

# EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

Aula 02

COMO FAZER UX

# COMO FAZER UX



VISÃO GERAL

- O que é um processo de design?
- Como esse processo funciona dentro do processo de desenvolvimento de um produto digital?

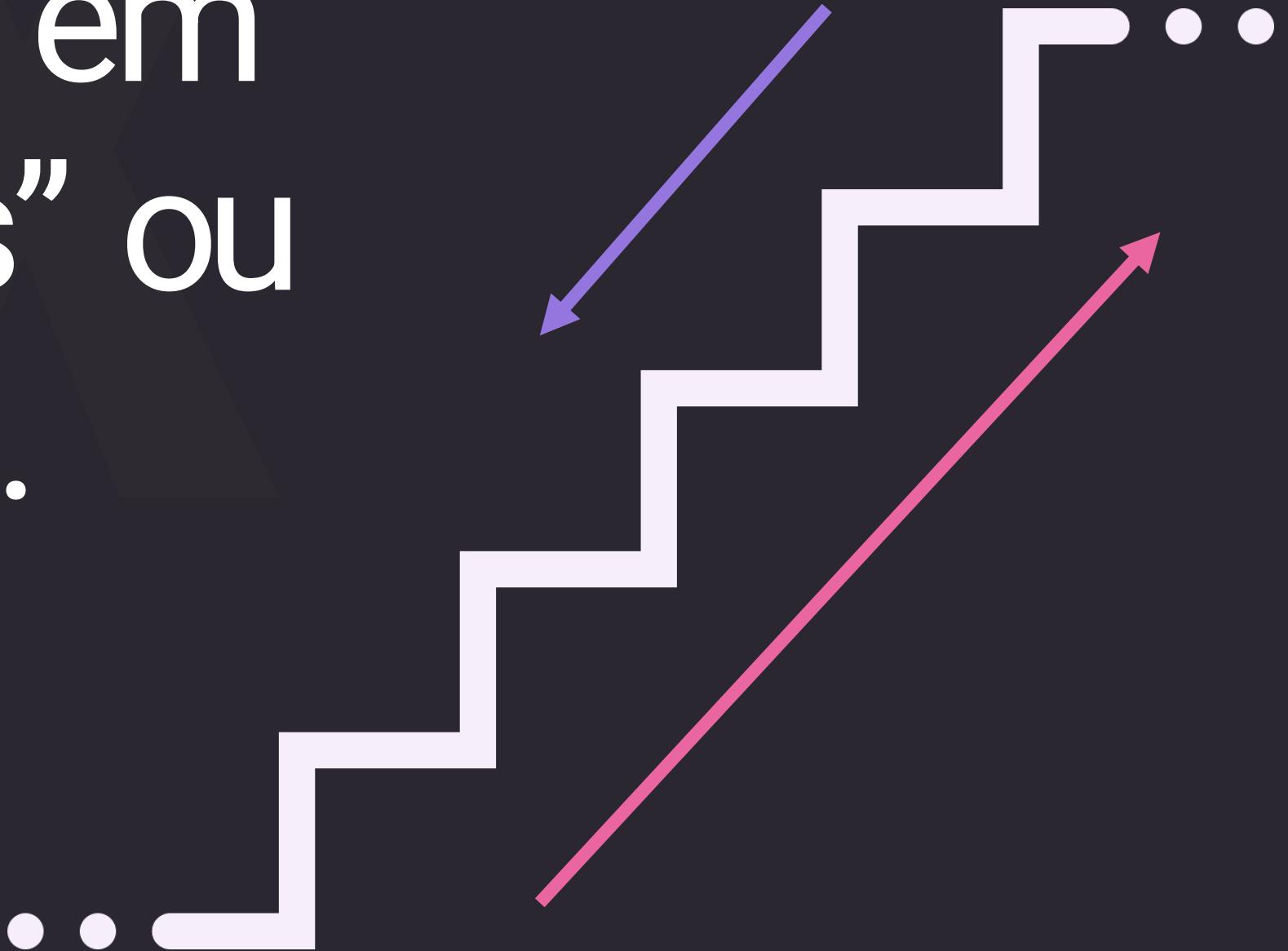
Como a área de UX se  
relaciona com esse processo?

- Um **processo de design** é uma sequência estruturada de etapas que guiam a criação de **soluções**, desde a identificação de um **problema** ou necessidade até a entrega de um produto final.
- No contexto de produtos digitais, o processo de design é essencial para garantir que o produto não só funcione bem, mas também atenda às **necessidades** e **expectativas** dos usuários.

