ou atividade de design, o que você mais precisa é de um grande volume de ideias. Com um esboço bruto, podemos explorar muito mais opções em uma fração do tempo que levaria para representar, criar e habilitar um protótipo de baixa fidelidade funcional.
- Os protótipos servem como documentação: ao contrário dos protótipos digitais, os protótipos de papel podem ser usados como uma referência para iterações futuras.
- É fácil e rápido fazer alterações no design do protótipo durante o brainstorming, design ou teste.

Protótipos interativos de alta fidelidade

Protótipos de alta fidelidade são as melhores imitações possíveis de um produto real. Eles se parecem e se comportam exatamente como o produto real que será enviado. Eles são criados no momento em que todos os envolvidos têm um entendimento sólido (validado por vários ciclos de teste) do que será construído.

Criamos hi-fi especificamente para testar com usuários reais ou obter a aprovação final do projeto de clientes / partes interessadas. Muitas vezes é difícil para essas pessoas imaginar como será o produto acabado, como se comportará ou como as pessoas interagem com ele a partir de um protótipo de baixa fidelidade ou design de interface de usuário estático e plano.

Um protótipo de alta fidelidade ajuda muito a garantir que todos estejam na mesma página em termos do que está sendo construído (e o que não está).

Por que trabalhar em alta fidelidade?

- Feedback preciso e significativo durante o teste. como o hi-fi parece e reage como produtos reais aos usuários, é mais provável que eles se comportem naturalmente durante os testes.



14:44

Um wireframe é uma representação visual de uma tela que um designer usa para organizar os elementos da página. Wireframes podem ser usados como base para protótipos lo-fi. Eles são construídos usando pacotes de software como Axure, Adobe XD ou UXPin, etc. exportados como protótipos interativos. Assim como os protótipos de papel, os protótipos de wireframe não se parecem com o produto acabado. Mas também não requerem uma pessoa separada para trabalhar como facilitador durante o teste.

Wireframes representam:

- Prioridade de informação e organização dos elementos na tela.
- Rotulagem + categorização entre páginas e conteúdo.
- Layout + organização de cada página.
- Como funcionam os vários mecanismos de orientação (menus, links, pesquisa, etc.).
- Como as pessoas irão interagir e como o site ou aplicativo irá responder.

Um wireframe é um protótipo para design e desenvolvimento; conecta IA ao design da IU e valida a estrutura UX: como o site será construído? O que será exibido? Hierarquia de informações, como as informações são organizadas e exibidas? Funcionalidade, como isso vai funcionar? Comportamento, como os usuários interagem?

16:14



“ Não dá para superestimar a importância de todos compartilhando e compreendendo o que estamos ou não fazendo. **”**

• Mais elementos e sequências podem ser testados. Os usuários podem percorrer uma sequência inteira de interações do início ao fim, em vez de apenas uma ou duas etapas nessa sequência.

• Menos debate ou discussão de clientes e partes interessadas.

Contudo... os protótipos de alta fidelidade demoram mais para serem criados. O que significa que custam mais, em termos de tempo + recursos internos. Mas lembre-se sempre: o trabalho que você está fazendo aumenta a probabilidade de um retorno significativo sobre o investimento da empresa em design e desenvolvimento.

“O trabalho que está fazendo aumenta a probabilidade de sucesso.**”**

Software de prototipagem

Quase todo mundo usou ferramentas como PowerPoint ou Keynote, o que os torna uma maneira fácil de começar a criar protótipos lo-fi simples: familiaridade. A maioria de nós já conhece o básico, então não é preciso muito tempo ou esforço para se sentir confortável usando links, animações e transições para simular uma IU ou uma interação.

