

# EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO - UX -

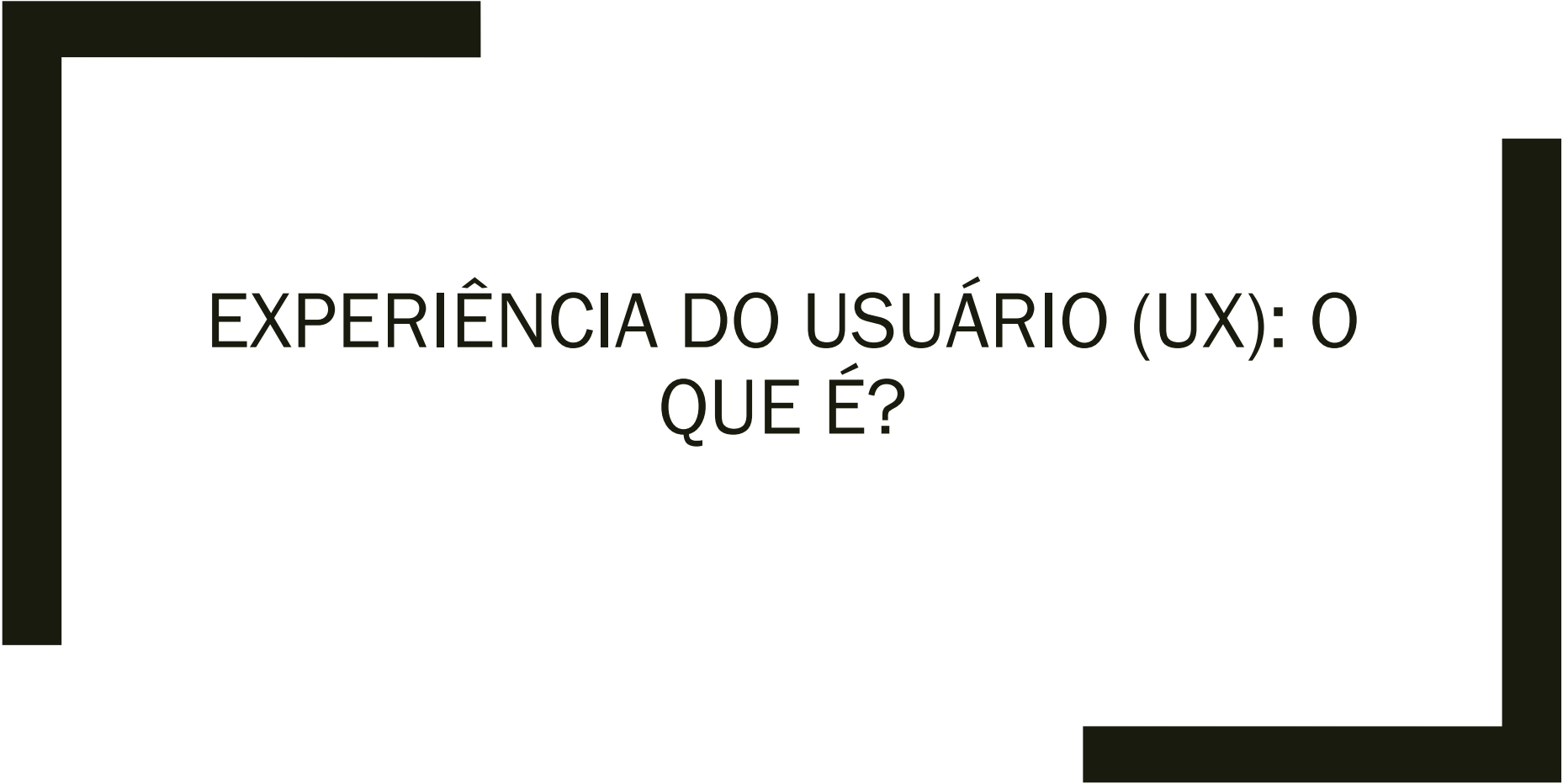
## Aula 1 - Conceitos

Prof. Édison Kazuo Igarashi

[edison.igarashi@fatec.sp.gov.br](mailto:edison.igarashi@fatec.sp.gov.br)

Fatec de Itapira – “Ogari de Castro Pacheco”

DSM – Desenvolvimento de Software Multiplataforma

The image features two thick black L-shaped brackets. One is positioned in the top-left corner, and the other is in the bottom-right corner, framing the central text.

# EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO (UX): O QUE É?

- é a sensação que uma pessoa tem quando interage com um produto, serviço ou empresa;
  - é uma estratégia que visa melhorar a experiência de uso de produtos e serviços;
  - é subjetiva e dinâmica, pois considera percepções pessoais e pode alterar-se ao longo do tempo;
  - é um campo construído por intersecções e metodologias de avaliação, que sempre busca avaliar as soluções com usuários reais.
- 
- ✓ A UX pode ser positiva, negativa ou neutra.
  - ✓ Ela é um fator importante para as empresas, pois pode ser um diferencial de marca.

# EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

a maneira como o usuário interage com seu site



o que ele não vê

o que ele vê

## 1 USABILIDADE

A usabilidade é um atributo dentro da experiência do usuário que cuida em facilitar a interação entre site e usuário.

## 2 DESIGN DE INTERAÇÃO

Responsável pela maneira como o usuário vai interagir com o produto final, no mundo digital, o site ou até mesmo um aplicativo. É um conjunto de ações entre pessoas e sistemas.

## 3 DESIGN DE INTERFACE

Responsável pelo desenvolvimento, planejamento e aplicação de soluções que facilitem a experiência do usuário e estimular seus sentidos.

## 4 UTILIDADE

Não basta um site ser bonito, ele precisa ser útil ao usuário. E oferecer tudo o que ele precisa sem perder sua usabilidade.

## 5 MARKETING

O marketing é responsável em atender os desejos, expectativas e necessidades dos usuários. Por isso ele é fundamental no processo.

## 6 PERFORMANCE

Perder tempo em páginas que demoram para carregar, insatisfação do cliente e problema de acessibilidade são alguns itens que a performance é responsável, na experiência do usuário.

## 7 ACESSIBILIDADE

Existem no Brasil mais de 25 milhões de pessoas com algum tipo de deficiência física, sensorial ou motora. Criar um site que pensa na inclusão, é fundamental.

## 8 ERGONOMIA

Existe a necessidade de adaptar o uso da interface, com o objetivo de promover o uso seguro, confortável e efetivo do site.

highsales.digital

**Diferença entre UX e UI : UX foca na experiência do usuário como um todo, enquanto o UI foca na interface do usuário.**

## Experiência do usuário

- Analisa e otimiza a jornada do usuário
- Considera os sentimentos, percepções e respostas emocionais dos usuários
- Preocupa-se com a funcionalidade do produto
- Visa criar uma experiência satisfatória para o usuário

## Interface do usuário

- Cria os elementos que compõem a experiência do usuário
- Foca na parte visual e interativa das interfaces
- Cuidando da disposição de elementos e da estética geral
- Envolve a escolha de cores, tipografia, espaçamento e outros detalhes visuais

# UX e UI

- São áreas complementares e importantes no Design de Produtos Digitais. Para criar produtos digitais eficazes e atraentes, é fundamental aprender continuamente e desenvolver habilidades em ambas as áreas.
- Um designer de UI precisa trabalhar em conjunto com o designer de UX para garantir que todos estejam em sintonia.

# Como é avaliada a UX?

- Como as pessoas descobrem a empresa?
- Quantos passos são necessários para interagir com a empresa?
- Quanto tempo leva para encontrar o que precisam?
- Até que ponto a interação é útil e valiosa?
- Os pensamentos e sentimentos que as pessoas têm durante a interação?

# Quais os benefícios da UX?

- Fidelidade do usuário à marca;
- Divulgação espontânea da marca para colegas;
- Geração de novos clientes.

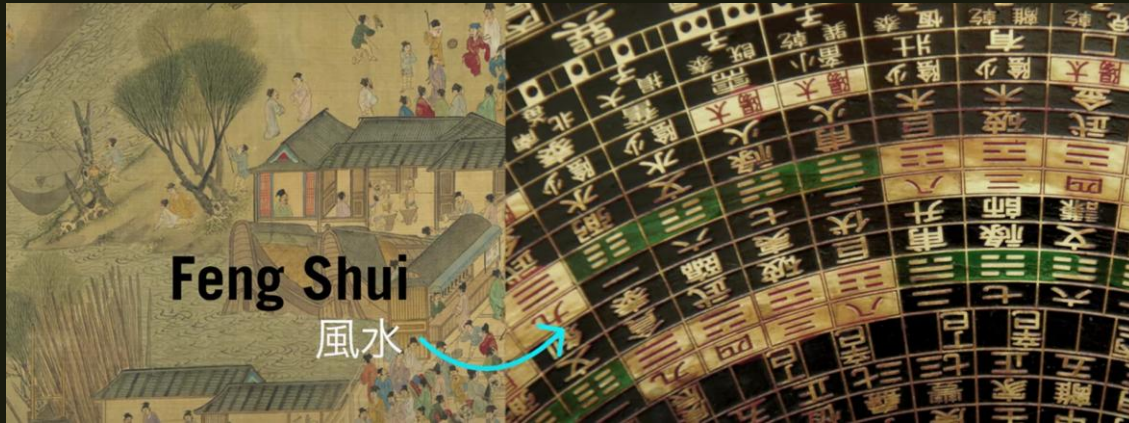


# Como a UX é implementada?

- Através de pesquisas, análises, testes, fórmulas, conceitos e metodologias;
- Considerando a funcionalidade, usabilidade e prazer;
- Considerando a acessibilidade.

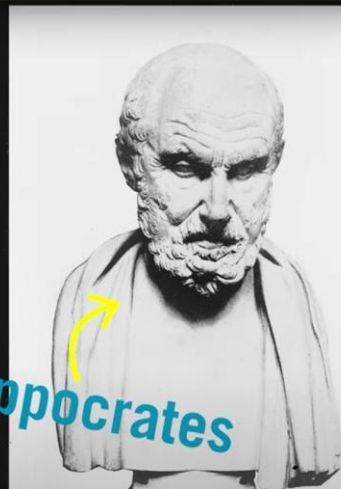
# História da UX

# História da UX



- 4.000 AC : FENG SHUI E A IMPORTÂNCIA DO ESPAÇO

# 500 AC : GRÉCIA ANTIGA: ERGONOMIA



## