

**SENAI – SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL**

Curso: TÉCNICO EM INFORMATICA PARA INTERNET

UNIDADE CURRICULAR: Fundamentos de UI / UX

**Gustavo de Paula C Bernardo**

araguaina

25/01/2022

SUMÁRIO:

[1.UX Designer 3](#_Toc94020076)

[1.1 Oque e UX design 3](#_Toc94020077)

[1.2. Os 3 pilares de uma boa experiência na UX design 4](#_Toc94020078)

[1.2.1 A base da pirâmide: utilidade 4](#_Toc94020079)

[1.2.2 Meio da Pirâmide: usabilidade 4](#_Toc94020080)

[2. UiDesign 4](#_Toc94020081)

[3. Diferença entre UI e UX? 4](#_Toc94020082)

[4. Oque é wireframe? 4](#_Toc94020083)

[5. Style guide 4](#_Toc94020084)

[6. Quem trabalha na profissão de UX e UI design ? 4](#_Toc94020085)

[7. Web design e Ui, semeljança e suas diferenças 4](#_Toc94020086)

# 1.UX Designer

## 1.1 Oque e UX design

Nos dias atuais a economia da experiência, onde as pessoas desenvolveram, a parti de inúmeras experiências com empresas e produtos, um maior senso crítico em relação ao que consomem e utilizam. Hoje em dia as pessoas procuram por produtos e serviços que atendam suas expectativas e também suas necessidades enquanto encantam e engajam

Olhando para esse contexto, esse post tem como objetivo discutir e esclarecer o que quer dizer o tão falado UX design pode até mesmo trazer retorno financeiro

Quando falamos sobre a necessidade dos clientes consumidores, estamos falando tanto de necessidades práticas quanto emocionais. Pensar em experiência é algo momento ou ponto de contato ela reflete diversas percepções positiva ou negativa.

Podemos pensar no user experience design como uma abordagem ou metodologia multidisciplinar composta por vários aspectos que isolados não conseguem entrega uma boa experiência.

1.2. Os 3 pilares de uma boa experiência na UX design

Os três pilares de um boa experiência são divididos em três em ordem crescente: Utilidade (preciso usa?), Usabilidade (consigo usar?) e desejabilidade (quero usar). Esses três pilares são fundamentais para uma boa experiência

### 1.2.1 A base da pirâmide: utilidade

O ponto de partida básico de qualquer produto em uma experiência significante para um usuário e que o produto precisa serve pra alguma coisa. Essa é a base da pirâmide, ela começa com uma solução para um problema/dor que o usuário tem. Ela se baseia se o cliente PRECISA desse produto que você oferece

### 1.2.2 Meio da Pirâmide: usabilidade

O segundo ponto é que não adianta nada ter funcionalidade e não ter usabilidade então o cite tem que se fácil de usar para entender melhor imagine ter a melhor sacada e solução no mundo a melhor proposta de valor, mas ao interagir com a interface a pessoa se depara com uma barreira de acesso que impossibilita que ela oproveite feliz das funcionalidades

1.2.3 Topo da Pirâmide: Desejabilidade

E por fim, a cereja do bolo das boas experiências é aquele poder de atração das soluções incríveis. O efeito que gera satisfação, surpresa e encantamento nas pessoas quando utilizam um produto realmente excelente. Esse efeito “uau” se concretiza de várias formas, passando por todos os fachos da pirâmide, desde a assertividade da solução, a facilidade de uso, a comunicação, as respostas e “humanidade” do tratamento do sistema, o layout agradável/amigável que serão responsáveis por gerar uma “totalidade de percepções” que irão tocar o coração deste usuário.

# 2. UiDesign

2.1.Oque e UIDesign

UI Design é a área que estuda o meio pelo qual uma pessoa interage ou controla um dispositivo, software ou aplicativo. Essa interação pode ser feita através de elementos que forneçam ações entre o dispositivo e o usuário, como por exemplo, botões, links, menus e qualquer outro elemento que permita uma interação entre o dispositivo e o usuário.

