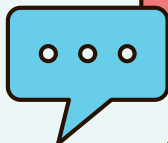




UNINASSAU



UX/UI DESIGN



Prof^a. Ma. Hanna Carvalho

HANNA CARVALHO

PROFESSORA DESDE 2017

- Professora e coordenadora do curso de Redes e Informática da EEEP Maria Violeta Arraes;
- Professora do curso de Sistemas de Informação e Publicidade e Propaganda da UNINASSAU-Juazeiro do Norte;
- Graduada em Sistemas de Informação – FJN;
- Mestra pela UFCA;
- Especialista em Docência para Educação Profissional e Tecnológica (IFES);





OBJETIVOS DA DISCIPLINA

- Conhecer conceitos importantes da área;
- Conhecer ferramentas essenciais;
- Criar Interfaces para sites, sistemas e aplicativos;
- Criar e propor soluções criativas no meio digital;
- Desenvolver protótipos funcionais com a perspectivas da reconfiguração sociocultural.

BIBLIOGRAFIA



Introdução e boas práticas em UX design

por Fabricio Teixeira (autor)



5 avaliações

[Ver todas as edições](#)

Formatos Disponíveis:



EPUB



Ler agora

BIBLIOGRAFIA



UX estratégico: design aplicado a ecossistema de produtos

por [Gabriel Pinheiro Maciel da Silva](#) (autor)



1 avaliação

[Ver todas as edições](#)

Formatos Disponíveis:



Epub



Ler agora



Referência Bibliográfica

BIBLIOGRAFIA



Design de aplicativos

1ª edição | por Leandro da Conceição Cardoso (autor)



6 avaliações

[Ver todas as edições](#)

Formatos Disponíveis:



PDF



Ler agora



HORÁRIOS



Aulas- Quintas
18h30 às 21h10

A presença é importante!

UI/UX



AVALIAÇÕES



AV1 (02/10)

Atividades e trabalhos (2 pontos);
Prova (8 pontos);

AV2 (04/12)

Projeto prático (5 pontos);
Prova estilo colegiada (5 pontos);

2ª chamada

Prova (100% da nota);

AVF

Prova (100% da nota).



CRITÉRIOS DE APROVAÇÃO/REPROVAÇÃO

Média Parcial maior ou igual a 7,0 (sete) => **APROVADO**;

Média Parcial menor a 7,0 (sete) ou maior ou igual a 4,0 (quatro) =>
AVALIAÇÃO FINAL

Média Parcial menor a 4,0 (quatro) => **REPROVADO**

Da média aritmética simples feita entre a Média Parcial e a Avaliação Final tem-se a **MÉDIA FINAL**, da qual depreende-se: Média Final maior ou igual a 5,0 (cinco) => **APROVADO**

Média Final menor a 5,0 (cinco) => **REPROVADO**




E VOCÊS?
QUAIS SÃO SEUS
INTERESES NA ÁREA?

POSSUI EXPERIÊNCIA
NA ÁREA?