■ Imersão e  
compreensão  
do problema



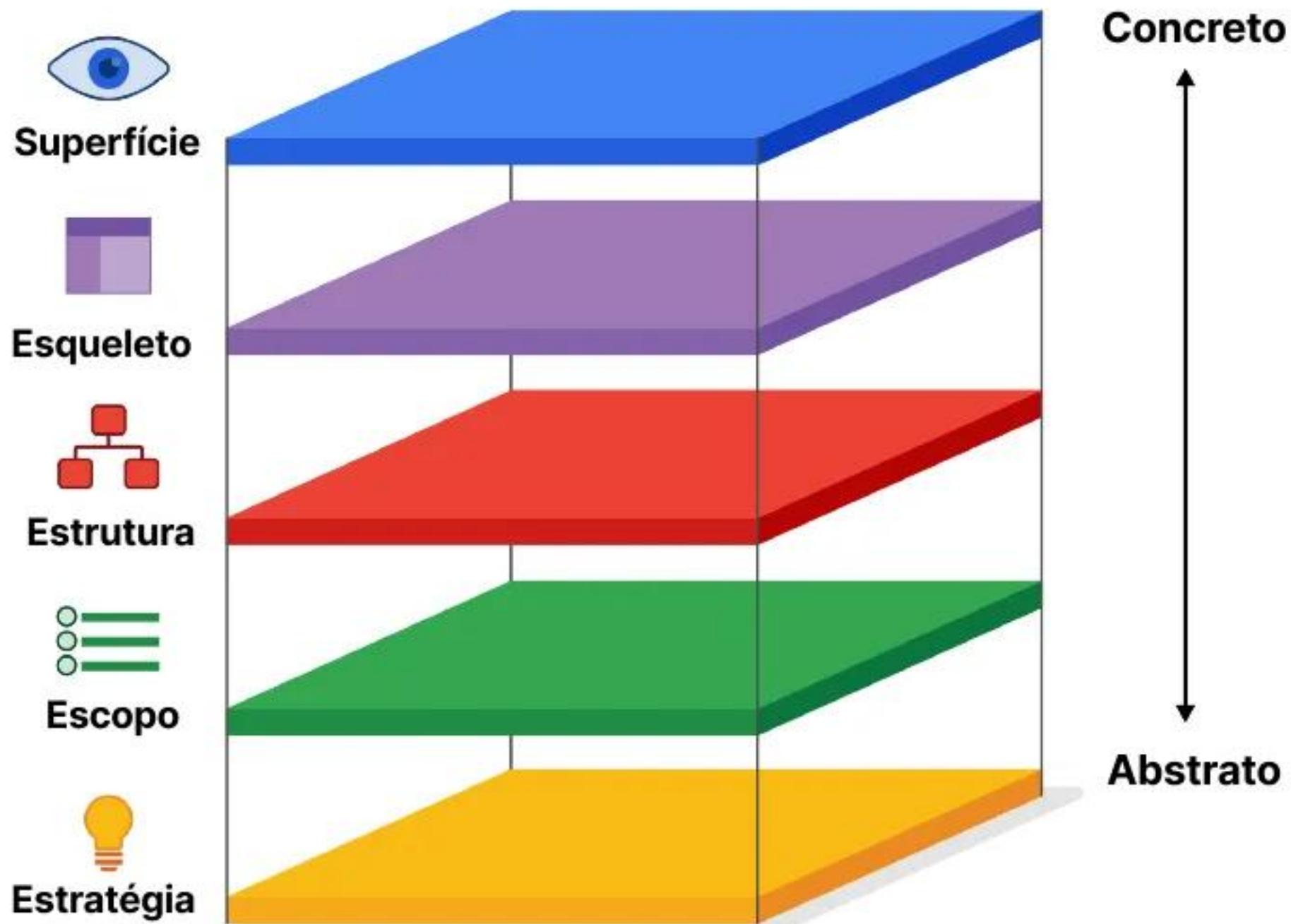
- Divisão em “etapas” ou “fases”.

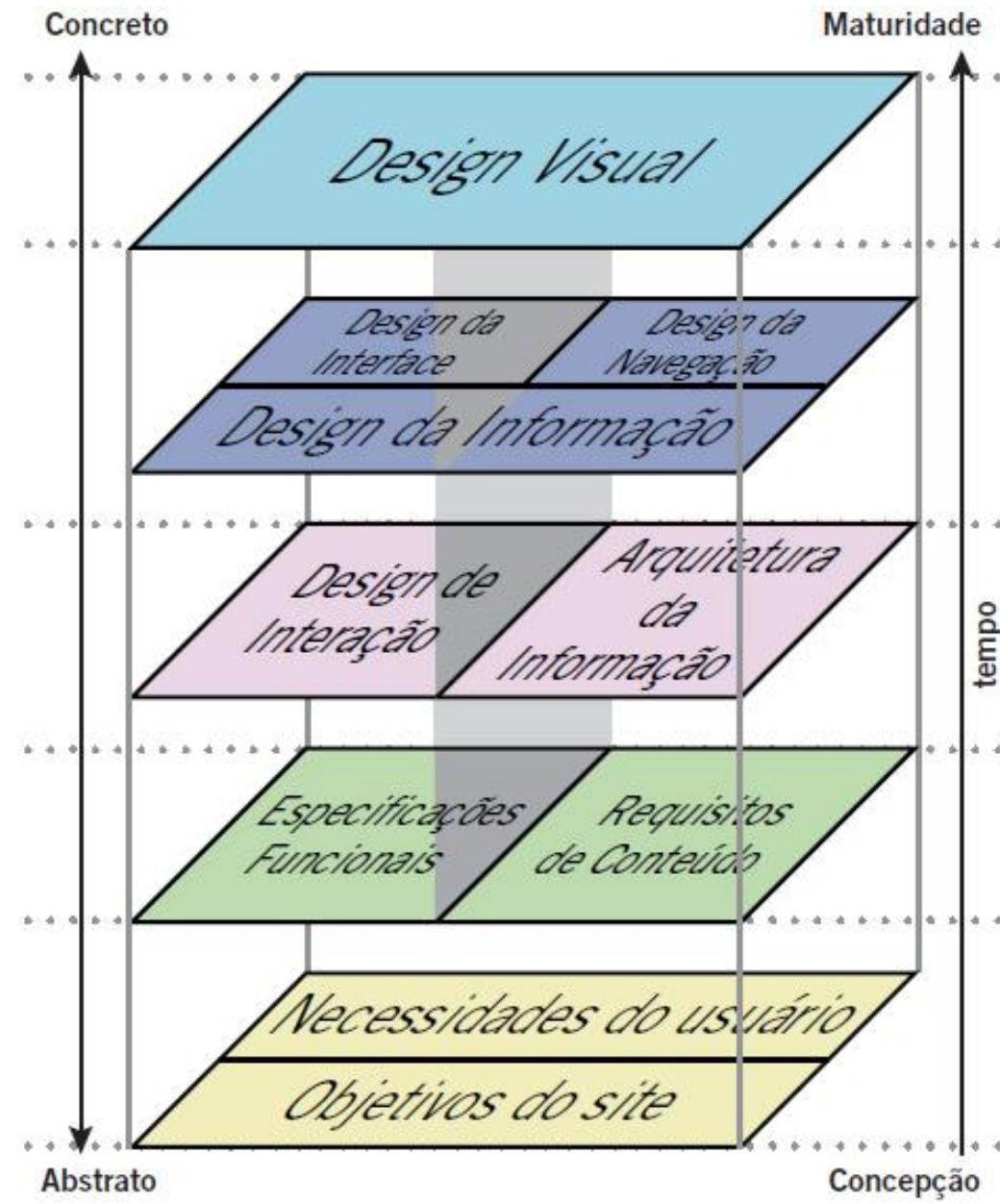


# ■ 5 elementos da experiência do usuário

Proposto por Jesse James Garret no livro  
"The Elements of User Experience: User-  
Centered Design for the Web and Beyond"  
(2002).

