

# IHC

## Interação Homem-Computador

UX - User Experience

# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience

- O que é?
  - Conceitos
    - Diferenças entre UI e UX
      - Processos de Design
        - Métodos e Ferramentas
          - Pesquisas e Metodologias
            - Mercado de Trabalho
              - Boas práticas

# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience

**UX** é uma sigla que significa User Experience, em inglês, e Experiência do Usuário, em português.

“UX Design” é a área que desenha a experiência de usuários (user experience design) considerando negócios, tecnologia e pessoas. Essa experiência não se restringe apenas à jornada em produtos digitais. Por englobar todos os aspectos da interação do usuário final com a empresa e seus produtos, **ele é importante para todo e qualquer serviço.**

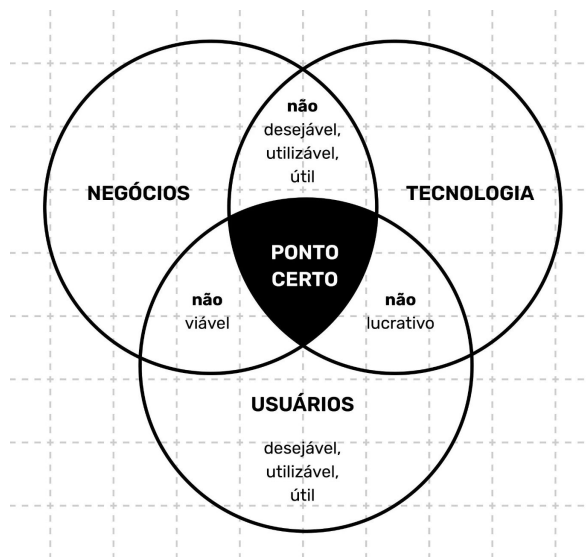
Assim, quando juntamos UX a Designer, temos um **Designer de Experiência do Usuário.**

Ou seja: “o *UX Designer* é uma pessoa responsável por planejar e desenhar como será a experiência de uma pessoa ao utilizar um produto ou serviço.”

# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience

Essa área une conhecimentos e ações em três campos. É necessário equilíbrio entre essas áreas para que um produto tenha uma boa experiência e seja viável.



# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience - Conceito

Como o termo UX Design começou a ser usado. O professor e cientista cognitivo Don Norman, da Universidade de Stanford foi o inventor do conceito.

Ele não estava gostando das limitações dos nomes “*interface de usuário*” e “*usabilidade*”, então preferiu o termo **user experience** para se referir ao seu trabalho na Apple nos anos 1990. Isso muda a visão de muitos sobre o que é UX Design, como unicamente ser algo relacionado a criação de websites ou aplicativos, por exemplo.

[https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:6975776593436643329/?utm\\_source=share&utm\\_medium=member\\_desktop](https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:6975776593436643329/?utm_source=share&utm_medium=member_desktop)



# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience - Conceito

Em uma entrevista concedida na UX Conference de 2016 em São Francisco, Norman definiu o que é UX Design como “tudo o que está relacionado à sua experiência com o produto (...)” Segundo o autor, uma experiência não está limitada a um sistema, mas se trata de como um produto ou serviço é experienciado na íntegra.

O que diferencia um design de experiência eficiente de um ruim está, em muitos casos, mais relacionado à filosofia da empresa que oferece o serviço do que em suas características técnicas. Por isso, empresas que prezam por uma boa experiência estão se destacando atualmente.

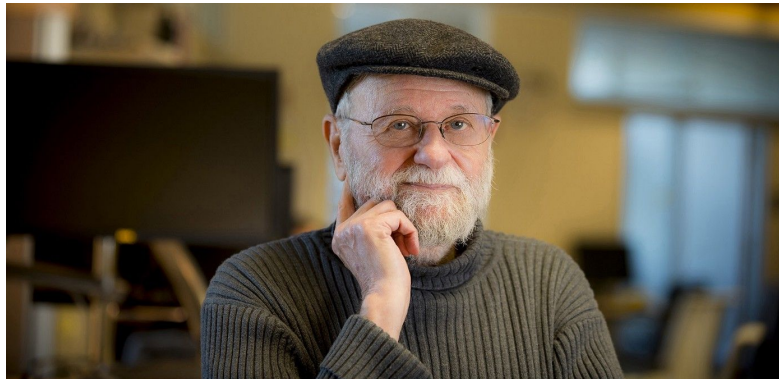


# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience - Conceito

*O primeiro registro que temos do uso do termo User Experience foi no artigo “Interface as Mimesis” de Brenda K. Laurel, publicado no livro “User Centered System Design: New Perspectives on Human-computer Interaction” de 1986, uma coletânea organizada por Don Norman e Stephen W. Draper. Ele aparece como “the user’s experience” no último parágrafo da seção intitulada “Interactive Aspects of First Personness”.*

(informações de Peter Merholz)



# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience - Conceito

*Uma vez, há muito tempo atrás, eu estava na Apple, e nós estávamos conversando sobre como a experiência de usar esses computadores era ruim. A experiência, da descoberta, quando você vê ele pela primeira vez ele em uma loja, quando você compra e não consegue colocar ele no carro porque a caixa é muito grande... E quando você finalmente chega em casa, abre a caixa e pensa “Ooh... Parece assustador. Eu não sei se me atreveria a montar esse computador”.*

...

*...Hoje esse termo é terrivelmente mal utilizado. Ele é usado por pessoas para dizer “Eu sou um User Experience Designer, eu faço websites” ou “Eu faço aplicativos”. Eles não tem nem ideia do que estão fazendo, e acham que a experiência é somente aquele dispositivo, website, aplicativo ou sabe quem lá o que!!!*





# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience

### Qual é a diferença entre UX e UI Design?

Com a explosão de UX Design no mercado, é muito comum as pessoas falarem e abrangerem o termo UX Design para as “telinhas bonitinhas” dos sites e apps. No entanto, dentro do campo de User Experience, temos também a parte de UI Design.

De maneira breve, o UX está ligado à parte estratégica do negócio, ou seja, o design centrado no usuário, onde as pesquisas são realizadas para identificar suas necessidades, as personas desenvolvidas a partir do público-alvo, entre outras demandas.

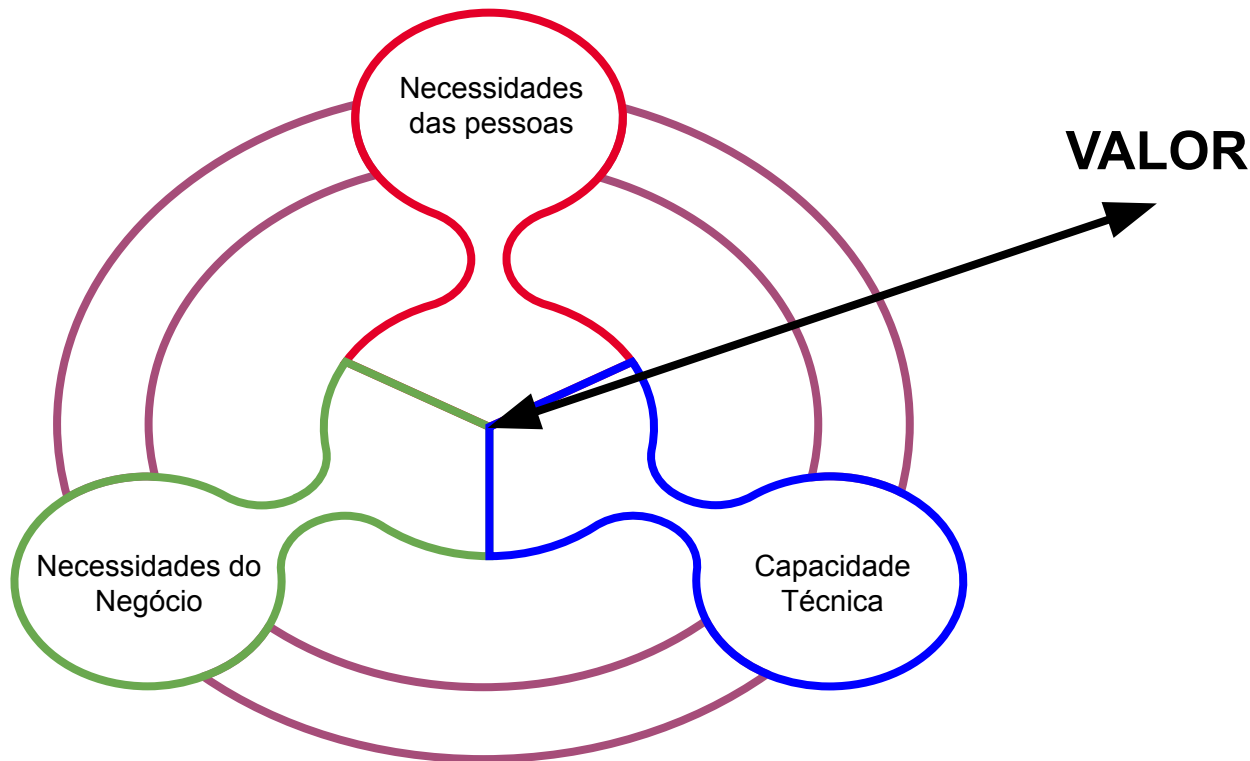
Por outro lado, o UI designer faz a ponte entre o **usuário e o negócio**, e o seu campo de atuação refere-se à interface visual desenvolvida nas telas. Vamos entender melhor essas diferenças e as vantagens de trabalhar com essas duas áreas de maneira simultânea em outra aula, pois veremos mais aprofundado a área de UI designer.



# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience

Qual é a diferença entre UX e UI Design?



# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience - Processos de Design

- Exploração do problema;
- Definição de um recorte de um problema;
- Desenvolvimento da solução;
- Validação da Solução;

# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience - Processos de Design

Regras de Design Segundo Norma:

- Use o Conhecimento do mundo e o conhecimento da mente;
- Simplifique a estrutura de tarefas;
- Torne as coisas visíveis
- Obtenha os mapeamentos corretos
- Projete para o erro
- Quando tudo mais falhar, padronize.

3 U's:

- **Utilidade**
- **Usabilidade**
- **Ubiquidade**

- **Visibilidade e Affordance**
- **Bom modelo conceitual**
- **Bom mapeamento**
- **Feedbacks**

# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience - Processos de Design Mobile

### 1- Elimine a Desordem

Atenção é um recurso preciso do usuário;

Não Organize uma interface sobrecarregada para o usuário

Elimine o que não é absolutamente necessário

- Menos é mais!
- Minimize bordas, outlining pesado, fronteiras entre as seções, use espaços em branco;
- Reduza o congestionamento;
- Minimize o número de controles;

# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience - Processos de Design Mobile

### 2 - Torne a Navegação Auto Evidente

Ajude o usuário a Navegar

- Use padrões de navegação familiares - **CLAREZA**;
- Controles de navegação utilizados na mesma área - **CONSISTÊNCIA**;
- Não deixe de informar a localização do usuário atual - **VISÍVEL**;

# IHC - Interação Homem-Computador

UX - User Experience - Processos de Design  
Mobile

## 3 - Crie uma experiência perfeita

Não pense em um único tipo de dispositivo

Crie uma experiência perfeita nos diversos tipos de dispositivos



# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience - Processos de Design Mobile

### 4 - Projetar alvos fáceis de usar

Alvos pequenos demais, serão mais difíceis de serem “*toucheados*”;

Crie um controle de medidas em torno de 7-10 mm para que possam ser tocados com um dedo.



# IHC - Interação Homem-Computador

## UX - User Experience - Processos de Design Mobile

### 5 - O conteúdo do texto legível

Quando comparado ao desktop os tablets e smartphones tem telas pequenas.

Se contenha a querer colocar varios textos em uma unica tela, tente não colocar muita informação numa unica tela.

Regra geral:

Um texto com 11 ou 12 pt, para que seja visto de uma forma normal, sem zoom.  
Aumente a altura da linha ou o espaçamento entre as letras