Em resumo e a parte “visível” do projeto ou sistema em qual o usuário interage, ou seja, se refere a interface gráfica.

2.2Principais tipos de Ui Design

Existem alguns estilos principais quando se trata de UI Design. Você muito – mas muito mesmo – provavelmente já viu alguns deles por aí e também já utilizou alguns deles em seus projetos mesmo sem saber. Veja a seguir os principais estilos de Design para interfaces.

2.2.1 Skeumorfismo

Trata-se de um estilo que faz referência aos objetos reais no meio digital/gráfico.

Utiliza-se muito de artifícios como texturas, sombras, gradientes, proporções, entre outros; para simular os objetos do nosso cotidiano.

Esse estilo foi disseminado pela empresa Apple na década de 1980 ao criar para os seus “macintosh” interfaces gráficas em que o usuário pudesse interagir e executar comandos no computador sem a necessidade de digitar códigos. E para facilitar o entendimento e a assimilação, adotou-se este estilo que tenta reproduzir nas interfaces digitais coisas com as quais já estamos acostumados.

O Skeumorfismo foi muito utilizado por muito tempo nas interfaces digitais (os antigos sites feitos em “Adobe Flash” que o digam!). Hoje em dia esse estilo perdeu o seu status e já não é mais usado como antigamente (veja o infográfico interativo abaixo).

2.2.2 Flat Design

Flat Design significa “Design Plano”. Trata-se de um estilo minimalista que utiliza cores e formas chapadas, com poucos (ou quase sem) efeitos de volume, sombras e texturas.

Como já citei em outras oportunidades o Design Web e Design de Interfaces “deriva do design gráfico”. Por isso quase tudo que vemos hoje em dia na Web e/ou digitais deriva do impresso e também da arte em geral.

Não é possível se afirmar com certeza absoluta de onde vem e quando começou o movimento do Flat Design. Mas é nítido que o Flat Design tem raízes oriundas em movimentos anteriores como o Estilo Suíço de Design, Escola Bauhaus e no Movimento Artístico Minimalista.

Ao mesmo tempo que o avanço das tecnologias e do uso cada vez mais comum das interfaces digitais diminuiu a utilização do Skeumorfismo, aumentou a aplicação do Flat Design.

Hoje em dia não é mais preciso simular a textura, sombra e volume em elemento para indicar ao usuário que “aquilo é um botão”. Um simples retângulo com uma cor chapada (ou até mesmo só o contorno) mais um texto descritivo já o suficiente para o usuário entender. Além disso o Flat Design por ser mais simples tende a ser mais leve melhorando assim também a performance da interface. Outro fator preponderante para a popularização do Flat Design foi o conceito de Design Responsivo, pois o Flat Design é muito mais maleável e adaptável que o Skeumorfismo.

# 3. Diferença entre UI e UX?

Um UI Designer normalmente projeta o layout e os elementos interativos prevendo os seus possíveis estados (on/off, por exemplo) e como eles funcionam juntos. Utilizando de conhecimentos e estudos sobre a interação humano-interface ele pode criar o layout do projeto. Sua atuação pode ser um pouco híbrida.

Já o Web Designer também é um designer de interface, mas mais voltado a interfaces Web. Na teoria o Web designer projeta o layout e os elementos da interface, mas normalmente não vai tão a fundo na questão da interação humano e interface como quem atua com UI Design. O foco seria mais na criação do layout, na parte visual e não tanto na interação. Em contra-partida o Web Designer tende a ir um pouquinho além incluindo o CSS, HTML, JavaScript, etc.

Porém tudo isso é na teoria. Na pratica é bem diferente. Na prática, na maioria das vagas, quase não existe diferenças e ambos realizam praticamente as mesmas funções já que mais de 90% dos profissionais de UI Design atuam criando interfaces web, ou seja, web design.

Web Design e UI Design tem muitos pontos em comuns e é um pouco complexo diferenciá-los de forma definitiva. Em muitos casos isso se trata mais de uma terminologia de mercado do que qualquer outra coisa.