Jesse também foi quem cunhou o termo “Ajax”  
*(tecnologia assíncrona por trás de serviços  
como o Google Maps, Facebook, etc).*





■ Essas etapas podem variar de acordo com a empresa, seu tamanho e a complexidade do projeto que está sendo desenvolvido.

# ■ Iniciando...

*Etapas abstratas*  
*Estratégia*  
*Escopo*

# Pesquisas!



## ■ Pesquisas Quantitativas

Dados numéricos, podem ser obtidos também através de relatórios que a própria empresa pode fornecer.

## ■ Pesquisas Qualitativas

Pesquisa de campo, entrevista com os usuários, stakeholders, grupo focal, observação, etc.

- Essas pesquisas são muito importantes para coleta de dados e compreensão do problema, para assim avançar para as próximas fases, de ideação, prototipação e solução do problema.
- O processo de pesquisa é essencial para o trabalho da área de UX.

■ Mão na massa!

*Etapas mais concretas*  
*Estrutura*  
*Esqueleto*

Wireframes  
Protótipos



- Com os protótipos é possível ter uma comunicação mais efetiva com a equipe e com os **stakeholders**.
- Também é através dos protótipos que conseguimos fazer **testes com os usuários**, e é aqui o principal ponto onde entra o trabalho do profissional de UX Design.

- Pesquisas e testes devem ser sempre sugeridos por profissionais da área de UX, porém isso nem sempre é uma realidade em uma empresa.
- Mas é certo que essas etapas são essenciais para definir o sucesso ou fracasso do produto digital.

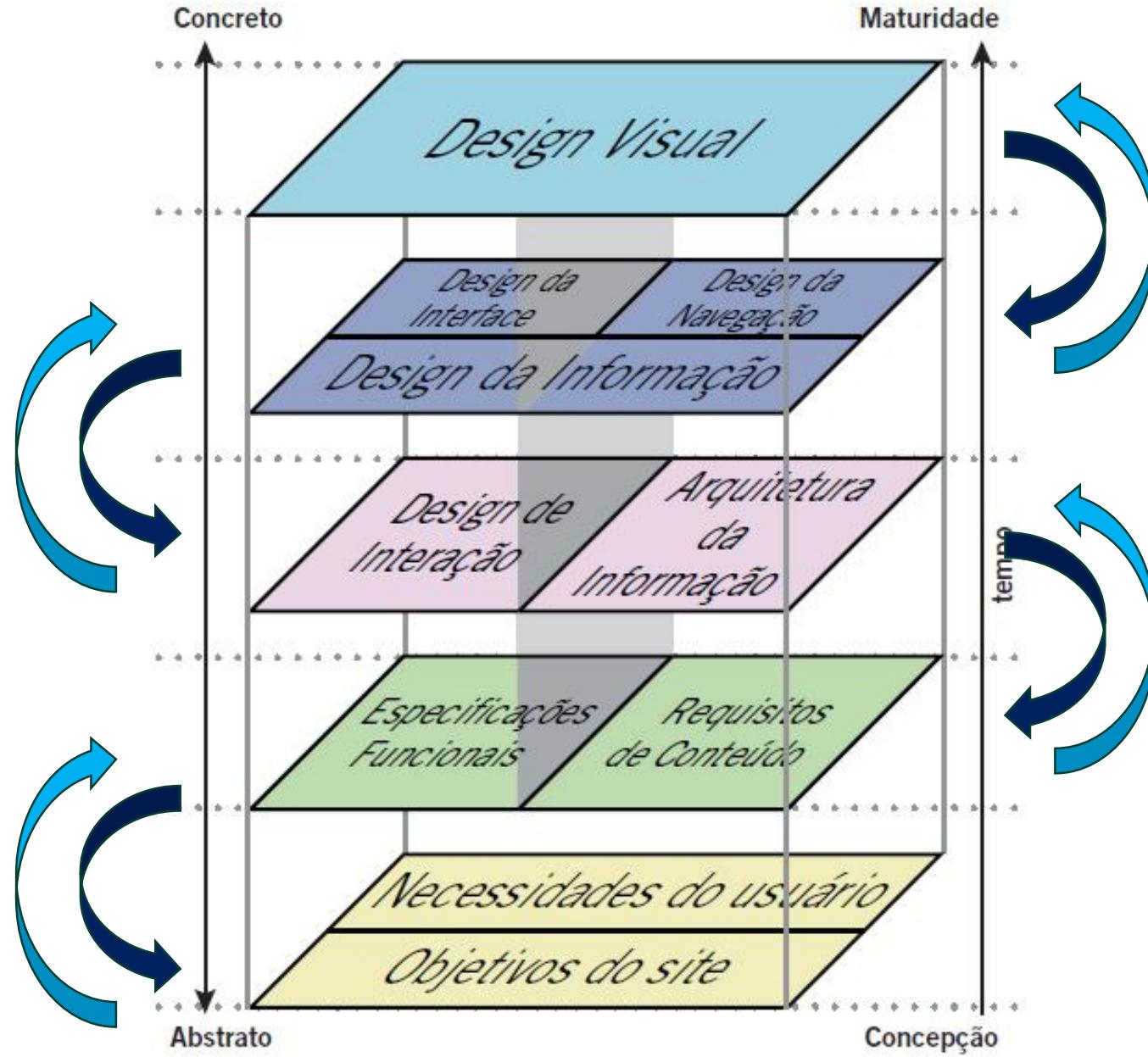
■ Entregando...