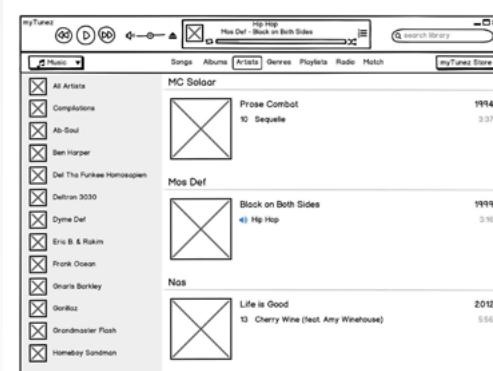
Bibliotecas de elementos existentes também podem ser extremamente úteis. Várias empresas fazem bibliotecas de elementos de interface do usuário para software de apresentação. Envato, por exemplo, tem uma série de bibliotecas de elementos de interface do usuário para powerpoint, keynote e slides do Google.

Programas como Balsaiq, Sketch, Justinmind, Figma, UXPin e RP Axure são projetados especificamente para criar protótipos de qualquer fidelidade. o que significa que eles contêm tudo que você precisa para fazer isso, desde bibliotecas de elementos até funcionalidade interativa. A curva de aprendizado é razoavelmente baixa; os iniciantes não têm problemas para mergulhar e começar; profissionais experientes também encontram tudo o que precisam.



EXERCÍCIO DE FIXAÇÃO

Imagen 1.



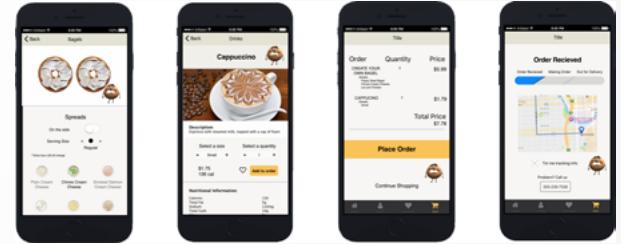
19:30

Imagen 2.



23:40

Imagen 3.



As imagens 1, 2 e 3 são:

AULA 2 • PARTE 3

Protótipos codificados

Codificar ou não codificar? Designers e equipes costumam se perguntar isso, muitas vezes devido a vários graus de familiaridade e compreensão do código. Se você é um desenvolvedor, é uma segunda natureza; se você é um UXer ou Designer, nem tanto. Alguns não sabem como fazer, alguns odeiam fazer isso, alguns simplesmente não são tão bons nisso quanto são no design, então, leva 3 vezes mais tempo do que deveria para fazer o trabalho.

Ainda que a programação não seja uma obrigatoriedade na profissão de designer, mas é preciso ter um entendimento prático de como o código faz as coisas funcionarem. Você PRECISA entender como o desenvolvimento de front-end, lógica de programação intermediária, processos de back-end, bancos de dados funcionam juntos para colocar algo na tela. Como isso permite algo que as pessoas podem usar, que reage apropriadamente às suas ações, interações, solicitações e manipulações.

Você precisa entender o que são as partes e como funcionam juntas, porque todas informam e em alguns casos, limitam ou restringem o que é possível em design ou interação. O que, é claro, afeta a qualidade da experiência do usuário.

“ Sempre convide pessoas de outras disciplinas para o processo de prototipagem e faça-o o quanto antes. **”**



00:00



07:58

Prototipagem em resumo

Criar, testar e revisar. Não importa em que fidelidade você esteja trabalhando, o objetivo aqui é criar, testar com usuários e revisar rapidamente. Você explora várias opções e abordagens ao longo da vida do projeto - adotando ou rejeitando essas abordagens - antes que muito tempo seja investido em codificá-las.

Observe o verbo na frente de todos os três: criar, testar e revisar. Nada é estanque nesse processo. Você está explorando, tentando, com base no que sabe naquele momento de pesquisa e teste com a disposição de mudar novamente com base no que aprender na próxima rodada de testes de usuário.



18:28

Dicas

Por fim, o professor Joe oferece algumas dicas:

- Convide pessoas de outras disciplinas para o processo de prototipagem com antecedência;
- Explique que seu ponto de vista é crítico.
- Explique como a visão deles se integra ao seu trabalho.
- Que a comunicação e colaboração é a chave para o seu sucesso.



18:41



24:44



“ Trata-se de colaboração. Somos absolutamente mais fortes juntos. **”**

AULA 3 • PARTE 1

O que é UI?

