



### Desenvolvimento de Interfaces e Usabilidades



## Usabilidade e UX/UI

- Usabilidade = Fazer sites fáceis de usar
- UX (Experiência) Como a pessoa SE SENTE usando
- UI (Interface) Como o site PARECE (cores, botões)

Princípios: Fácil, Rápido, Sem erros, Bonito, Para todos





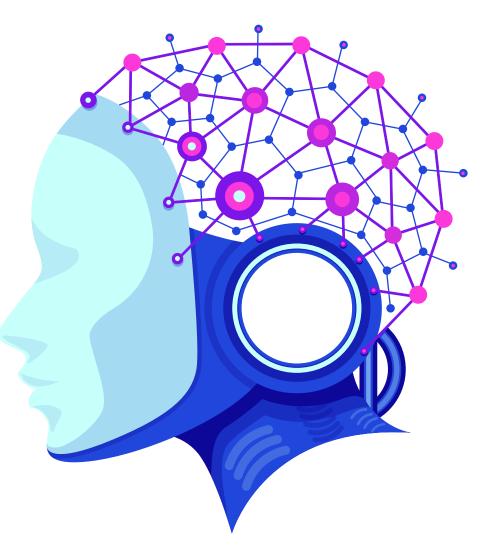
## Boas Práticas de Design

- Conhecer quem vai usar o site
- Fazer simples, não complicado
- Usar sempre as mesmas cores e fontes
- Funcionar no celular e computador
- Carregar rápido
- Ter textos claros



## Linguagens Principais

- HTML É como o esqueleto da casa. Define onde fica cada coisa: título, texto, imagens.
- CSS É a tinta da casa. Define as cores, tamanhos e deixa tudo bonito.
- JavaScript É a energia da casa. Faz as coisas se moverem e funcionarem.





## Prototipagem

• Protótipo = Rascunho do site antes de fazer.

### 3 Tipos:

- Baixa qualidade Desenho simples no papel
- Média qualidade Com algumas cores
- Alta qualidade Quase igual ao site final

### Por quê?

Testa ideias, encontra problemas, economiza tempo.





# Ferramentas de Design

### As 3 Principais:

- Figma Trabalhar junto online.
- Adobe XD Fazer animações bonitas.
- Sketch Bom para aplicativos de celular.

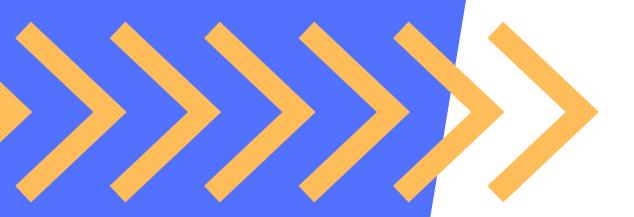




## Design Responsivo

- Site que se adapta ao tamanho da tela Celular | Tablet | Computador
- Mobile-First = Começar pelo celular primeiro
  - Mais gente usa celular hoje
  - Força a fazer só o essencial





## Como Funciona o Responsivo?

#### 3 Elementos:

- Fluid Grid Layout que cresce como elástico
- Media Queries Regras que mudam conforme tela
- Imagens Flexíveis Fotos que se ajustam

Ferramentas: Bootstrap e Foundation





## Obrigado!