*Concreto  
Superfície*

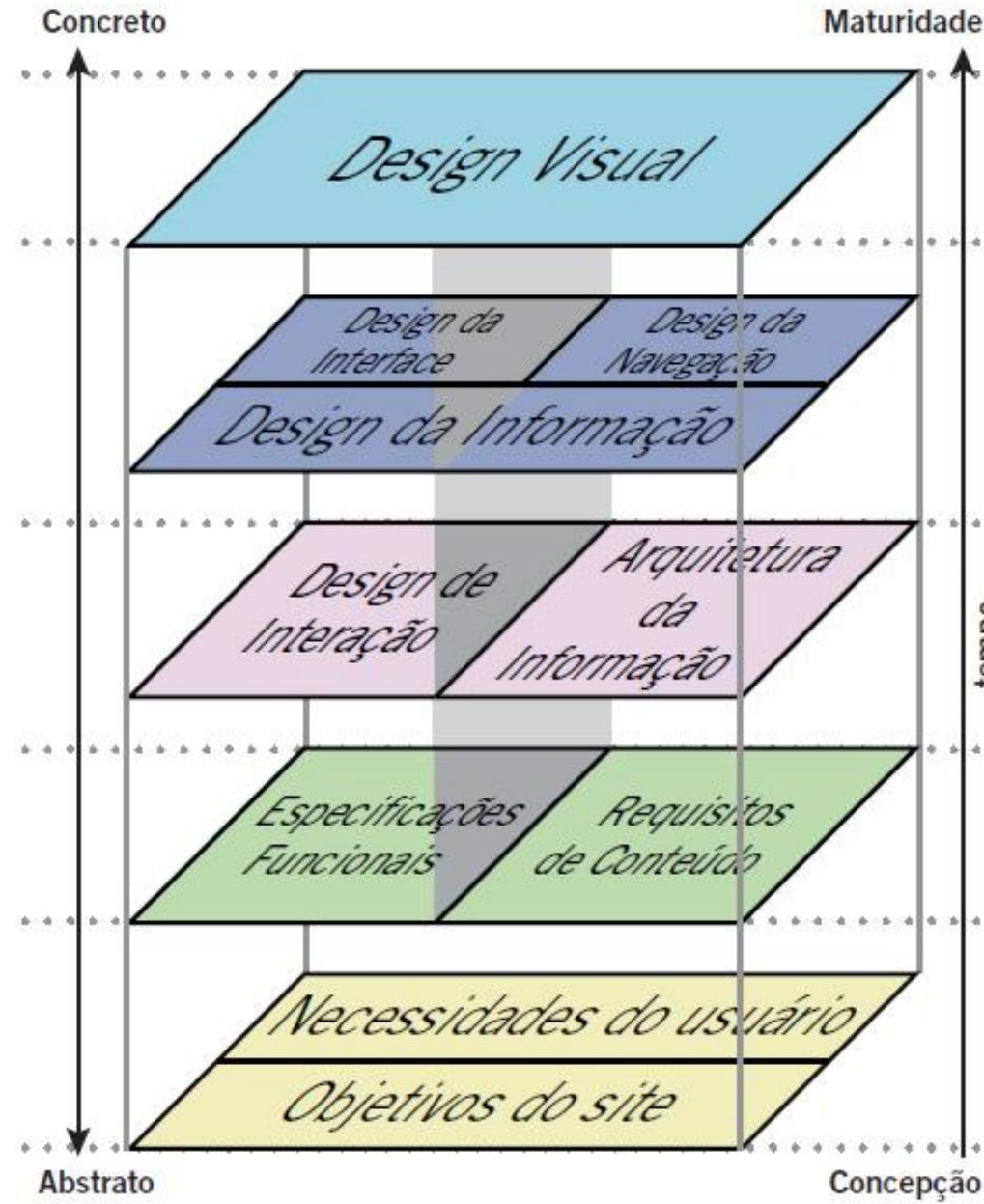
Interface  
Produto final



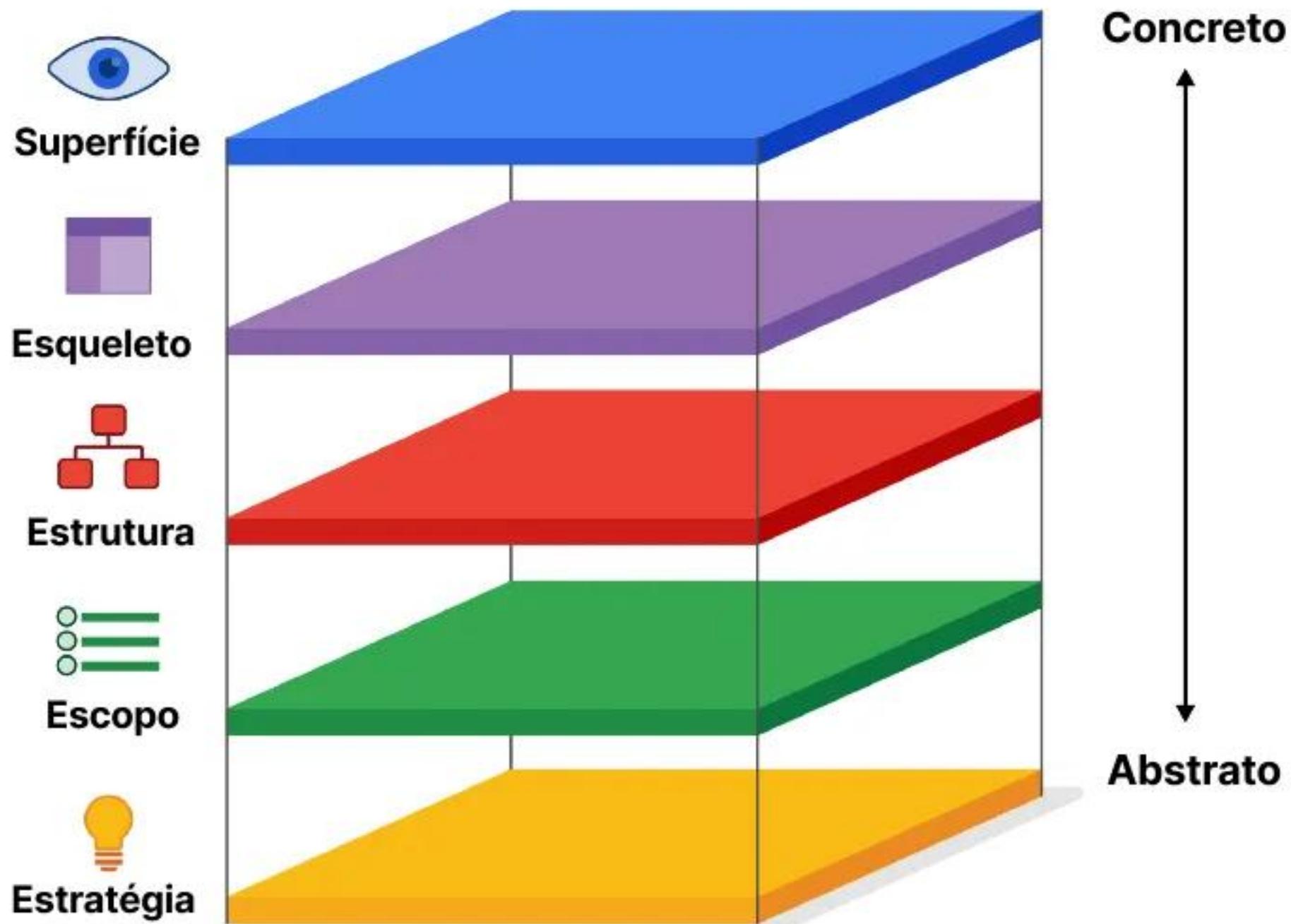
- Após as **pesquisas**, **prototipação** e **testes**, com o **sinal verde**, seguimos para a solução final e entrega do produto para o cliente.
- Nessas fases a equipe de desenvolvimento irá trabalhar na programação do sistema a partir do protótipo desenvolvido.

