



DESIGN THINKING, UX E METODOLOGIAS ÁGEIS.



MATERIAL DE APOIO

Disciplina: Design Thinking, UX e Metodologias Ágeis: Experiência do Usuário (UX)

Nome da aula: **INTERFACE DO USUÁRIO (UI)**

Professor(a): Paula Faria

Tutor(a): Caroline Vendite

Introdução

A interface do usuário, que em inglês significa user interface (UI), é o espaço onde os usuários irão interagir com aplicativos, sites etc. Essa interação pode incluir teclados e telas de exibição, por exemplo.

Objetivos da aula

- O designer e as entregas de UI
- As partes de uma interface digital
- Dispositivos e responsividade
- O design system

Resumo

O designer (UI) não entrega somente telas. Na sua lista de artefatos estão protótipos, designs, layouts, arquivos para front-end e clientes, apresentações, relatórios etc.

Os elementos que usamos em um design de produto digital precisam estar em consistência visual. Na estrutura temos cabeçalhos, rodapés e os miolos. Além de cores, fontes, padrões de títulos, links e textos que devem seguir um padrão para facilitar o entendimento do usuário.

Devemos sempre observar os dispositivos em que o produto será visualizado e pensar nas variações de tamanho e proporção que sua apresentação pode ter. Ele pode variar desde um layout fixo até o responsivo, que se adequa ao tamanho da tela.

O design system é um conjunto de componentes usados de forma consistente em todo o produto para criar a sensação de um projeto único.

Como aplicar na prática o que aprendeu

Lembre-se de que **designer** é a pessoa que faz o layout, e o **design** é o projeto criado. Cada trabalho de design pode demandar um ou mais artefatos, dependendo do prazo, time e outros fatores que podem ser importantes. Pense em um médico que depois da consulta diz se o paciente vai fazer exames e quais devem ser feitos. Talvez você precise entregar uma pesquisa e uma apresentação antes das telas com o design aplicado.

Converse com a equipe técnica (front end e backend) para analisar as técnicas de responsividade ideais para o projeto. O design system também deve ser alinhado com a equipe técnica, para avaliar qual a melhor biblioteca de componentes para o projeto.

Conteúdo bônus

Tópicos avançados

Há muitas vantagens em aplicar um design system. Caso seu time ainda desconheça essa ferramenta e queira saber mais, vale a pena contar quais times que a aplicam contam com mais economia de tempo, de energia e de pessoas, mais qualidade nas entregas e mais consistência na identidade visual dos seus projetos.

Referência Bibliográfica

- IDF- INTERACTION DESIGN FOUNDATION. **What is User Interface (UI) Design?** 2019. Disponível em: < interaction-design.org/literature/topics/ui-design >. **(Acesso em 24/10/2022)**

- FONSECA, Kakau. **Design System: design para todos**. 2018. Disponível em: < <https://brasil.uxdesign.cc/shared-design-system-design-para-todos-a158d399ea6d> >. **(Acesso em 24/10/2022)**
- NN GROUP. Which UX Deliverables Are Most Commonly Created and Shared? 2015. Disponível em: < <https://www.nngroup.com/articles/common-ux-deliverables/> >. **(Acesso em 24/10/2022)**

Exercícios

1. Como é chamada a estrutura composta de linhas, colunas e espaçamentos que auxilia na diagramação de uma tela?

- a) Grude.
- b) Guarde.
- c) Grid.
- d) Grande.
- e) Gringotts.

2. Considerando o uso correto dos termos design e designer, qual das frases abaixo está mais adequada?

- a) O design criou um belo designer.
- b) O designer criou um belo design.
- c) O design criou um belo design.
- d) O designer criou um belo designer.
- e) O designer criou um belo design.

3. O layout responsivo:

- a) Responde à resolução da tela.
- b) Responde ao tamanho da tela.
- c) Responde à orientação e cores da tela.
- d) Responde à resolução e orientação da tela.
- e) Responde à resolução, tamanho e orientação da tela.

4. Dentre as vantagens de aplicar um design system, qual das opções abaixo não se aplica?

- a) Economia de tempo.
- b) Consistência.
- c) Qualidade nas entregas.
- d) Padronização.
- e) Elementos fora dos padrões.

Gabarito comentado

1. **Letra C**, pois a estrutura se chama grid.
2. **Letra B**, pois a pessoa é o designer e o produto é o design (terminando com i-g-n e não i-n-g).
3. **Letra E**, pois a responsividade está relacionada à resolução, tamanho e orientação da tela.
4. **Letra E**, pois se a padronização é uma das vantagens do design system, elementos fora do padrão são o seu oposto.