**Experiência do Usuário (UX- User Experience)**

Não é apenas um app ou website! Isso é só parte da experiência.

É a forma que experiencia o mundo. (“respostas e percepções de uma pessoa resultantes do uso de um produto, sistema ou serviço”)



É importante: pois a gente precisa desenhar algo que as pessoas gostem/amem.

**A experiência do Usuário é:**

* Observar os usuários e suas ações;
* Imersão no universo do usuário.
* Um estudo da experiência de uso de produtos e serviços;
* A capacidade de se colocar no lugar de outra pessoa;
* Buscar múltiplas soluções para uma única questão.

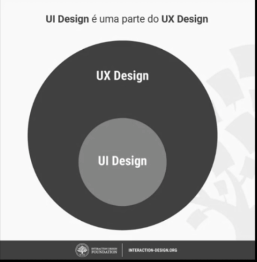
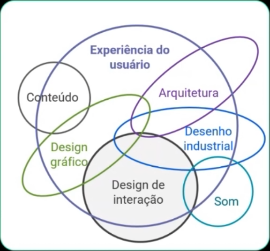
**Interface do Usuário (UI – Interface do usuário)**

Quando estamos a interface com a qual o usuário vai interagir. Ou seja, parte gráfica com a qual a gente interage.

**Relação de UX e UI**

*No ônibus*: a experiência de pegar o ônibus, e a interação (com cadeira, corda e etc).

O UI é parte de um UX



A experiência envolve tudo.

**Tipos de UX no mercado de trabalho**:

* UX Design: Experiência da interface. (Espera-se que desenha a interface e a experiencia)
* UX Research: Pesquisas e mais pesquisas.
* UX Writing: Textos, frases, conteúdos.
* UX Metrics: Métricas, medições.
* UX Strategy: Estratégia, planejamento.
* U**I** Design: Layout, design, interface.
* Front-end: Programação e código. Pessoa que pega a interface e programar como o usuário espera.

**As entregas (artefatos) de UX:**

1. Protótipos (simulações);
2. Jornadas de usuários (as ações do usuário); - momento atual e futuro
3. Wireframes (rascunhos de tela);
4. Personas (representantes dos usuários);
5. Relatórios de pesquisas e de analises;
6. Relatórios de usabilidade;
7. Diagramas, fluxos, mapas;
8. Bibliotecas, glossários;
9. Apresentações;

Entre outros... Depende de projeto para projeto (*não precisa entregar todos*).

Ou seja, não é só telas.

**Experiencia do usuário é baseada em três princípios:**

**Empatia**: a capacidade de se colocar no lugar de outro indivíduo, de entender seus sentimentos, emoções, dores, anseios, e, principalmente, compreender suas particularidades;

**Amplitude de Pensamentos:** a capacidade de analisar algo de forma panorâmica e, ao mesmo, observar as relações existentes entre cada parte com o todo. Em outras palavras, o profissional precisa cobrir o problema tanto em geral quanto em todos os detalhes possíveis;

**Experimentação:** a capacidade e vontade de fazer, falhar e fazer novamente. Lembre-se: “Não tente! Faça! Ou não faça. Não existe tentar."

**Interface do Usuário (UI)**

O Designer e as Entregas de UI.

*Lembre-se: o UI Design é uma parte do UX Design*

Separar a pessoa criadora (designer) e o produto (design).

Ele não entrega só visual! E sim varias coisas.

1. Protótipos;
2. Designs;
3. Layouts
4. Arquivos para os front-ends;
5. Apresentações;
6. Relatórios;

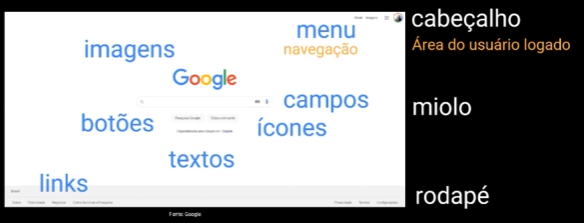
Entre outros.

**As partes de uma interface digital**:

Cabeçalho: marca, área do usuário logado, menu...

Miolo: meio, botao, parte central...

Rodapé: assinatura, contato, links ....

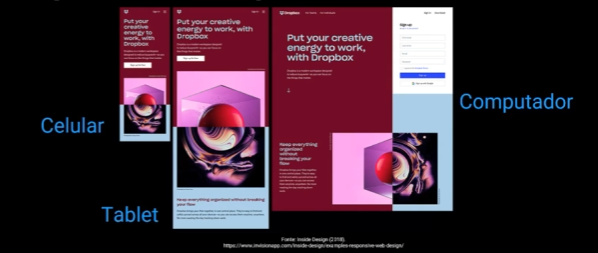


Geralmente segue uma **padronização** e a **consistência visual** dos elementos: Cores, fontes, componentes, interações...

A pessoa percebe que ta dentro do mesmo produto.

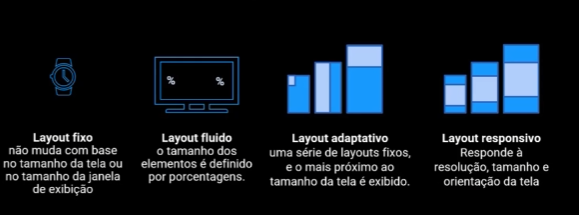
**Dispositivos e responsividade**:

Celular, tablet, computador. Observe as proporções dos elementos



Dispositivos: aonde está usando o conteúdo digital. (relógio, tv, celular, computador).

Responsividade: como desenho responde ao dispositivo.



O que ajuda a fazer um layout responsivo é o Grid (colunas, larguras, espaçamentos).

**Design System:**

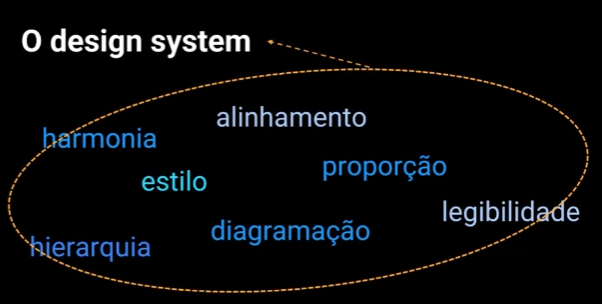
Componentes usados de forma consistente em todo o produto para criar a sensação de um projeto. (para passar a sensação que é um sistema único).

Escolher as cores, ícones, botões, ...

Tem como base os componentes de **tipográfica**, **forma** e **cor**. Além de grid, espaçamentos, tamanhos, ícones e outros. \*Não é só de design!

Ele deve considerar também padrões no fluxo dos usuários, estratégia de conteúdo e tom de voz.

Ela traz:



**Vantagens:** economia de tempo, energia e pessoas, qualidade nas entregas, consistência e identidade visual.