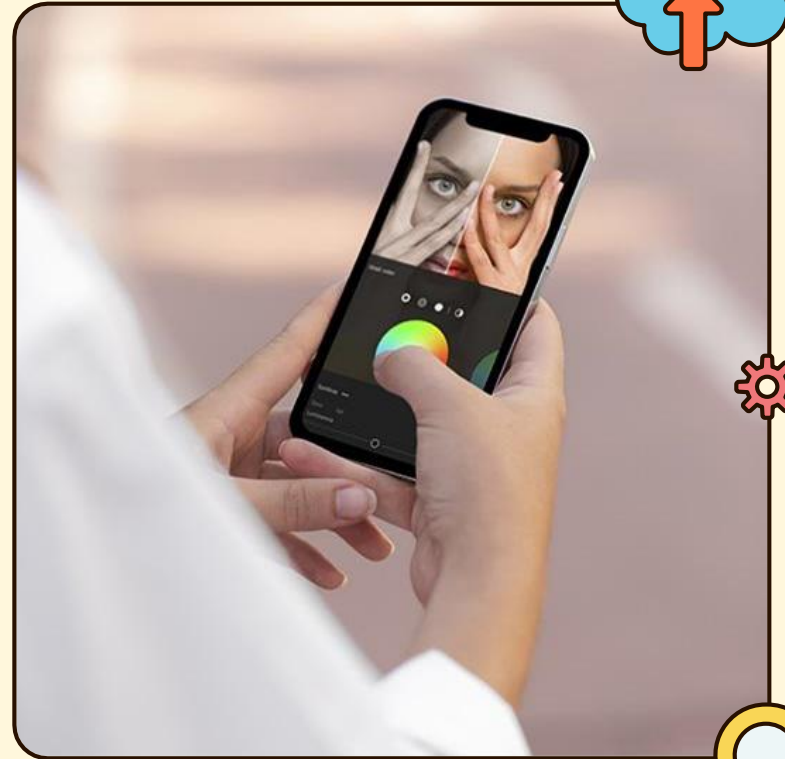
UX: A experiência completa

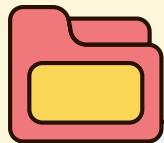


O UX (User Experience) Design foca na jornada do usuário e em como ele se sente ao interagir com um produto. Ele se preocupa com a facilidade de uso, a eficiência e a satisfação geral, desde o primeiro contato até a conclusão de uma tarefa.



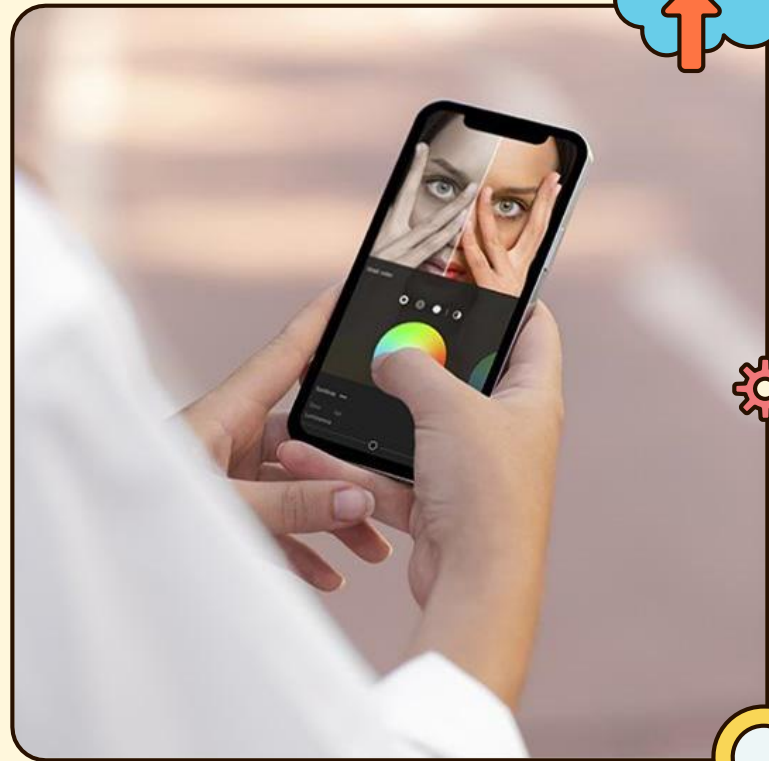
É sobre a "sensação" que o usuário tem.





UX: A experiência completa

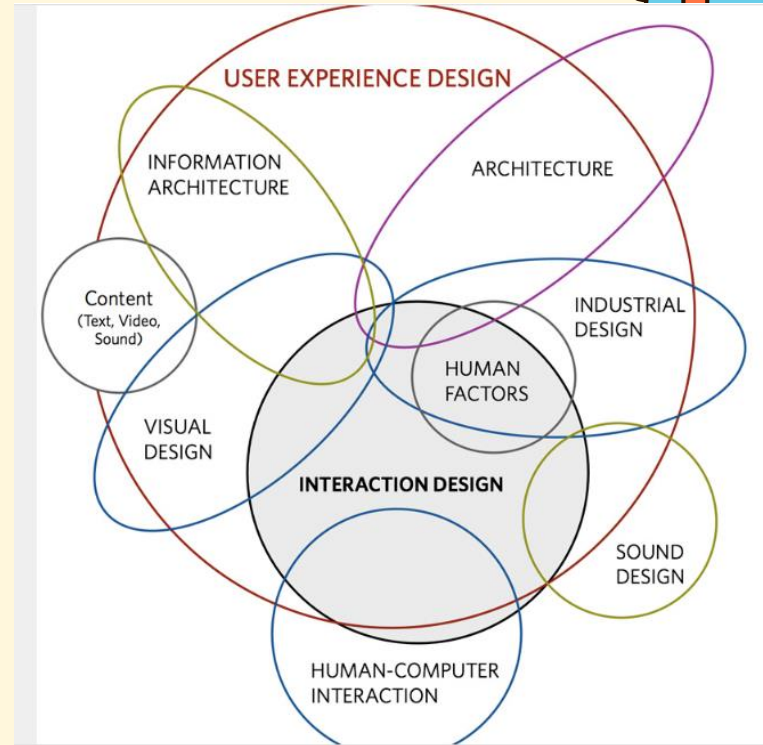
- Pesquisa de usuário;
- Arquitetura da informação;
- Testes de usabilidade.