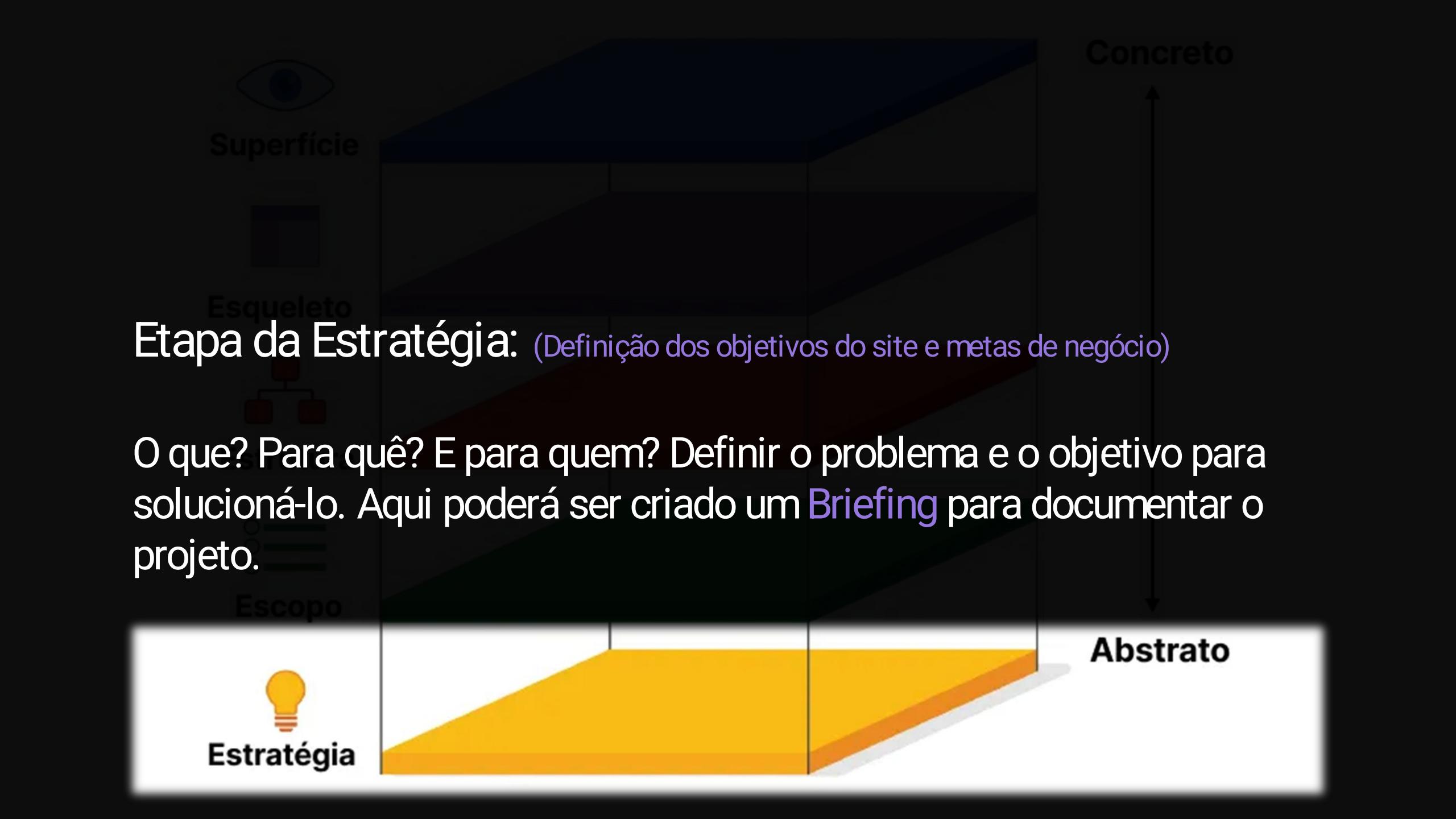


Interface  
do sistema  
(funções)



Informações  
(sistema de  
hipertexto)





## Etapa da Estratégia: (Definição dos objetivos do site e metas de negócio)

O que? Para quê? E para quem? Definir o problema e o objetivo para solucioná-lo. Aqui poderá ser criado um **Briefing** para documentar o projeto.

## Exemplo – Site de uma Livraria

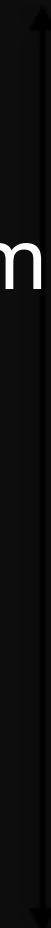
P: O que as pessoas que administram o site desejam obter dele?

