<lorem Lipsum>

**UMA BREVE INTRODUÇÃO SOBRE USER EXPERIENCE E O PAPEL DO UX DESIGNER**

</lorem lipsum>

OI OI

:)

Oi, eu sou ADELLE :)

ONE COMPORTAMENTO PATRÍCIA ATOLADA

HABITOS

DEMOGRAFIA

DESETOS

LAA

FRUSTRACOES

EXPERIENCIA

READS

1

COMO UXD EU PASSEI POR EMPRESAS INCRÍVEIS: ADDCOMM, UOL, R7, LOCAWEB, GEEKIE; VAGAS.COM; E AGORA NA TUDUX :)

**VAMOS FINALIZAR O CANVAS?**

**TRÊS COISAS QUE VAMOS LEMBRAR DURANTE TODO ESSE PERÍODO...**

**PERGUNTEM MUITO <3**

**UMA AJUDA A OUTRA, SEMPRE!**

**UM PASSINHO DE CADA VEZ :)**

**VAMOS FALAR DE EXPERIÊNCIA?**

O QUE É EXPERIÊNCIA PARA VOCÊ?

**“É VIVER UMA COISA, APRENDER A FAZÊ-LA, É RESPIRAR, É DE FATO EXPERIMENTAR, ESTAR ABERTO A DESCOBRIR, É ENVELHECER, É AMADURECER, É ERRAR, SE PERMITIR ERRAR.”** *- Jornalista - 30 anos*

**“É SAIR DO ESTADO ATUAL POR UM MOMENTO E QUANDO VOLTAR JÁ NÃO ESTÁ MAIS NO MESMO PONTO DO QUAL SAIU.”**

*- Antropóloga/32 -*

**“QUALQUER INTERAÇÃO COM COISAS, INTERFACE OU PESSOAS”** *- Engenheiro/41 -*

PESSOAS SEMPRE ACHAM QUE EXPERIÊNCIAS ESTÃO LIGADAS AO AMADURECIMENTO, ÀS SENSAÇÕES E ÀS EXPERIMENTAÇÕES.

PESSOAS NÃO OLHAM PARA A EXPERIÊNCIA INTEIRA, APENAS PARA PEQUENAS PARTES DELA.

**ALGUMAS DEFINIÇÕES DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO (QUE EU GOSTO MUITO)**

PARA A WIKIPEDIA

"Envolve os sentimentos de uma pessoa em relação à utilização de um determinado produto, sistema ou serviço. A experiência do usuário destaca os aspectos afetivos, experienciais, significativos e valiosos de interação humano-computador e propriedade do produto. Além disso, inclui as percepções de uma pessoa dos aspectos práticos, tais como a utilidade, a facilidade de utilização e a eficácia do sistema. A experiência do usuário é de natureza subjetiva, pois é sobre a percepção e pensamento individual no que diz respeito ao sistema. A experiência do usuário é dinâmica, pois é constantemente modificada ao longo do tempo, devido à evolução das circunstâncias e inovações."

PARA A ISO 9241-210:

"Experiência do usuário inclui todas as emoções, crenças, preferências, percepções, respostas físicas e psicológicas, comportamentos e realizações do usuário que ocorrem antes, durante e após o uso."

PARA WHITNEY HESS

“A maioria das pessoas acredita que User Experience é somente encontrar a melhor solução para os seus usuários – mas não é. UX trata sobre definir o problema que precisa ser resolvido (o porquê), definir para quem esse problema precisa ser resolvido (o quem), e definir o caminho que deve ser percorridopara resolvê-lo (o como).”

**O QUE É EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO PRA MIM**

É ENTREGAR ALGO QUE O USUÁRIO REALMENTE PRECISA E NÃO ALGO QUE APENAS MAXIMIZA O USO DE ALGUM SERVIÇO OU PRODUTO.

É DEIXAR O USUÁRIO FELIZ.

**QUAL O PAPEL DO UX DESIGNER?**

MUITOS!

ENTÃO VAMOS POR PARTES :)

**QUAL O DESAFIO DIÁRIO?**

PRODUCT MANAGER

MARKETING DE PRODUTOS

ANALISTA DE SUPORTE

DESENVOLVEDORES

FRONT E BACK UX DESIGNER UI

STAKEHOLDERS

CONTEÚDO

PRODUCT OWNER

MAPEAR O PROBLEMA DO USUÁRIO

IDENTIFICAR AS POSSÍVEIS SOLUÇÕES

ENTREGAR O QUE ELE PRECISA

E O PRINCIPAL: NÃO ESQUECER O QUÃO VALIOSO ESSE ALGO É PARA ELE.

**O QUE PODEMOS FAZER PRA ISSO ACONTECER?**

COISA PRA C... (MAS SEMPRE DEPENDE DO PROJETO)

**PRIMEIRO DE TUDO**

TEMOS QUE ENTENDER O PROBLEMA E LEVANTAR AS HIPÓTESES POSSÍVEIS PARA ELE

**DEFINIR ESTRATÉGIAS**

Fonte: Blog da Caelum

Quer MARIA

**PROBLEMA** Não sabe como começar na

carreira **CENÁRIO /**

enviar currículo e se **SITUAÇÃO** candidatar a vagas ANGUSTIADA

Entra no portal Vê muitas vagas e

possibilidades

Fica dividida por qual busca fazer **FAZENDO**

Clica em **(AÇÃO)**

Carreiras

Busca por Marketing Escolhe "Analista"

**PENSANDO**

Deixa eu ver **(EXPECTATIVA)**

as vagas QUANTA COISA! Interessante, deve ajudar Gostei! Legal! **SENTINDO (SENTIMENTO)**

Angustiada Confusa

Esperançosa Animada

**COLOCAR AS IDEIAS NO PAPEL**

Kent WHITE SPACE. ""Ce

Kent

BETTER CLIGN

NETWORK

**SV*A* NYC**

EXTERNAL

CULTURE

Sal The

INTERNAS

TESS BUT BETTER

SOCIAL

IDENTIN

CONTENT

**corak**

**17*37*7*73***

und

INAS Tuhan, liha m

Pet*ul*

CM

- ATERACTIUS

To com*e*

bart 10

**wload an**

**I hate Con*t* calls**

**It's free there's no # Or PIN to send**

**You should DL Lp en Tunes**

**Meet**

**"Do you have b LENT an i**

**h*e*r**

**\*cool I'll cheek**

**it out."**

**thuir sk. 1hCANNI**

**., And**

**With Steek you cah hav*e* pol**

**Um, kinda? I think I Teed to try**

**welcome**

**cals**

***g*o to your soul link, yo*u can* tut**

**or thin**

**Even gi*ve***

**their phone**

**yoin! *\* G*ut it?"**

**St*art*e*d***

ht

**PESQUISAR E CONHECER O USUÁRIO**

**PLANEJAR O PROJETO**

Features / Pontos

críticos

**Faturas**

**Planos**

**Dashboard**

***M*eus dados**

**Controle de usuários**

**Avisos**

**Autenticação**

**Suporte e atendimento**

3,5

**انا لا نم**

3,5

**É encontrável? É claro? *É* consistente?** É útil? **É confiável? É controlável? É valioso?**

**نم نم**

ONWAA

**ا ا**

**DESENVOLVER**

**Adding a new presentation**

Start

**Add track**

**Add speaker**

**.**

**NON**

Find event

Track exists?

Speaker **exists?**

presentation

(8 fields)

Publish **presentation**

**.**

**.**

**.**

**.**

**Choose track**

**Choose speaker**

**Legend**

Stop

**Process**

Decision

M

HY

KIES

IT

L

AV

I

ELERE

c*ontiscuer*

NEXT PADE

3.) INPUT

STO215$

OKIES OVIHY

PARALLAX BO. IMG

(3)

FINANCE DATA

SUB

SEC.

CORRESPONDING

1.) CALL

ACTION!

PARALLAR

ro

**MONITORAR E VALIDAR**

**TAMBÉM É PRECISO...**

**ACOMPANHAR O DESENVOLVIMENTO DO LADINHO DOS DESENVOLVEDORES, PRODUCT OWNERS, AGILE COACHES E ~TODOS OS ENVOLVIDOS~.**

**VALE A PENA LEMBRAR...**

METODOLOGIAS SÃO SUPER NOSSAS AMIGAS PARA UNIR E CONSTRUIR EQUIPES, POIS NOS AJUDAM A ENTENDER O SENTIMENTO DAS PESSOAS EM RELAÇÃO AO PROJETO.

É IMPORTANTE LEMBRAR DE COMPARTILHAR O ANDAMENTO OS RESULTADOS DO PROJETO COM TODOS QUE FORAM ENVOLVIDOS DURANTE TODAS AS ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO.

SÓ VAI DAR CERTO PRO USUÁRIO SE FOR FEITO COM A FELICIDADE DE TODO MUNDO.

**PERFIS DE UXD**

DESIGNER DESIGNER INTERFACES

DE

ARQUITETO INFORMAÇÃO

DE

COMUNICADOR

DE ESTRATÉGIAS

PROTOTIPADOR

DESIGNER DE INTERAÇÃO

PESQUISADOR

**O QUE UM UXD PRECISA DIARIAMENTE?**

> SENSIBILIDADE

> PERCEPÇÃO DO PRÓXIMO

> VONTADE DE APRENDER

> NUNCA ESQUECER O VALOR DA ENTREGA

**MATERIAIS INDISPENSÁVEIS**

> CADERNINHO + CANETA

> MURAL DE INSPIRAÇÕES (PINTEREST <3)

> BLOCO DE NOTAS DIGITAL

> TREINAR O OLHAR PARA A NECESSIDADE DO PRÓXIMO

**PORQUE FAZER PESQUISA COM USUÁRIOS?**

JAKOB NIELSEN

**"VOCÊ NÃO É O USUÁRIO"**