UX: A experiência completa

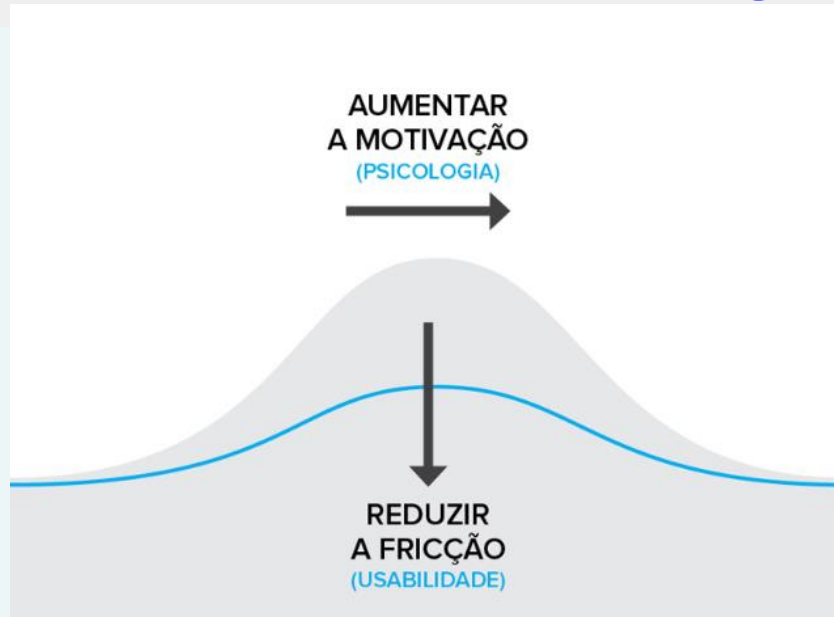
O diagrama apresenta disciplinas que compõem o User Experience: Arquitetura de informação, design industrial, Sound design...

Teixeira (2014)



UX: A experiência completa

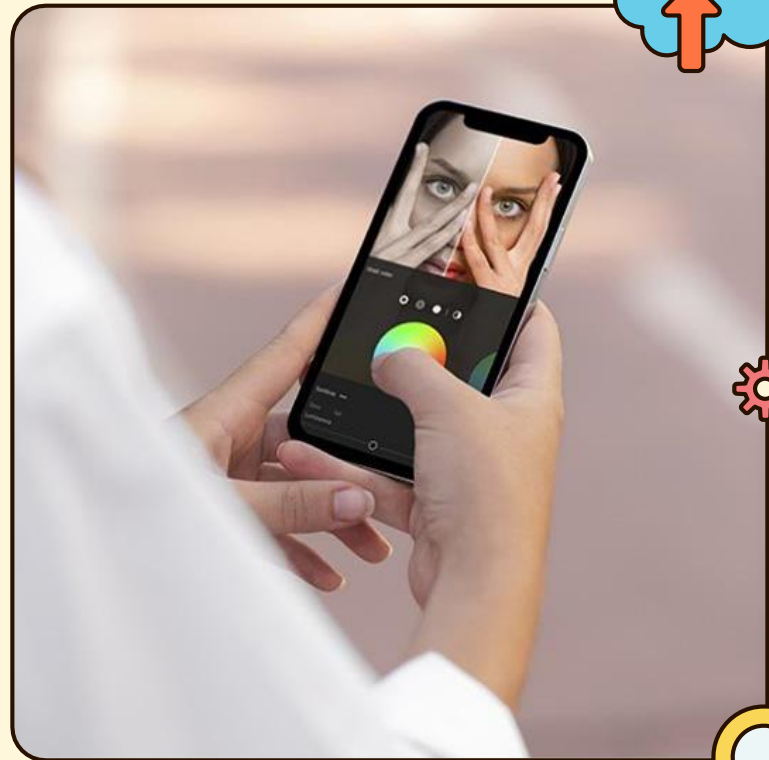
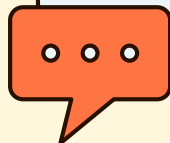
Uma outra forma interessante de ilustrar o que é User Experience Design vem de Stephen Anderson, autor do livro *Seductive Interaction Design* (<http://www.goodreads.com/book/show/9967766-seductive-interaction-design>).