R: Vender livros, divulgar obras, etc.



Estratégia

Concreto



Abstrato

## Exemplo – Site de uma Livraria

P: O que os usuários desejam obter do site?

R: Comprar livros, obter descontos, ter mais informações sobre obras...

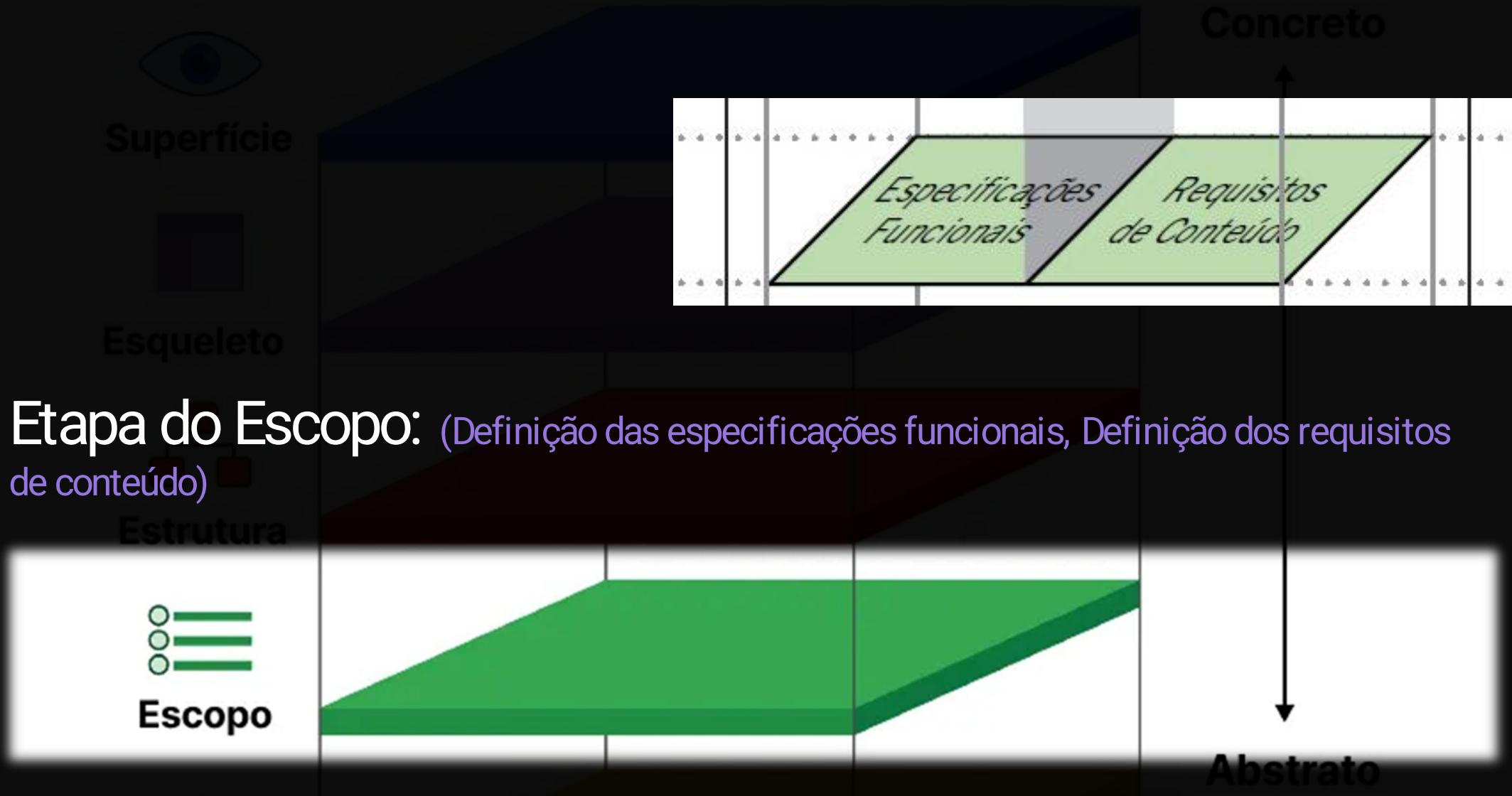


Estratégia

Concreto



Abstrato



**Etapa do Escopo:** (Definição das especificações funcionais, Definição dos requisitos de conteúdo)

Discussão e detalhamento das funcionalidades que esse produto deve ter. Fase de **ideação** (brainstorm).

# Exemplo – Site de uma Livraria

P: Quais funcionalidades o site deve ter?

R: Lista de produtos, carrinho de compras, recurso de descontos, espaços para inserir informações das obras...

# Exemplo – Site de uma Livraria

P: Quais requisitos de conteúdo o site deve ter?

R: Informações de como obter descontos, informações relevantes sobre as obras, informações físicas dos produtos, etc.

## Etapa da Estrutura:



Será previsto como as pessoas irão interagir com o produto. Fluxos de navegação. Aqui poderá ser construído um **Sitemap (Mapa do Site)** para representar a organização hierárquica das páginas e seções do site.

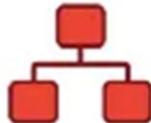
## Exemplo – Site de uma Livraria

Superfície

Concreto

P: O que será definido na etapa de Estrutura do site?

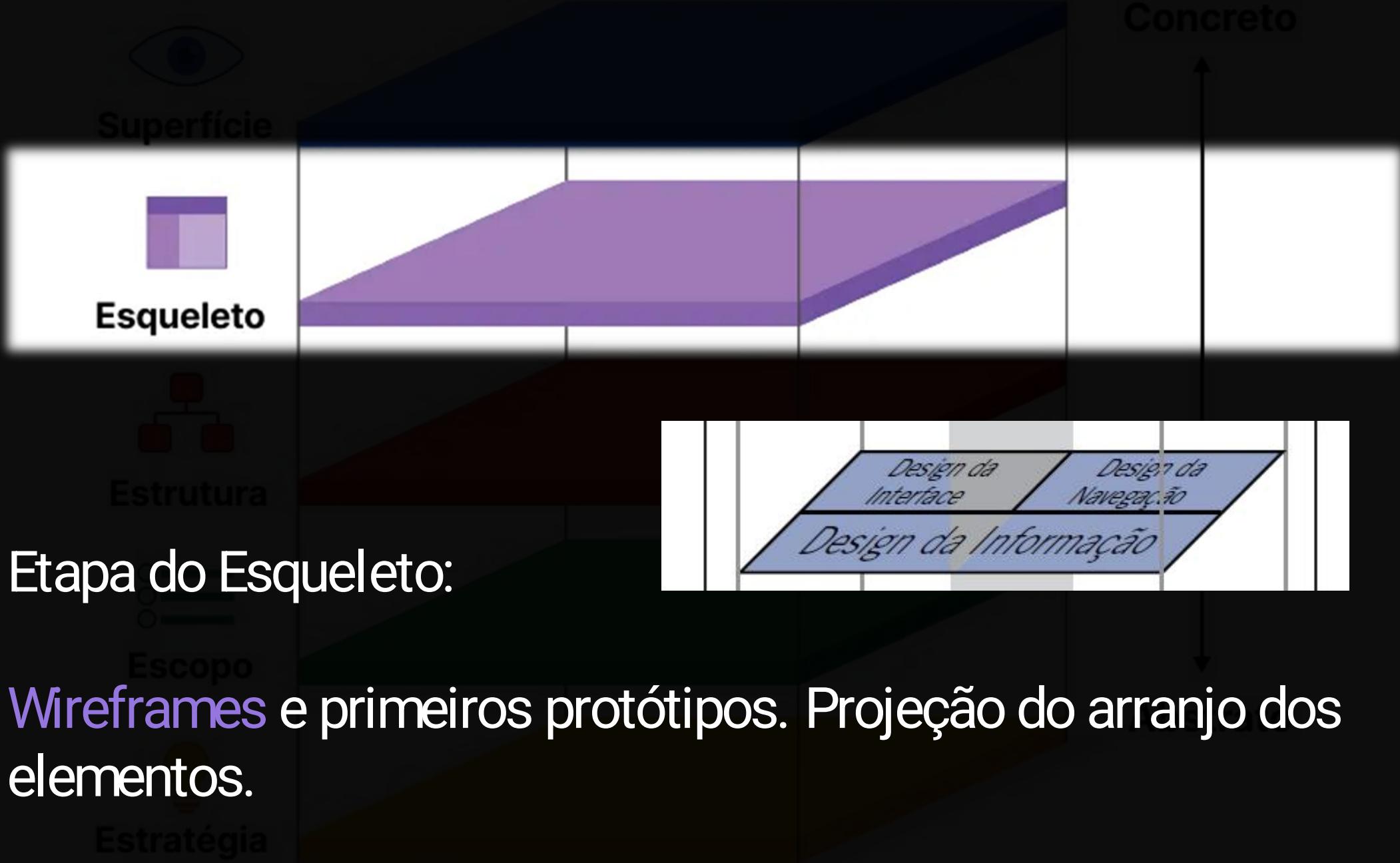
Esqueleto



Estrutura



R: Passos necessários que o usuário deve realizar para efetuar a compra. Ações necessárias a serem realizadas após a compra. Itens de navegação (Divisão dos livros por categoria? Opções disponíveis no carrinho de compras, etc.)



# Exemplo – Site de uma Livraria



P: O que será definido na etapa de Esqueleto do site?  
(design da interface)

R: Como será a disposição de botões, fotos e blocos de textos? Onde o logo será posicionado para que seja lembrado?

# Exemplo – Site de uma Livraria



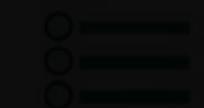
P: O que será definido na etapa de Esqueleto do site?  
(design da informação)

R: De que forma será apresentado mensagens de erro ou sucesso ao usuário? Como serão apresentadas informações gerais para facilitar a compreensão do usuário.

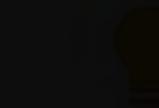


## Etapa da Superfície:

Protótipos de alta fidelidade, interface e produto final.  
Camada que o usuário terá contato diretamente.



Escopo



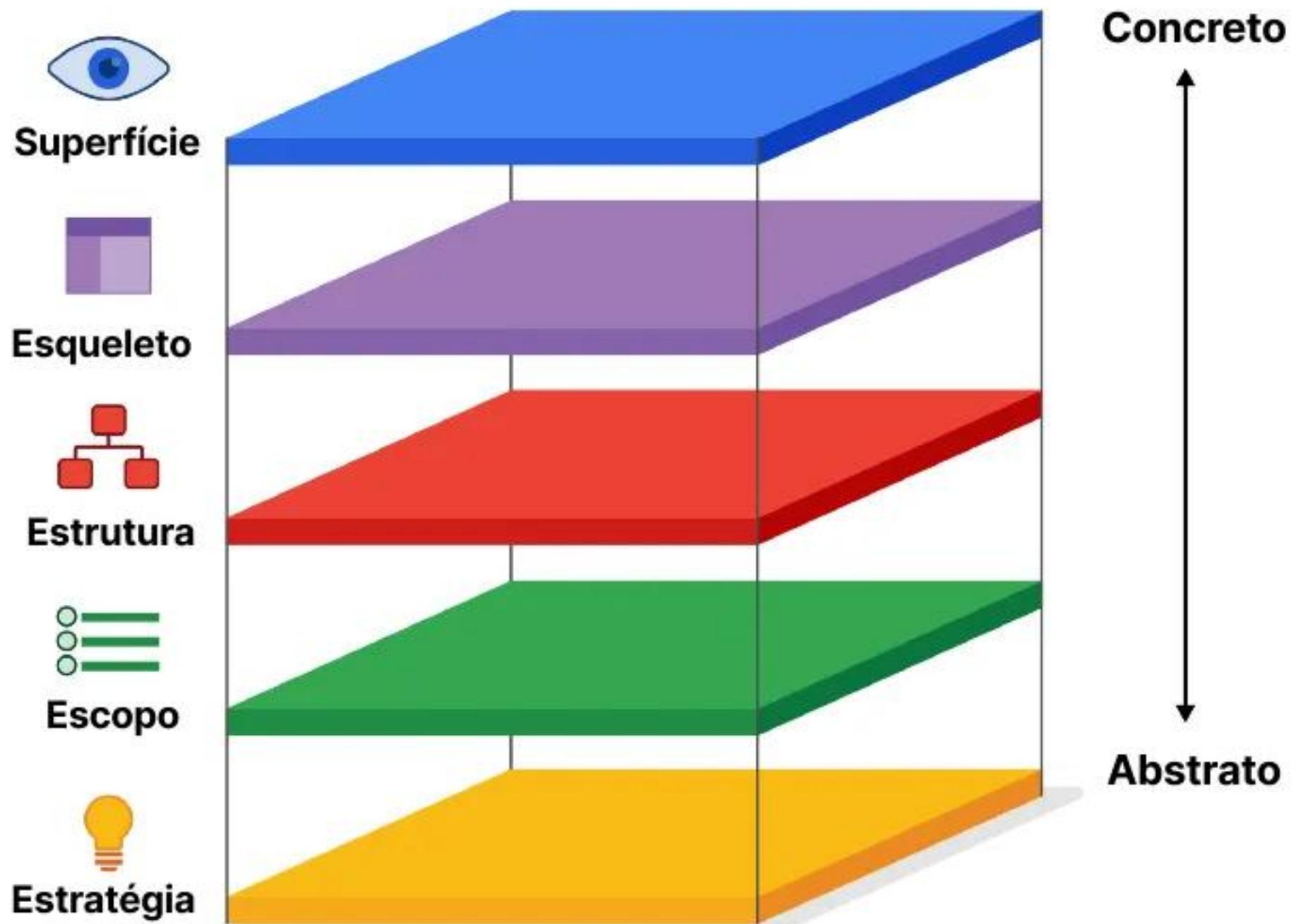
Estratégia

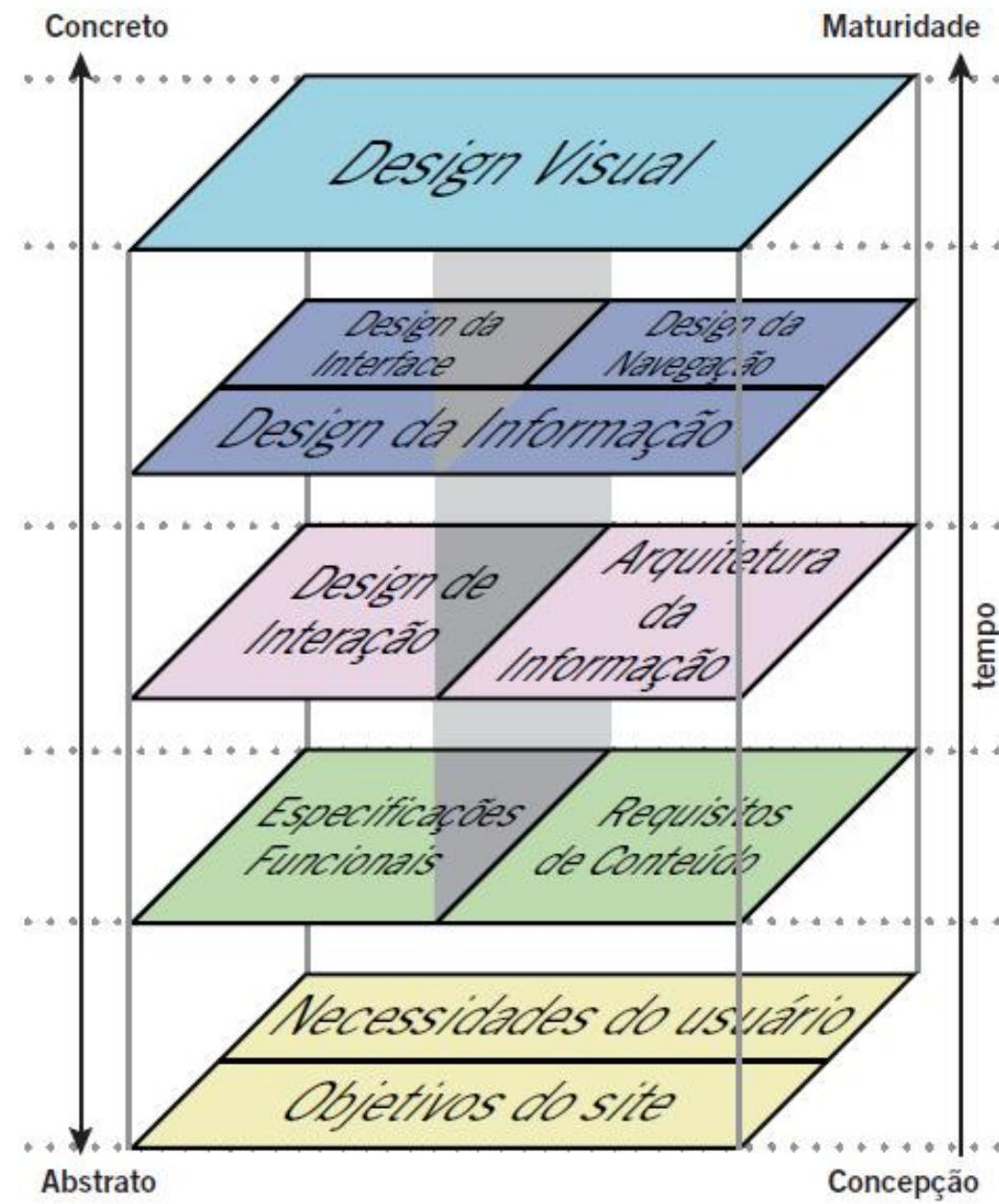


## Exemplo – Site de uma Livraria

P: Quais serão as tarefas na etapa de Superfície do site?

R: Realizar o tratamento estético dos elementos da interface, tratamento visual dos textos, elementos gráficos da página, componentes de navegação, etc.





- Exercício de fixação – Aula 02:

<https://abre.ai/nlEZ>

# EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO