

ESTRATÉGIA

Descobrir qual o real problema a ser resolvido



EXECUÇÃO

Testar soluções até chegar a um resultado ideal



Problema específico e claro



Objetivos e hipóteses



Pesquisa e Análise



Ideias e protótipos



Testar e iterar

Métricas

Visão de longo prazo

Regras de negócio

Benchmarking

Entrevistas com usuários

Estudos Etnográficos

Criação de personas

Jornada do Usuário

Esboços de soluções

Protótipos e Wireframes

Workshop colaborativo

Validar soluções

Testes de usabilidade

Refinamento de ideias

Design Visual detalhado

Codificar

DESCOBRIR

DEFINIR

IDEAÇÃO

ENTREGAR

Usuários

Usuários



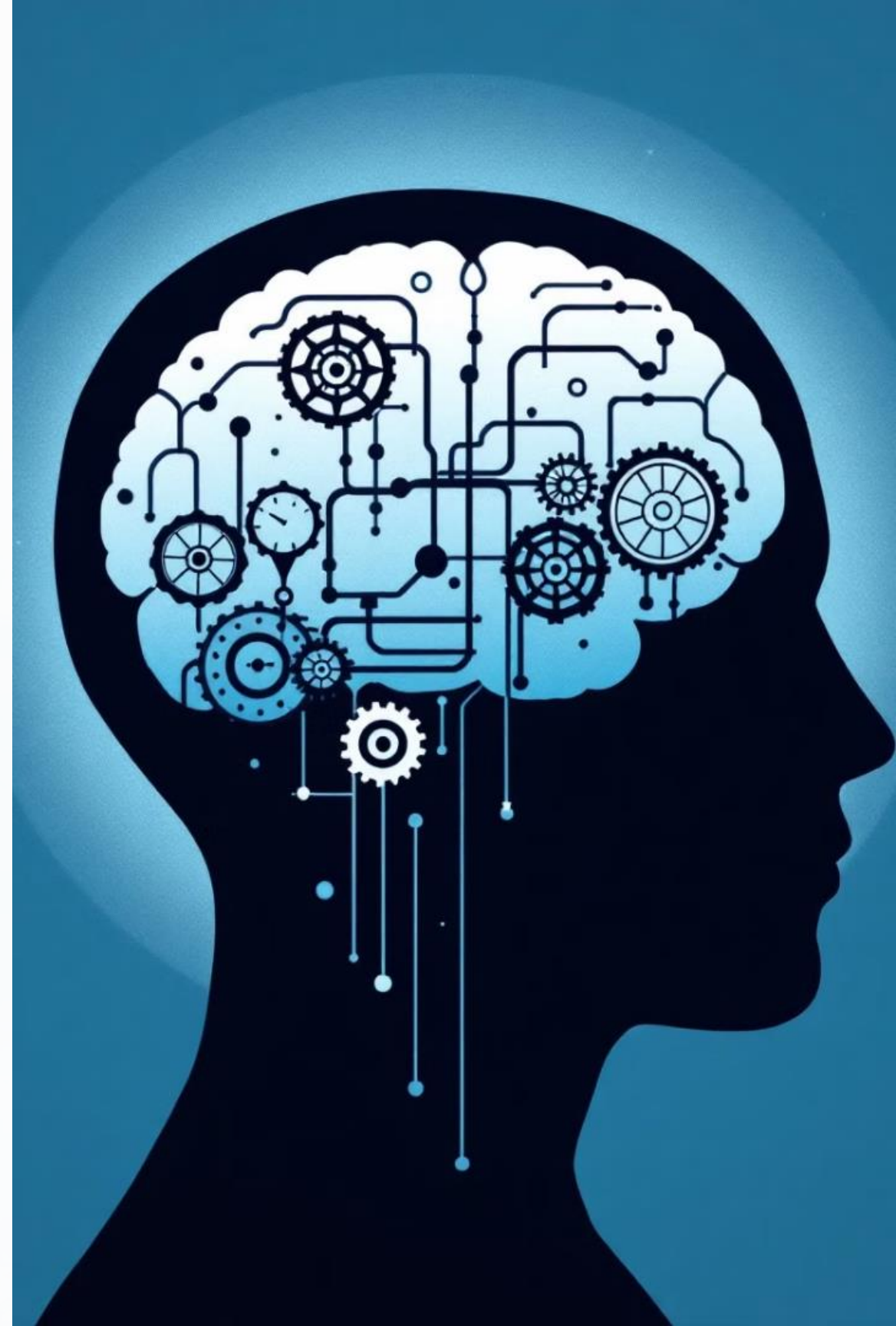
Lançar

Abstract

THE ART OF DESIGN

UX Design e a Psicologia

Prof.: Maka Werner





O que são Vieses Cognitivos?

Atalhos Mentais

São atalhos mentais que nosso cérebro usa para tomar decisões rapidamente, muitas vezes de forma irracional.

Influência no Design

No design de produtos e interfaces, os vieses podem influenciar a percepção do usuário, facilitando ou dificultando a tomada de decisões.

Aplicações Práticas no UX Design



Usabilidade

Os vieses podem ser usados para melhorar a usabilidade, tornando as interfaces mais intuitivas e fáceis de usar.



Engajamento

Eles podem aumentar o engajamento do usuário, incentivando-o a interagir com o produto ou serviço.



Acessibilidade

Os vieses podem ser usados para tornar os produtos e serviços mais acessíveis a todos os usuários.

A Relação entre Psicologia e UX Design

Comportamento Previsível

O comportamento dos usuários não é aleatório—ele segue padrões previsíveis baseados em como o cérebro processa informações.

Interfaces Eficazes

Designers podem criar interfaces mais eficazes aplicando princípios psicológicos.