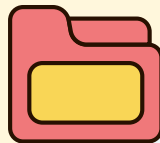




UX: A experiência completa

- Papel do UX designer: criar produtos fáceis de usar (usabilidade), reduzindo fricção e obstáculos.
- Objetivo: **permitir que usuários completem tarefas rapidamente, com menos ruído.**





UX: A experiência completa

- Psicologia no design: usada para motivar e incentivar o usuário a continuar.
- Exemplo dos jogos que equilibram usabilidade e motivação, mantendo o usuário engajado.
- Estratégia dos jogos: fases iniciais simplificadas para ensinar mecânica e controles (usabilidade).
- Técnicas motivacionais: ajudam o jogador a sentir-se confiante em suas habilidades (psicologia).

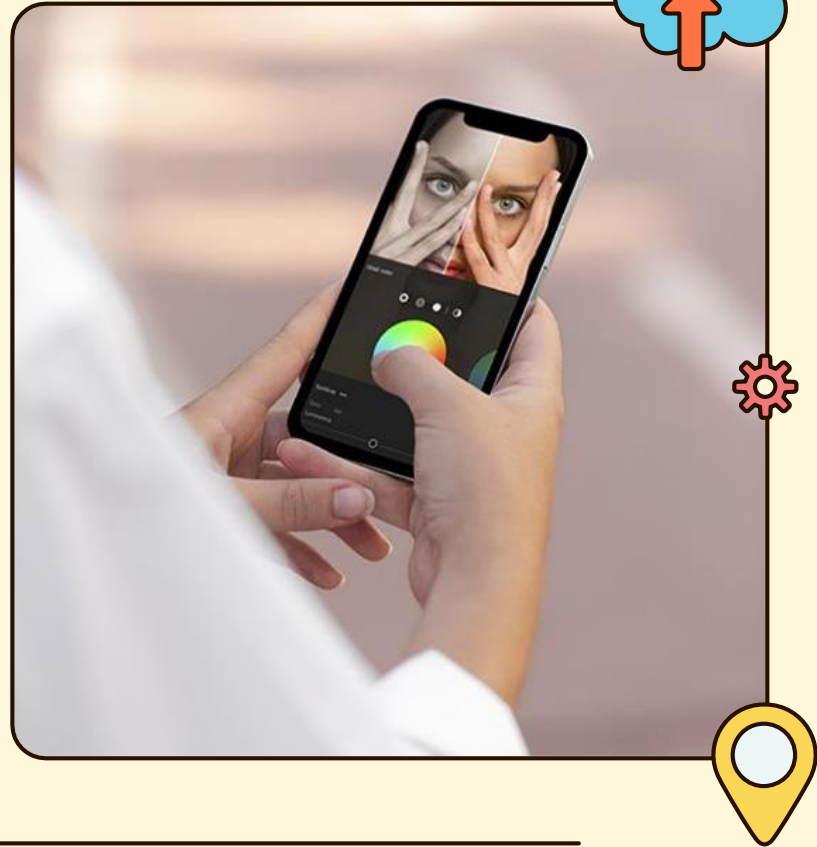


Figura 1.3: Parabéns, você colheu seu primeiro tomate!





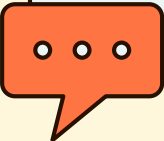
UI: A Face Visível

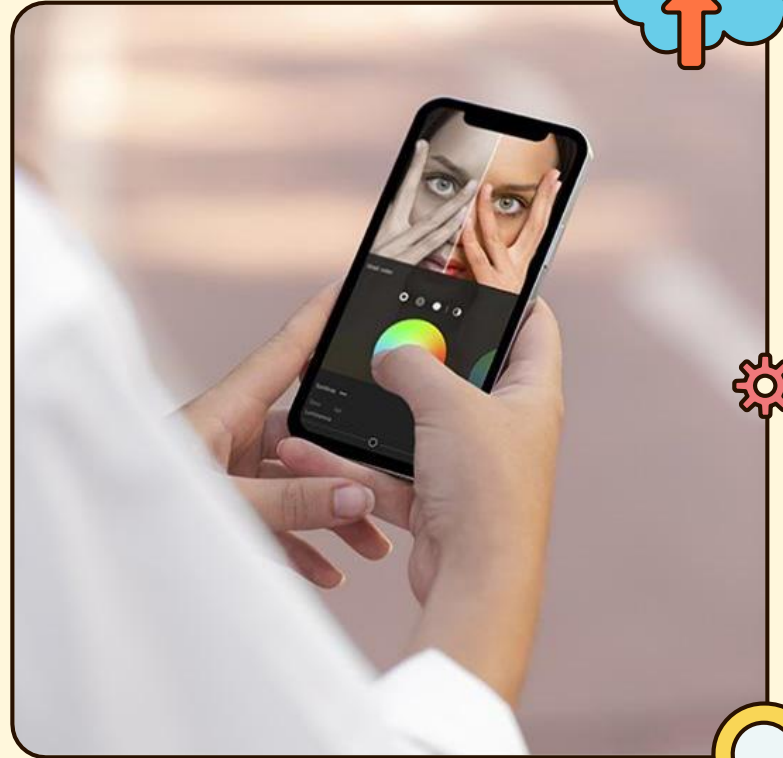
- O UI (User Interface) Design, por sua vez, concentra-se na aparência visual e na interatividade de um produto. Ele abrange cores, tipografia, ícones, botões e todos os elementos gráficos que o usuário vê e com os quais interage.
- É sobre a "aparência" do produto.





