

Nome: Roger Natan da Silva Porto
Turno: Noturno

O que é a Experiência do Usuário? (UX)

É a sensação que os usuários têm ao fazer o uso de um produto, site, sistema ou um serviço. É um termo que pode cobrir qualquer coisa nesse sentido, desde quão bem o usuário utilizar do produto, o quão fácil é usá-lo e etc. Basicamente, é a jornada que o usuário percorre ao usar um determinado produto, que, não inclui apenas as interações diretas com o produto, mas também como ele se encaixa no processo geral. Ela é uma forma independente, o foco dos sites não são apenas vender os produtos, mas sim proporcionar a melhor experiência para que o usuário volte a usar aquele produto frequência e possa recomendar para mais pessoas.

Quais são os princípios do design UX?

Os esforços do UX se concentram em tornar a jornada do cliente agradável e produtiva, começa desde o destaque do valor de uma solução para ficar claro qual a capacidade e os benefícios daquele produto. Para atingir esse objetivo, o UX visa tornar esse valor detectável e acessível, isso inclui palavras e imagens claras com um caminho curto e simples para entender o potencial do produto e levando em conta usuários com limitações físicas. O passo que se sucede é estimular o engajamento e o uso do produto, que envolve uma experiência inicial suave e clara, eles devem ser capazes de começar a usar o produto e perceber o valor o mais rápido possível. Partindo daí, a UX continua refinando as interações, removendo pontos onde o usuário possui problemas e minimizando as etapas para concluir tarefas. Todos os objetivos são alcançados usando uma variedade de táticas vistas para a compressão das necessidades do usuário, uma das tarefas mais críticas é tentar “prever” como o usuário estará de fato usando o produto —pois é sempre um desafio prever o que se passa na cabeça do usuário.

O que um designer de UX faz?

O designer de UX alavanca um conjunto de ferramentas que abrange pesquisa e testes, design gráfico, layout, linguagem e a redação. Para entender a necessidade do cliente, os designers podem realizar entrevistas para obter uma imagem melhor do que ele realmente precisa e como ele realiza certas tarefas críticas, uma vez que o produto esteja pronto, o designer poderá assumir a liderança nos testes de usabilidade, projetando scripts analisando os resultados ou até mesmo conduzindo os testes. Ele também pode ser responsável por criar uma “identidade visual” do produto, selecionando ícones e tipografias que comuniquem a marca e fazem com que o usuário se familiarize ao longo do tempo. Também é garantido que a linguagem usada no produto seja relevante, clara e objetiva para o público, mas que ao mesmo tempo, ela seja consistente e familiar durante todos os passos do cliente.

Qual é o valor do UX para o gerente do produto?

De uma forma rápida e bem resumida, os dois têm seus papéis importantes, porém, eles são divididos. O gerente foca essencialmente na parte externa do produto: Qual o público-alvo, quais problemas o produto está tentando resolver, quais capacidades devem estar em vigor no momento para resolver tais problemas, qual o modelo de negócio e o seu valor. Enquanto isso, o designer se concentra em como o usuário vai conseguir fazer as coisas de maneira eficaz e simples, como foi explicado no **texto 3**.