Interface:

Luana Müller inicia sua aula trazendo a definição de interface:

"A Interface de um sistema interativo compreende toda a porção do sistema com a qual o usuário mantém contato físico (motor ou perceptivo) ou conceitual durante a interação." (Barbosa, 2010)

Para explicar esse conceito, a professora faz uma comparação com os primeiros computadores, em que havia pouca ou quase nenhuma interação com o usuário. Hoje em dia, as novas tecnologias possuem interfaces interativas, em sua maioria, como celulares, televisores, geladeiras, computadores, etc.

Interação:

"Processo através do qual o usuário formula uma intenção, planeja ações, atua sobre a interface, percebe e interpreta a resposta e avalia se o objetivo foi alcançado." (Norman, 1986)

PALAVRA-CHAVE

Realidade Virtual: São interfaces que representam um ambiente artificial que dá a sensação de ser virtualmente real. As imagens são exibidas estereoscopicamente para o usuário, através de óculos, e ele interagir com os objetos desta interface através de um dispositivo de entrada.



01:09



02:05

“ A interface, é o nosso meio de acesso às funcionalidades do sistema. **”**



03:26

Estilos de interação

Linguagem de comando: O usuário deve digitar os comandos que irão realizar as ações na interface. Tais comando precisam ser, na maioria das vezes, memorizados.

WIMP ou GUI: WIMP (Windows, Icons, Menus, Pointing Devices), descreve a interface gráfica (GUI- Graphical User Interface) dos computadores pessoais.

Os blocos básicos de WIMP ainda estão presentes das GUI modernas, porém evoluíram.

Linguagem natural: O uso de linguagem natural durante a interação visa permitir ao usuário que ele se expresse como em uma conversa com outra pessoa, utilizando seu próprio idioma.

Menus: O sistema deve oferecer ao usuário um conjunto de opções dentre as quais ele deve selecionar a que lhe interessa.



06:50

Formulário: O sistema solicitará dados do usuário através de campos que precisam ser preenchidos.

Manipulação direta: Este estilo tem como objetivo tornar a interação semelhante à manipulação dos objetos no mundo real. Tais manipulações são mapeadas por operações do mouse, como clique, duplo clique e clique-e-arrasto

Natural: Quando é possível replicar funções do dia a dia. Exemplo: Realidade virtual ou realidade aumentada através da fala, toque, gestos e imersivas.

Outros exemplos: Multimodal, Wearable, Eletrônicos de consumo e eletrodomésticos, Robótica, Cerebral.

PALAVRA-CHAVE

Realidade Aumentada:

Representações virtuais sobrepostas em dispositivos e objetos físicos. Jogos como Pokemon Go usam este tipo de interface.

Vestível (wearables): Tecnologias incorporadas a roupas, tais como contador de passos em tênis, capacetes com rádio e intercomunicadores e relógios digitais.



06:50

11:31



Interfaces podem utilizar diferentes estilos de interação visando proporcionar uma melhor experiência ao usuário.



Design visual e arquitetura das informações

Como apresentar para o usuário.

O que é Design de UI: O Design de UI é importante e necessário, pois ele ajuda a reduzir os aspectos negativos da experiência do usuário, ajudando a desenvolver produtos interativos fáceis, eficientes e agradáveis, e a para projetar interfaces tendo o usuário em mente e não a função.



12:07

12:59



Quando a gente começou a ter computadores pessoais, a maioria deles ainda eram usados em um contexto de trabalho. Não eram usados como uma ferramenta de lazer como a gente usa hoje.



Etapas do design de UI



13:35

Para planejar e construir um modelo de solução, o designer de interface de usuário precisa considerar algumas etapas:

Análise da situação atual: estudá-la e compreendê-la.

Como melhorar a situação atual?

17:02



Quais os elementos envolvidos e como se relacionam?

Quem são as pessoas analisadas, artefatos e processos envolvidos?

Como resultados tem-se uma interpretação da realidade estudada.

Tenha como foco o domínio, os stakeholders e usuários, tempo, orçamento e mão-de-obra disponíveis.

Sintetizar a intervenção: planejar e executar uma intervenção na situação atual.