UI: A Face Visível

- 
- Design visual
 - Design de interação
 - Prototipagem de alta fidelidade
- 
- 





UX vs. UI: compreendendo as distinções e conexões



Ambos são cruciais e complementares para criar um produto digital de sucesso, trabalhando em conjunto para garantir que a funcionalidade e a estética se alinhem perfeitamente.

UI/UX



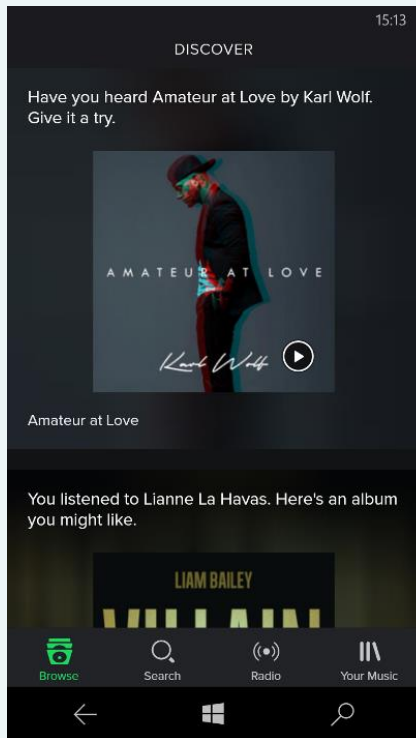
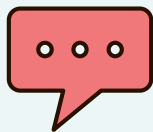
A essência do design centrado no usuário



- No cerne do UX/UI Design está o princípio fundamental de colocar o usuário no centro de todo o processo criativo.
- Isso significa entender suas **necessidades, comportamentos e motivações** para criar soluções que realmente agreguem valor.

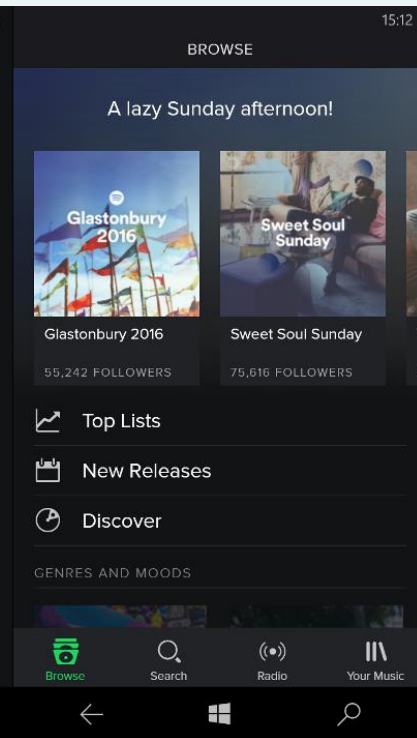
UI/UX





Spotify

.....

