

UI Design

TechGuide - Alura, FIAP e PM3

UI Design

Nível 1

☐ Princípios do design visual:

- null
- Conheça as propriedades fundamentais destes elementos quanto aprender como manipulá-las em seus projetos.

☐ Primeiro contato com UX:

- Não existe aplicativo ou site sem usuário. Uma ideia só vira um produto quando é usada por alguém de verdade. E um produto só é um sucesso quando a pessoa tem uma experiência voltada exclusivamente para ela.
- A área de UX - Experiência do Usuário - é um campo riquíssimo de conhecimento e desafios sobre como facilitar o contato dos nossos usuários com nossos produtos digitais e como essas pessoas se sentem. É um mercado imenso, sendo importante na Web, na construção de aplicativos e sistemas, além de ser importante também no mundo off-line.
- A especialidade em UX é hoje bastante requisitada em todo tipo de projeto de tecnologia, desde pequenas startups até grandes empresas. Este profissional é responsável por garantir que o design atenda às necessidades das pessoas usuárias, garantindo uma boa experiência de uso/compra para estas pessoas.

☐ Fundamentos de UI:

- O ponto de partida ideal para começarmos a desbravar a área de User Interface Design é entendendo perfeitamente o que ela é, como é representada, como outros profissionais a enxergam, e claro, sua relevância para a construção de um produto.

☐ **Ferramentas de design:**

- O Figma é uma das ferramentas de design mais inovadoras e colaborativas disponíveis. Essa plataforma é a mais utilizada no mundo, por empresas, designers e desenvolvedores, e que vem revolucionando a forma como times de produtos trabalham juntos.

Nível 2

☐ **Avançando na UI:**

- Dê início em processos de UI, idealizando a construção de um produto, entendendo os fundamentos e estruturas.

☐ **Design, estratégia e UX:**

- A pessoa usuária é muito importante para a UX, porém existe um outro ponto que também tem grande peso - o negócio, pois um produto precisa ser bom e financeiramente agradável para todos os lados.
- A UX possui processos e ferramentas com focos em unir os interesses das empresas, as dores e necessidades das pessoas usuárias, e considera a capacidade da equipe de desenvolvimento sem gerar esgotamento.

☐ **Ferramentas de design - Parte II:**

- Apesar de as ferramentas fundamentais serem praticamente autosuficientes para criar produtos digitais completos, o Figma possui recursos que permitem melhorar nossas interfaces, e até mesmo automatizar diversos processos para construir produtos em diversos dispositivos diferentes.

Nível 3

☐ **UI no produto digital:**

- Uma interface é como o corpo humano - por fora, temos o visual, mas por dentro, temos diversos organismos que executam funções diferentes, mas que unidos, compoem a estrutura dos nossos corpos.
- Assim, com a nossa estrutura do produto construída, diversos insights já levantados, e muitos processos executados, podemos começar a construção do que chamamos de "protótipo em alta fidelidade", que se trata do produto final com o qual seu cliente e as pessoas usuárias irão interagir.
- Conheça os UI Patterns, que se tratam de comportamentos ideais para todo tipo de cenário, um conteúdo extremamente importante para qualquer um que queira criar produtos digitais.

☐ Ferramentas de design - Parte III:

- Sabemos que a interface que criamos no Figma não é o produto verdadeiro, já que se trata apenas de um protótipo que projetamos, e que mais para frente virá a se tornar desenvolvido, mas até lá, é precisamos criar uma forma de apresentar o produto para os clientes e usuários, com finalidade de validar tudo o que fizemos até então.
- Entenda o que é o Dark Mode
- Aprenda a construir interfaces em Dark Mode
- Entenda o que são interfaces flutuantes

☐ Design System:

- Um Design System (sistema de design) é uma coleção de componentes reutilizáveis, guiados por padrões claros, que podem ser colocados juntos para construir aplicações.
- Criar e manter bibliotecas que serão consumidas e usadas como padrão para a construção de um projeto
- Design tokens
- Estilos fundamentais
- Construção de componentes
- Microinterações
- Documentação

Habilidade Auxiliar: UX design

☐ UX Research:

- Para criar produtos e serviços que sejam úteis e tragam uma boa experiência para as pessoas usuárias, precisamos entender as suas dores e necessidades. Para realizar esse trabalho temos diversas técnicas de pesquisa que vão desde ouvir o que o usuário pensa sobre, até entender o comportamento que ele tem usando um produto digital ou serviço. Chamamos essa vertente de UX Research, que fica dentro do guarda chuva de disciplinas de UX Design.
- Aprender as metodologias de pesquisa mais utilizadas na rotina de quem trabalha como UX Researcher.
- Conhecer técnicas qualitativas como a entrevista com usuários, pesquisa etnográfica e testes de usabilidade.
- Avaliar comportamento e interações mapeando jornadas e documentar estratégias conhecendo o mercado e seus concorrentes com a pesquisa.