É a solução para o problema.

Qual o conhecimento adquirido na análise atual?

Qual o conhecimento sobre intervenções bem e mal avaliadas em casos semelhantes?

Qual o conhecimento sobre as possibilidades e limitações das tecnologias disponíveis?

Avaliar a nova situação: verificar o efeito da intervenção, comparando-a com a anterior.

Pode ocorrer:

1. Durante a concepção e o desenvolvimento da intervenção, prevendo seus possíveis impactos;
2. Antes da introdução da intervenção, identificando consequências negativas ou problemas que possam ser evitados;
3. Após a intervenção, verificando seus impactos.

Quando a gente constrói uma interface, quando a gente constrói qualquer sistema computacional, tenha o usuário em mente e não a função.

17:22



Design de UI e Design de UX

UX é a sigla para User Experience.

UI é a sigla para User Interface.

Quando estamos falando de UI, estamos falando da tela, da parte visual do software e da parte que o usuário vai interagir. O profissional de UI é quem vai avaliar quais as melhores cores, qual é o melhor local para inserir um menu, que tipo de informação é mais ou menos importante e deve estar no tipo da tela, ou seja, tudo que diz respeito à arquitetura das informações no software.

Quando falamos de UX, estamos falando sobre uma necessidade de produto. Entender o que o usuário precisa, fazer entrevistas entendendo as necessidades de mercado e criar um produto entendendo como o usuário deseja e pretende utilizar.

Princípios e diretrizes



19:00

Neste capítulo a professora apresenta uma lista dos deveres do profissional de design de interfaces, ela comenta cada um desses pontos mostrando exemplos e imagens ilustrativas.

O design deve:

- Determinar quais ações são possíveis a cada momento, fazendo uso de restrições;
- Tornar as coisas visíveis incluindo o modelo conceitual do sistema, as ações alternativas e os resultados das ações;
- Avaliar o estado corrente do sistema e seguir mapeamentos naturais entre as intenções e as ações requeridas, entre ações e o efeito resultante, e entre a informação que está visível e a interpretação do estado do sistema;
- Correspondência com as Expectativas dos Usuários;
- Simplificar as estruturas das tarefas;
- Fornecer equilíbrio entre controle e liberdade do usuário;
- Fornecer consistência e Padronização;
- Promover a eficiência do usuário;
- Antecipação;
- Visibilidade e reconhecimento;
- Projeto para erro.

26:25



A gente tem que ter em mente que uma pessoa é muito mais custosa que uma máquina e economizar tempo e esforço de um usuário vão me trazer muito mais benefícios do que tentar economizar processamentos ou armazenamento.



AULA 3 • PARTE 2

Princípios e diretrizes (continuação)

- Ofereça ajuda;
- Marque a experiência através do encantamento estético;
- Qualidade das apresentações.

01:53

“

”

A beleza de um software, a beleza de um site, a beleza de uma interface importa e desempenha um papel muito importante. O encantamento estético permanece, mesmo com eventuais problemas, porém ele não é suficiente.



Padrões de design

O que é um Padrão de Design?

Ou Design Patterns, são descrições de melhores práticas em um determinado domínio de design. Propostos por Christopher Alexander na década de 1970, no domínio de Arquitetura e Urbanismo.

Apresentados a Computação em 1990 na forma de padrões de arquitetura de software Orientada à Objetos.

Um padrão deve descrever um problema pontual. Ele não é uma solução pronta, uma regra ou uma heurística, nem é um passo-a-passo sobre projeto de interfaces

Um padrão captura a sabedoria coletiva para a resolução de um problema de design e fornecimento de um vocabulário de design comum que viabiliza a divulgação de boas soluções para a comunidade.

Padrões não são isolados. Eles se relacionam com outros padrões. Um conjunto de padrões é chamado de linguagem de padrões (pattern language), definindo um vocabulário de elementos utilizados em design.

Neste capítulo, Luana Muller também apresenta qual a estrutura de um padrão a partir das seguintes características

- Nome do Padrão: transmite em poucas palavras a ideia de um padrão
- O que é: resume, em um parágrafo curto, a solução
- Quando usar: situações em que o padrão se aplica



00:30



06:11

- Por quê: dados que justifiquem porque o padrão se adequa a situação
- Como: detalhes de como implementar a solução
- Exemplos: diagramas e imagens

As nuvens de Tags são um ótimo exemplo de padrões de design. Aqui a professora também traz exemplos de quando, como e por quê usar as nuvens de Tags.

Guias de estilo

O que são?

- Muito comuns em grandes projetos e com função de reunir os princípios e diretrizes que devem ser adotados;
- Registro de decisões de design;
- Comunicação entre os membros da equipe de design e desenvolvimento.

Os guias de estilo podem ser sobre diferentes escopos:

- Plataforma: composição de dispositivo e sistema operacional;
- Corporativo: para assegurar a padronização e consistência entre produtos da empresa;
- Família de produtos em um produto específico.

O que é definido em um guia de estilo:

Elementos: Layout, tipografia, simbolismo, cores, visualização de informação, design de telas e elementos de interface (widgets).

12:51



CURIOSIDADE

Welie

Uma biblioteca de padrões para design de interação.

<http://www.welie.com/>



12:55



14:39

UX e Redação para UX

O que é UX?

O termo UX (User Experience/ Experiência do usuário) surgiu na década de 1990 a partir da necessidade de oferecer experiências melhores, mais personalizadas e consistentes.

Visa responder perguntas como:

- Qual o produto?
- Quando a pessoa usuária vai utilizá-lo?
- Porque ela vai utiliza-la?
- Como ela fará para utiliza-la?
- Como esse produto será útil ao usuário?
- Quem é o usuário?

Redação para UX - O que são microtextos?

Microtextos são definidos como palavras ou frases na interface que estão diretamente relacionadas às ações que o usuário realiza: Motivação antes da ação, instruções que acompanham a ação, resposta (feedback) após a ação.

Redação, de origem publicitária, que consiste em poucos caracteres, poucas linhas, textos que exigem o máximo de concisão e personalidade.

A missão árdua do Redator de UX é o equilíbrio entre o tamanho reduzido do texto e a personalidade que ele é capaz de transmitir.

“

Sim, a gente precisa transmitir personalidade através da nossa interface.

”

“

17:42

Microtextos são definidos como palavras ou frases na interface que estão diretamente relacionadas às ações que o usuário realiza.

Redação para UX visa escrever, revisar e otimizar textos com o apoio de pesquisas e testes.

Além disso, redação para UX também contribui para a exposição da voz e tom da marca

Luana explica que os textos de UX são definidos a partir das decisões dos quadros de voz da marca. Ela mostra como a técnica do quadro de voz deve ser utilizada para alinhamento das do tom e da voz por todos os profissionais responsáveis.

Princípios do produto

Os princípios do produto definem o que a experiência está tentando ser para o usuário. O papel da voz é transmitir esses princípios através de palavras.

Neste momento a professora apresenta um case em que são utilizados os princípios do produto para para que seja definido o tom e a voz das comunicações. Ela mostra como esses princípios foram definidos e classificados através da aplicação do quadro de voz da marca e de que forma esses princípios podem ser aplicados às interfaces do negócio.



26:19

AULA 3 • PARTE 3

Título, botões links e outros comandos



00:30

Título: A finalidade de um título é fornecer uma explicação imediata sobre o contexto e a ação a ser tomada. Rótulo que indica os níveis mais altos da hierarquia na arquitetura da informação. Frequentemente são os primeiros e únicos textos lidos pelos usuários.

Padrões de texto de UX servem como um ponto de partida para a redação de textos de alta qualidade.

Precisam fornecer contexto para que o usuário alcance seu objetivo.

Quatro tipos de títulos:

- Nome da marca
- Nome do conteúdo
- Ação ambígua: títulos que abarcam um conjunto de tarefas
- Ação simples: funcionam como instruções a serem seguidas pelo usuário

17:15



A gente tem que sempre cuidar para que a notificação apareça para o usuário em um momento oportuno.



Botões: Finalidade: Permitir ao usuário avançar na tarefa ou executar uma ação. Botões ou quaisquer textos interativos são aqueles com os quais o usuário interage tocando, clicando ou falando para seguir para o próximo passo. São os textos mais importantes na experiência.

São botões que permitem aos usuários falar com a interface.

Descrições: Finalidade - Ajudar a seguir adiante na experiência sabendo o que esperar, estabelecer a marca e reduzir a responsabilidade. Trata-se de um trecho de texto informativo que usa de linguagem simples.

Estados vazios: Finalidade - Criar expectativas e entusiasmo enquanto indica que o espaço vazio é intencional. Pode ser simples, como uma única linha, ou complexo como um título, uma descrição ou um botão.

Rótulos: Finalidade - Minimizar os esforços necessários para compreensão da experiência. Rótulos são sintagmas nominais e adjetivos que descrevem ou nomeiam coisas. Usados para indicar seções, categorias, status, progresso, quantidades ou unidades. Precisam ser escolhidos de forma a estarem alinhados com a voz da marca.

Controle: Finalidade Informar aos usuários sobre a extensão e o estado de possíveis customizações. Eles usam como metáfora os mostradores analógicos, comutadores/switches, controles deslizantes e botões indicadores dos antigos dispositivos eletrônicos e mecânicos. Devem ser considerados dois textos: nome e estado.

Campos de entrada de texto: Finalidade

- Ajudar os usuários a fornecer informações precisas

São rótulos, dicas e campos previamente preenchidos para entrada de dados

Texto de transição: Finalidade - Confirmar que uma ação está em andamento.

Utilize o presente contínuo do verbo, como “carregando” ou “enviando”. Reticências ajudam a indicar que a espera será curta. Se necessário, adicione entusiasmo.

Mensagem de confirmação: Finalidade - Garantir aos usuários que o progresso ou os resultados esperados estão concluídos. Podem aparecer de forma passiva na experiência, enquanto o usuário segue seu curso, ou podem ser exibidas em sequência, como uma pausa ou etapa momentânea. Use o pretérito do verbo que descreve adequadamente a ação. Usar o verbo no presente contínuo para a transição e seu par, no pretérito na confirmação: enviando/enviado

Notificações: Finalidade - Informar ou lembrar o usuário de se envolver com a experiência.

Erros: Finalidade - Ajudar os usuários a chegar aonde querem e, se necessário, indicar que há um problema para alcançarem seu objetivo da maneira como planejaram. São a primeira forma de correção da interrupção no ciclo virtuoso.

O ponto mais importante para manter a voz da marca e demonstrar empatia.

Existem 3 categorias de erros, organizados pelo grau de interrupção ao usuário:

Ruído, obstáculo, barreira.

19:59



14:39



“ Entenda quem é o teu usuário. ”

Você precisa saber sobre as pessoas

A forma como as pessoas visualizam as informações apresentadas, interfere diretamente na interpretação da mensagem. Neste capítulo, a professora Luana destaca algumas máximas que precisam ser observadas pelo profissional de UI e comenta cada uma delas a partir de exemplos.

Como as pessoas vêem:

Visão periférica é mais usada que a visão central para absorver a essência do que está sendo apresentado. Não ignore o que o usuário irá ver em sua visão periférica. Assegure que a informação periférica comunica claramente o propósito da interface. Se você quer que o usuário se concentre em uma parte da interface, não coloque animações ou elementos “piscantes” na sua visão periférica.

Pessoas leem telas baseadas em suas experiências e expectativas passadas. Pessoas têm mapas mentais do que elas querem ver e onde elas querem ver. Caso haja um problema com uma tarefa, o usuário irá parar de olhar outras partes da tela e irá focar na área do problema. Coloque as informações mais importantes no primeiro terço da interface, ou no meio.

Pessoas acreditam que objetos próximos se “pertencem”.

Ler em uma tela é mais difícil do que ler em um papel.

Pessoas leem mais rápido quando a linha é extensa, mas preferem linhas mais curtas.

Pessoas precisam usar uma informação para absorver outra.