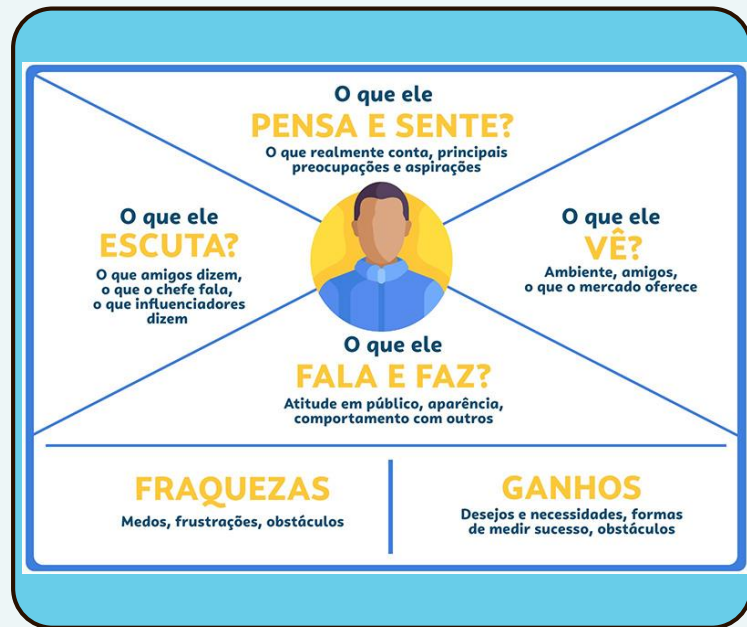


A essência do design centrado no usuário



- **Empatia e Compreensão**

Conhecer profundamente quem vai usar o produto, suas dores e seus objetivos.



A essência do design centrado no usuário



- **Iteração e Testes**
- Criar, testar, coletar feedback e refinar constantemente o design.

UI/UX



A essência do design centrado no usuário



- **Acessibilidade**
- Garantir que o produto possa ser usado por todos, independentemente de suas habilidades.

UI/UX



A essência do design centrado no usuário



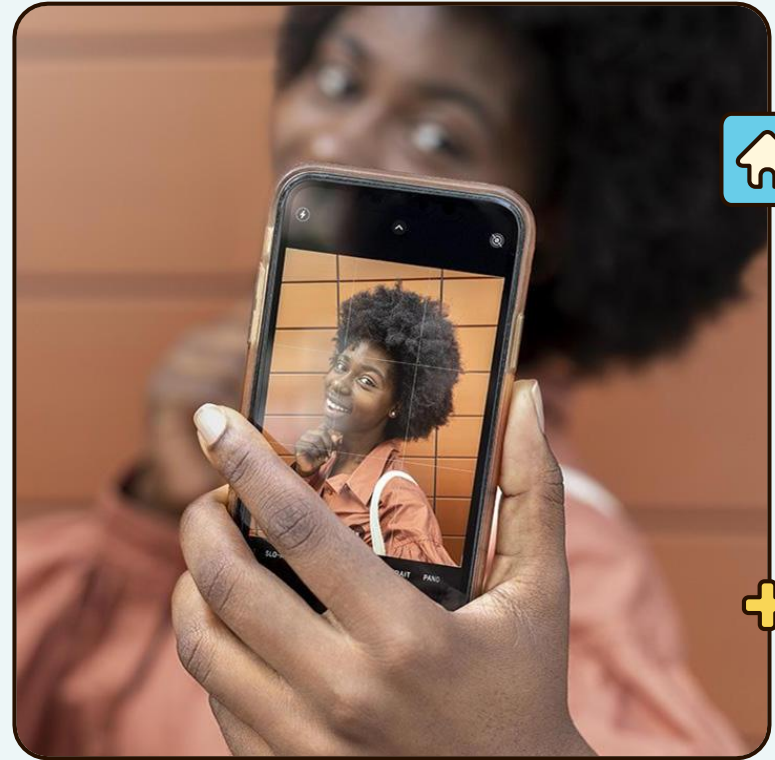
- **Usabilidade**
- Tornar a interação com o produto intuitiva, eficiente e agradável.

Ao adotar essa abordagem, construímos produtos que não apenas funcionam bem, mas que também são amados pelos usuários.