# 4. Oque é wireframe?

4.1Oque e wireframes

Originalmente, o termo “wireframe” descrevia uma representação visual de objetos tridimensionais, como aqueles usados ​​na concepção e no desenvolvimento de produtos. Atualmente, o termo também é usado para descrever a modelagem 3D em animações por computador e na concepção e no desenvolvimento de páginas web em 2D e

Em web design, um wireframe ou diagrama de wireframe é uma representação visual em escala de cinza da estrutura e funcionalidade de uma única página web ou uma tela de aplicativo móvel. Wireframes são usados ​​no início do processo de desenvolvimento para estabelecer a estrutura básica de uma página antes de acrescentar o design visual e conteúdo, e podem ser criados usando papel, em HTML/CSS ou usando aplicativos de software. aplicativos móveis.

4.2 As finalidades dos wireframes

Wireframes substituem o caráter abstrato do mapa do site, que normalmente é o primeiro passo para o desenvolvimento de sites, com algo mais tangível e compreensível.

# 5. Style guide

5.1 oque e styleguide

Um **Style Guide** (guia de estilo) pode ser visto como um conjunto de regras visuais e textuais de como sua marca deveria ser.

5.2 Como usa style guide

Começamos o trabalho a partir da análise do fluxo de navegação para nos apropriarmos e entendermos o contexto atual do produto.

Em seguida, complementamos nosso conhecimento com benchmarks, pesquisas de mercado e comportamento de compra, análise do funil de conversão e workshops de imersão com o time e diferentes stakeholders para a definição de uma nova experiência de carrinho checkout, através de wireframes de baixa fidelidade com insights gerados pelo time.

Após alguns testes de usabilidade com clientes evoluímos para wireframes de média fidelidade, isso tudo sempre consultando e conversando com outros produtos da empresa que contemplam e completam a nossa plataforma a fim de manter a unidade do produto junto a empresa.

# 6. Quem trabalha na profissão de UX e UI design?

A carreira de experiência (UX) e interface (UI) do usuário está em alta. Com a pandemia, as empresas precisam ter produtos e serviços que conquistem e atraiam o público.

Por isso, o profissional de UI/UX Design tem como missão facilitar o consumo de plataformas digitais ou aplicativos com foco na resolução de problemas de navegabilidade.

6.1 Profissão do Futuro

Ainda segundo a professora Inga Freire, cada vez mais as empresas estão buscando esses profissionais e que, por isso, é um excelente mercado para investir. “Carreiras como essa, que envolvem criatividade e sensibilidade, são mais difíceis de serem substituídas por robôs no futuro”, avalia. Inclusive, a professora ressaltou que no curso de Sistemas e Mídias Digitais da UFC chega a ser difícil encontrar bolsistas, a partir do quinto semestre, pois todos já estão empregados.

# 7. Web design e Ui, semelhança e suas diferenças

7.1Diferenças de UI design e web design

Um UI Designer normalmente projeta o layout e os elementos interativos prevendo os seus possíveis estados (on/off, por exemplo) e como eles funcionam juntos. Utilizando de conhecimentos e estudos sobre a interação humano-interface ele pode criar o layout do projeto. Sua atuação pode ser um pouco híbrida.

Já o Web Designer também é um designer de interface, mas mais voltado a interfaces Web. Na teoria o Web designer projeta o layout e os elementos da interface, mas normalmente não vai tão a fundo na questão da interação humano e interface como quem atua com UI Design. O foco seria mais na criação do layout, na parte visual e não tanto na interação. Em contra-partida o Web Designer tende a ir um pouquinho além incluindo o CSS, HTML, JavaScript, etc.

Porém tudo isso é na teoria. Na pratica é bem diferente. Na prática, na maioria das vagas, quase não existe diferenças e ambos realizam praticamente as mesmas funções já que mais de 90% dos profissionais de UI Design atuam criando interfaces web, ou seja, web design.

Web Design e UI Design tem muitos pontos em comuns e é um pouco complexo diferenciá-los de forma definitiva. Em muitos casos isso se trata mais de uma terminologia de mercado do que qualquer outra coisa.

7.2 Semelhanças de Web Design e UI Design