**Design**

**Plano:** por maios simples que pareça, existe muita pesquisa e planejamento por trás da criação do mesmo, como exemplo o menu, sempre o logo esquerda e login na direita, segue padrão, quando diverge geralmente tem uma justificativa por trás

**Execução:** é feita em etapas, cada etapa prioriza uma parte do projeto, testar o artefato final é essencial para garantirmos uma boa experiência (ux), etapas são: rascunho, wireframe e final.

**Design é intenção**: escolhas a respeito do design é feita para alcançarmos os objetivos de maneira eficiente.

**UI Design**

UI é user interface ou interface do usuário, são interfaces que o usuário usa em sites, telefone, caixa eletrônico. Possui elementos de interface, como, formas, espaço, cores, tipografia imagens e ícones.

Uma boa interface deve ter:

**Proposito:** existe um motivo para a existência do elemento

**Consistência:** elementos se comunicam visualmente, cores em harmonia, espaçamento equivalente, ícone de mesma família e mais

**Necessários:** a remoção do mesmo torna a experiência pior

**UX Design**

UX é user experience ou experiencia do usuário, é o design que envolve os usuários impactados pelo projeto, pode dividir em:

**Heurísticas:** boas práticas que já existe no mercado e utilizamos, como:

Facilitar o escaneamento de informações, já que usuários escaneiam o conteúdo por meio de links, títulos e listas.

Opções visíveis são mais acessadas, mantenha visíveis links para as principais partes do site.

**Pesquisa:** entender as necessidades e comportamentos do usuário relacionado ao projeto em desenvolvimento. Dividido em:

* Empatizar: devemos olhas pesquisas de mercado para ver se determinado assunto já foi estudado, pensar como um usuário final pensaria também, atendendo suas necessidades, fazer pesquisas diretas com o usuário
* Problemas: buscar problemas relacionados ao que está sendo pesquisado
* Idealizar: como seria a possível solução para o problema anterior
* Prototipar: começar de maneiras mais simples e avançar conforme for comprovando que está no caminho certo.
* Testar: roteiro/processo, coleta de dados e análise de dados

**Protótipo**

Serve pra explorar soluções, estilos e testes iniciais, a partir disso o código é criado.