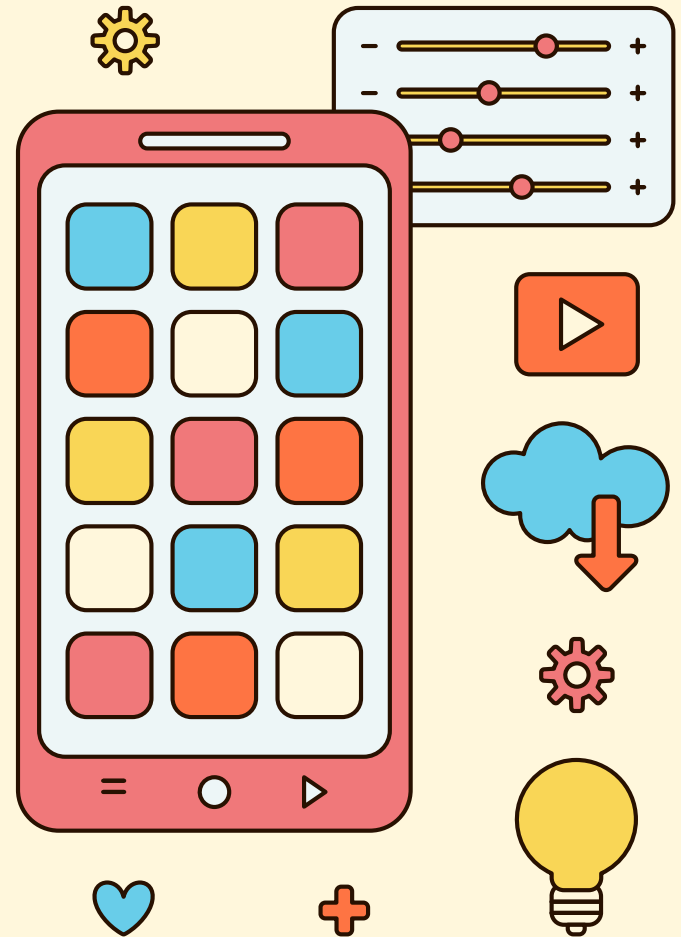
UI/UX



O papel do **UX/UI Design** vai além da estética → envolve impacto ambiental, social e cultural.

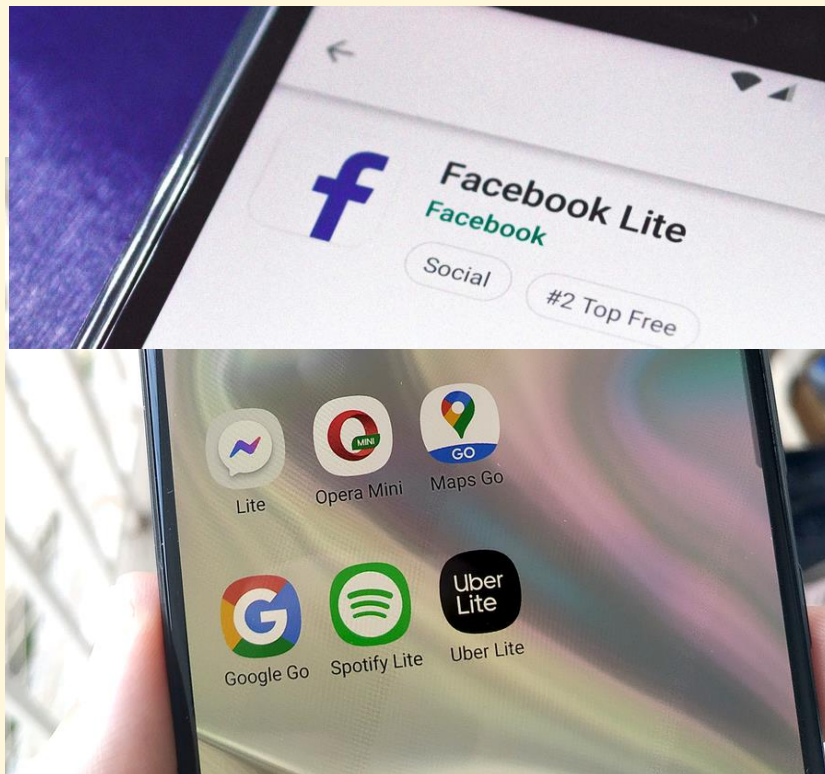


**Como o design
digital pode ser
sustentável e
socialmente
responsável?**



Ecossistentabilidade no Design Digital

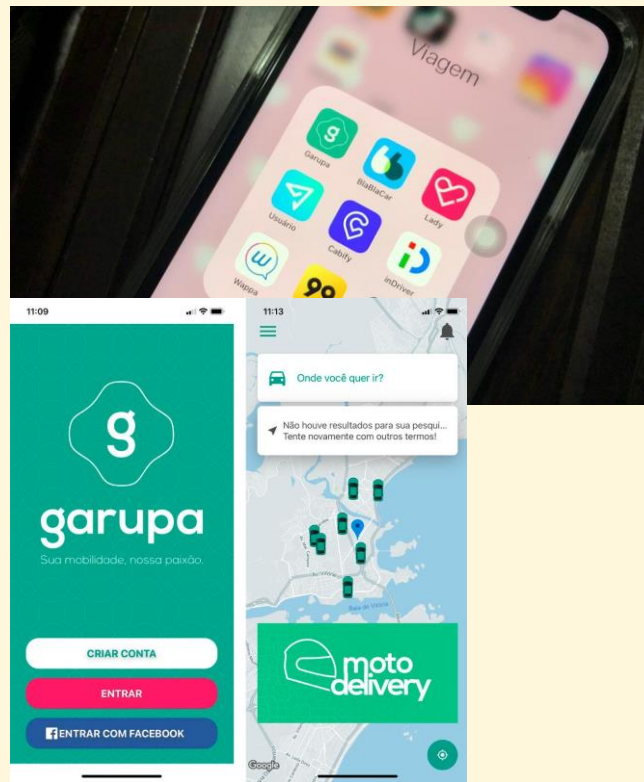
- ❖ Design de baixo impacto: sites e apps com consumo reduzido de energia (design minimalista, otimização de imagens, dark mode para economia de energia).
- ❖ Acessibilidade universal: inclusão de pessoas com deficiência, idosos, públicos diversos.
- ❖ Design centrado no ciclo de vida: pensar desde a criação até a manutenção e descarte tecnológico.



Responsabilidade Social em UX/UI

Envolve pensar em:

- ❖ Ética do design: evitar dark patterns (padrão obscuro), manipulações e vícios digitais.
- ❖ Inclusão sociocultural: projetar interfaces que respeitem diversidade de culturas, gêneros e linguagens.
- ❖ Impacto social positivo: aplicativos que incentivam consumo consciente, educação, cidadania digital.



Tendências Socioculturais que Impactam o UX/UI

Consumo consciente digital → usuários buscam transparência e simplicidade.

Design inclusivo e plural → reconhecimento de diferentes identidades.

Gamificação com propósito → engajamento para causas sociais e ambientais.

Economia compartilhada e colaborativa → interfaces que estimulam colaboração.



Metadesign aplicado a UX/UI



Pensar o design do design → metodologias e processos que geram impacto.

UX/UI como plataforma de transformação social e ambiental.

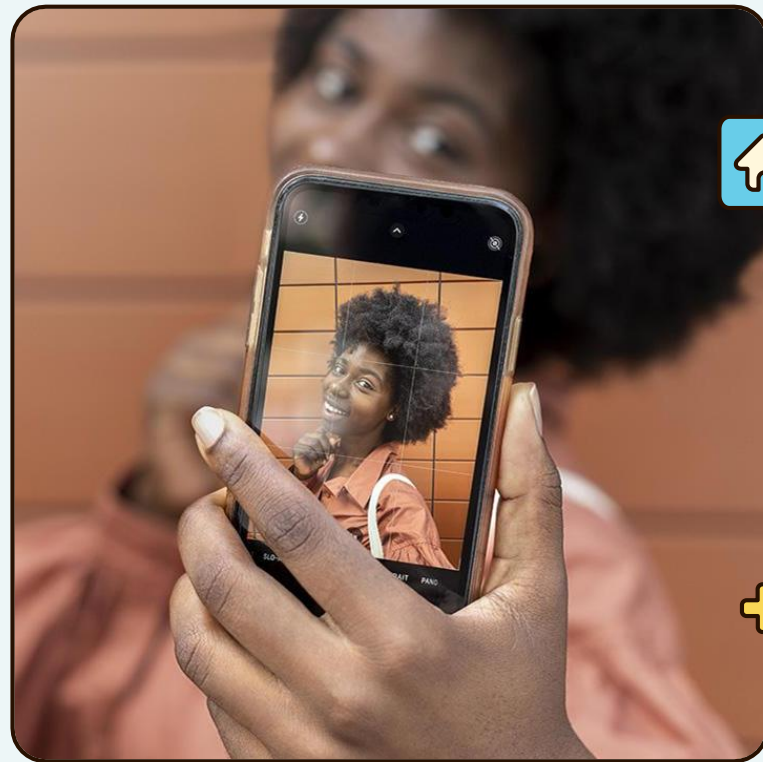
Ferramentas de cocriação e design participativo: usuários como agentes ativos no processo.

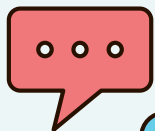
Design especulativo → imaginar futuros possíveis mais sustentáveis e inclusivos.



UX/UI design é um agente de mudança social e ecológica.

Tendências apontam para um design ético, inclusivo e sustentável.





Vamos praticar?

Realizar uma análise crítica:
em grupos → cada grupo pensa um app ou site e mapeia
impactos ambientais, sociais e culturais (pode escolher
uma interface popular ex: Instagram, Uber, Spotify).