Principais Vieses Explorados

1 Viés da Ancoragem

A primeira informação que recebemos influencia nossas decisões.

2 Efeito de Escassez

As pessoas valorizam mais o que parece raro ou limitado.

3 Viés da Confirmação

Tendemos a buscar informações que confirmam nossas crenças prévias.

4 Efeito de Enquadramento

A forma como uma informação é apresentada pode mudar a decisão das pessoas.



Uso Responsável dos Vieses

Ética no Design

Uso ético dos vieses para melhorar a experiência do usuário, e não para manipulá-los.

Dark Patterns

ALERTA sobre práticas como dark patterns (padrões sombrios), que induzem o usuário a tomar decisões contra sua vontade ou interesse.

Leis Psicológicas Abordadas

Lei de Hick-Hyman

Quanto mais opções disponíveis, mais tempo uma pessoa leva para
leva para tomar uma decisão.

1

2

Lei de Fitts

O tempo para alcançar um alvo (como um botão) depende do
do tamanho e da distância dele.

3

Efeito de Serial Position

Lembramos melhor os primeiros e últimos itens de uma lista.
lista.

4

Lei de Miller

A mente humana consegue reter cerca de 7 ± 2 itens na memória de
memória de curto prazo.

5

Lei de Jakob

Os usuários preferem interfaces semelhantes às que já conhecem.
conhecem.

6

Efeito de Estética-Usabilidade

Interfaces visualmente atraentes são percebidas como mais fáceis de
fáceis de usar.

Aplicações Práticas no Design

1

Simplificar Interfaces

Evite sobrecarga de informações e simplifique as interfaces para facilitar a tomada de decisões.

2

Tornar Botões Importantes Acessíveis

Torne botões importantes grandes e fáceis de acessar, reduzindo o tempo para o usuário clicar neles.

3

Organizar Informações em Blocos

Agrupe informações em blocos menores para facilitar a compreensão e a retenção.

4

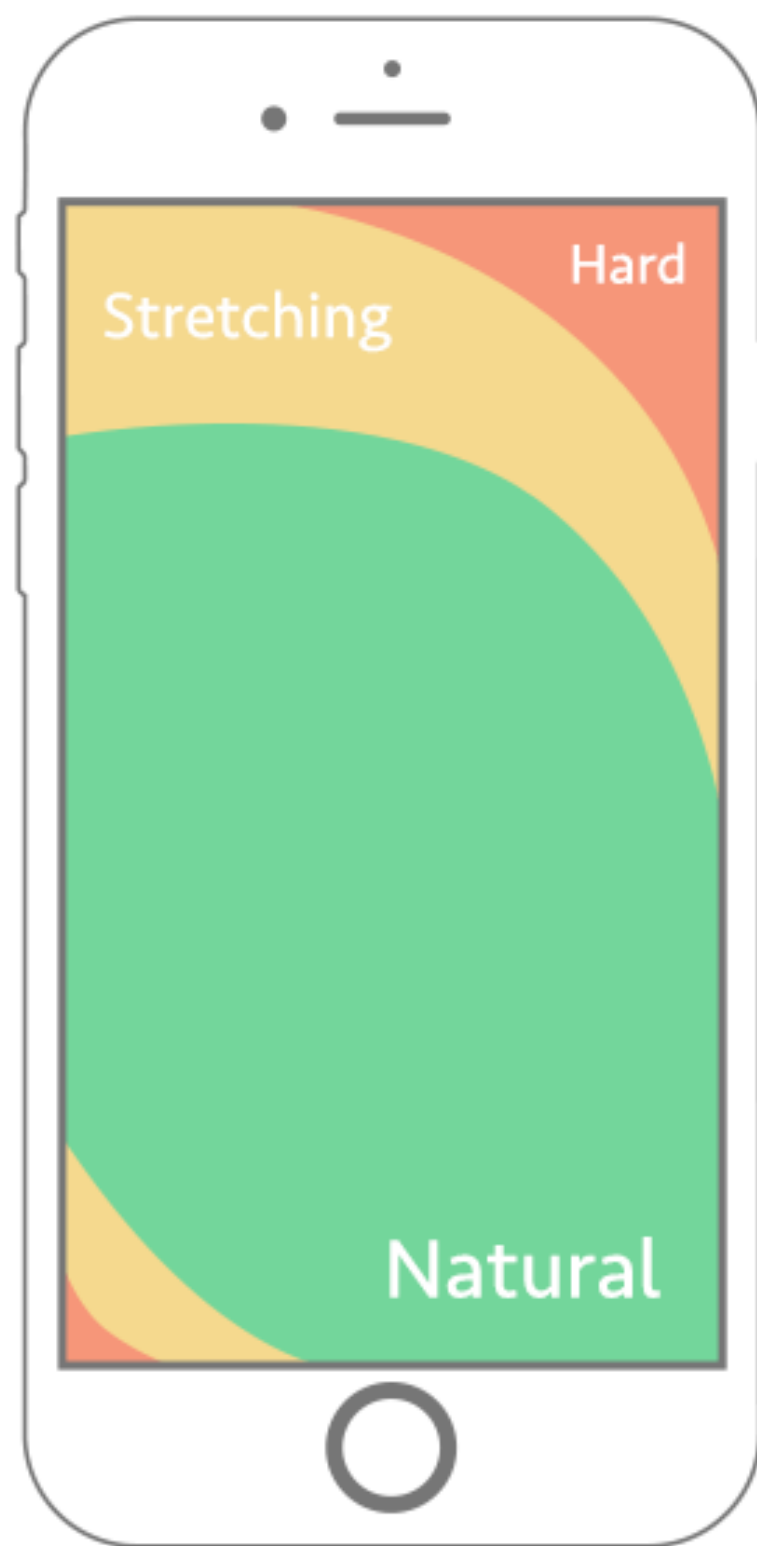
Seguir Padrões Familiares

Utilize padrões de design familiares para que os usuários se sintam confortáveis ao navegar.

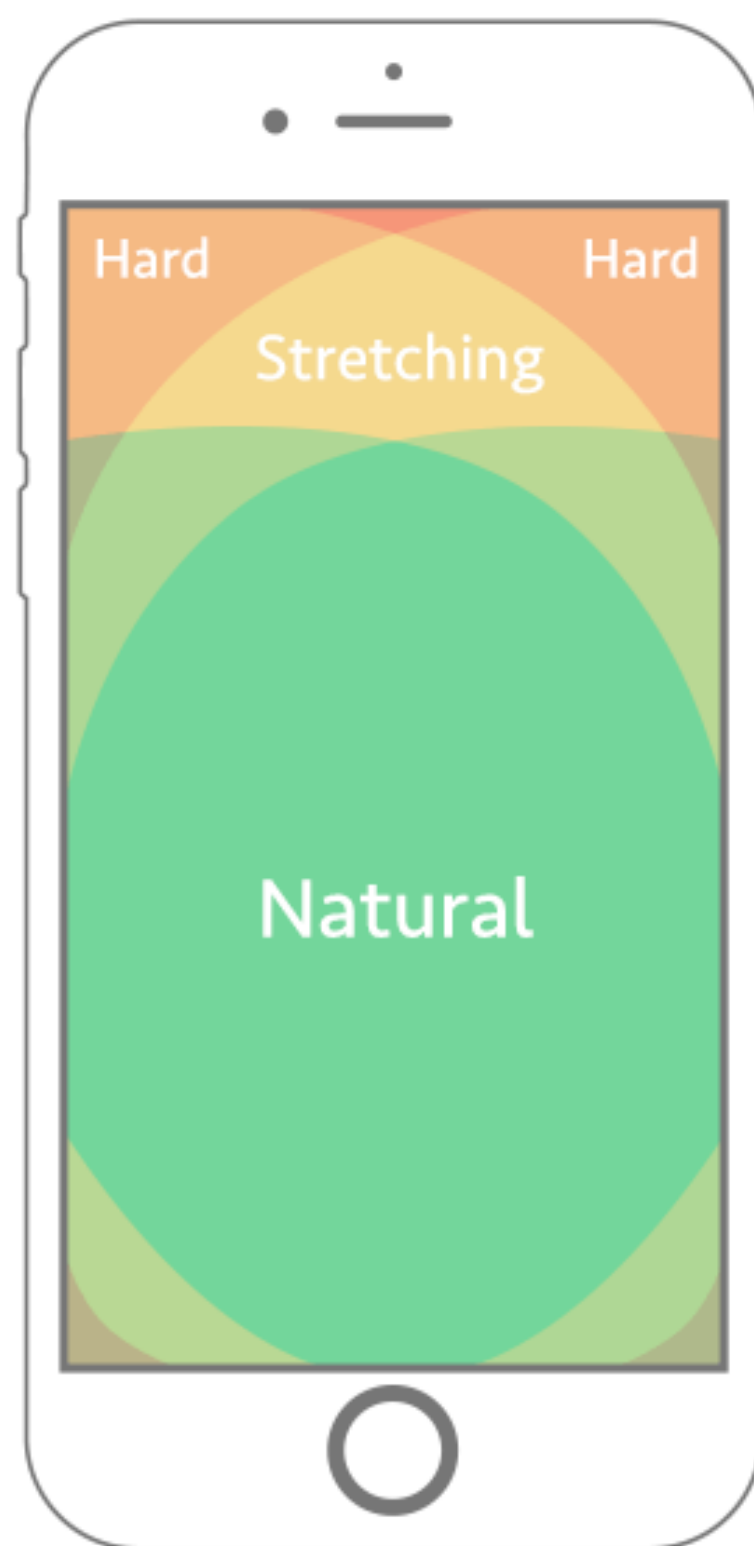
5

Investir em Design Atraente

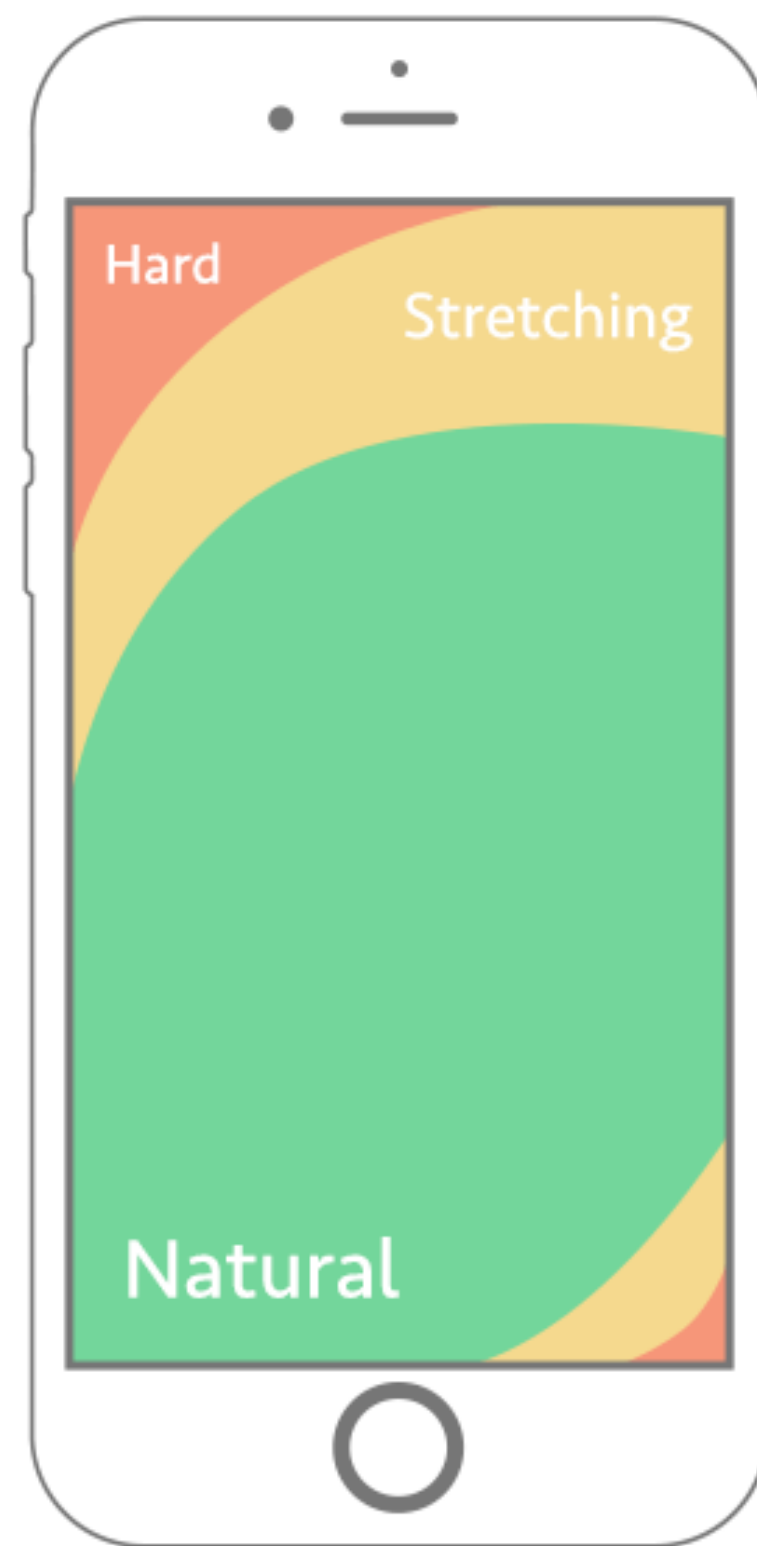
Interfaces visualmente atraentes são percebidas como mais fáceis de usar, mesmo que tenham problemas de usabilidade.



Left Hand



Combined



Right Hand