Pessoas aprendem melhor com exemplos.

Cultura afeta como o usuário irá pensar.

Pessoas não são multitarefa.

AULA 3 • PARTE 4

Por que design de UI importa?

O design de UI importa para que não haja erros com mensagens inconclusivas, que algumas vezes não são graves mas que prejudicam drasticamente a experiência do usuário. Aqui a professora mostra exemplos de telas de erro, ou de restrições que não permitem com que o usuário tome suas decisões de forma fácil e clara. Uma interface que não corresponde às necessidades do usuário, além de prejudicar a experiência pode ser exclusiva, não respeitando a diversidade do público.

Human Interface Guidelines

Aqui são apresentados os guias de estilos da Apple, do android e do windows. Os guias de estilo apresentam fundamentos básicos, questões de acessibilidade, melhores práticas, princípios da empresa, ícones etc, ou seja, uma documentação que dita como deve ser a interface de cada sistema operacional.

00:30



04:43

Você precisa saber sobre as pessoas

Pessoas são mais motivadas por recompensas intrínsecas do que extrínsecas.

Pessoas são “programadas” para gostarem de surpresas.

Pessoas estressadas cometem erros.

09:35



Pattern Library

Neste capítulo a professora retoma o tema de padrões de design através da biblioteca de padrões welie. Os padrões podem ser divididos em diversas categorias como: navegação, interações básicas, pesquisa, como lidar com os dados, compra, apresentação de escolhas para o usuário, inserção de informações na interface, etc.

Luana Müller escolheu alguns padrões da biblioteca e os comenta em aula mostrando exemplos e em que momentos utilizá-los a partir do site welie como: Accordion, breadcrumbs, to-the-top Link, Retractable Menu, Captcha, Input Error Message.

23:06



“ O designer de UI não é necessariamente um designer de UX e vice versa. São formações diferentes. **”**

Usabilidade, comunicabilidade e acessibilidade



25:20

Usabilidade:

10 heurísticas de nielsen - quando a gente desenvolve uma interface é preciso pensar nas Heurísticas: Visibilidade do status do sistema, correspondência do sistema com o mundo real, controle e liberdade para o usuário, consistência e padronização, prevenção de erros, reconhecimento em vez de recordação, eficiência e previsibilidade.

Acessibilidade:

Fornecer na interface itens que possam ser utilizados por todas as pessoas independentemente se elas possuem ou não alguma limitação.

Comunicabilidade: é comunicar para o usuário a intenção do designer. A disposição de cada ícone representa o modelo mental que o designer exerceu sobre determinado contexto. A engenharia semiótica explica que tudo possui associações mentais que dão significado às coisas e construir interfaces é dar significados a botões e símbolos.

Resumo da disciplina

Veja, nesta página, um resumo dos principais conceitos vistos ao longo da disciplina.

AULA 1

O protótipo nos diz algumas coisas importantes, como se o usuário está recebendo aquilo que esperava. Nos diz também o que é fácil de usar e entender e o que não é.



Protótipo é uma dose de realidade.

Se a prototipação está atrasando as coisas, você está fazendo errado.



AULA 2

Esse trabalho aumenta a probabilidade de sucesso.



Quanto mais semelhante o protótipo do resultado final, mais confiantes ficamos quanto às recepções dos usuários.



Trata-se de colaboração. Somos absolutamente mais fortes juntos.

AULA 3

Interfaces podem utilizar diferentes estilos de interação visando proporcionar uma melhor experiência ao usuário.



Sim, a gente precisa transmitir personalidade através da nossa interface.

Entenda quem é o seu usuário.



Avaliação

Veja as instruções para realizar a avaliação da disciplina.

Já está disponível o teste online da disciplina. O prazo para realização é de **dois meses a partir da data de lançamento das aulas**.

Lembre-se que cada disciplina possui uma avaliação online.
A nota mínima para aprovação é 6.

Fique tranquilo! Caso você perca o prazo do teste online, ficará aberto o teste de recuperação, que pode ser realizado até o final do seu curso. A única diferença é que a nota máxima atribuída na recuperação é 8.