☐ UX Strategy:

- As áreas da UX estão se consolidando cada dia mais no mercado, e uma de suas vertentes é a UX Strategy. Ela possui importância significativa em negócios, pois atende a proposta de vincular a experiência da pessoa usuária e seus métodos com os pilares estratégicos do negócio e manter saudável tanto para a empresa como para a pessoa usuária as decisões tomadas mediante as descobertas feitas em pesquisas do produto.
- Entender como a UX conversa com o negócio e sua estratégia
- Aprender a aplicar métodos de pesquisa que atendam as expectativas e objetivos do negócio.

☐ UX Writing:

- A experiência de uma pessoa com um produto ou serviço envolve muitos aspectos diferentes e cada um precisa ser estudado detalhadamente. Um dos aspectos mais importantes é a escrita, pois é através dos textos e

palavras que conseguimos nos comunicar, nos conectar, ajudar e orientar as pessoas usuárias através de sua vivência com um produto ou serviço.

- null

Habilidade Auxiliar: Front-end e Mobile

☐ HTML - Fundamentos:

- HTML é uma linguagem de marcação que define a estrutura do seu conteúdo. HTML consiste em uma série de elementos que você usa para mostrar algo de uma determinada maneira ou agir de uma certo modo. As tags podem criar um hyperlink de uma palavra ou imagem para outro lugar, podem colocar palavras em itálico, podem aumentar ou diminuir a fonte e assim por diante.
- Aprender quais tags são necessárias para um HTML básico
- Criar um parágrafo de texto
- Exibir uma imagem
- Conhecer a diferença entre 'h1', 'h2', 'h3', etc
- Criar um texto com hyperlink
- Criar um formulário com campos relevantes
- Criar uma lista de itens ordenada ou não ordenada
- Criar uma lista de itens dentro de uma lista suspensa (dropdown list)
- Conectar com um arquivo de CSS
- Criar uma tabela
- Adicionar IDs e classes

☐ CSS - Fundamentos:

- Cascading Style Sheets (CSS) é uma linguagem usada para descrever a apresentação de um documento escrito em uma linguagem de marcação como HTML ou XML. CSS pode ser usado para estilos de texto de documentos muito básicos — por exemplo, para alterar a cor e o tamanho de títulos e links. Ele pode ser usado para criar um layout — por exemplo,

transformar uma única coluna de texto em um layout com uma área de conteúdo principal e uma barra lateral para informações relacionadas. Pode até ser usado para efeitos como animações.

- Aprender a estrutura visual de uma página, com 'margin' e 'padding'
- Estabelecer o tamanho com 'width' e 'height'
- Aprender sobre a posição de um elemento ('static', 'relative' ou 'absolute')
- Aprender sobre o 'display' de exibição de um elemento ('block', 'inline', 'inline-block')
- Aprender a posicionar imagens em relação ao texto
- Aprender sobre alinhamento
- Aprender sobre estilo de fontes
- Aprender as diferenças e vantagens de usar as diferentes unidades de medida em CSS (% , relativas, etc)
- Conectar com os elementos (IDs, classes) de um arquivo HTML
- Alterar características de um elemento quando o mouse passar por cima dele ('hover')
- Aprender box-sizing
- Aprender Flexbox
- Aprender Grid

☐ **JavaScript - Fundamentos:**

- JavaScript é a linguagem de programação mais popular do mundo e é uma das principais tecnologias da World Wide Web, juntamente com HTML e CSS. Ela possui tipagem dinâmica, orientação a objetos baseada em protótipos e funções de primeira classe. Ela é multi-paradigma e suporta estilos de programação orientados a eventos, funcionais e imperativos.
- Conhecer os tipos primitivos
- Declarar variáveis, considerando a diferença entre 'var', 'let' e 'const'
- Usar estruturas condicionais ('if', 'else')
- Conhecer os operadores de atribuição e comparação ('=', '==', '===')

- Usar estruturas de repetição e laços ('while', 'for')
- Usar funções, passando parâmetros e argumentos
- Manipular arrays e listas
- Aprender o conceito de Orientação a Objetos
- Fazer um CRUD
- Obter dados de uma API
- Fazer chamadas assíncronas usando 'Async/Await', 'Promise', etc

TechGuide - Alura
Alura, PM3 e FIAP
O Techguide.sh é um projeto open source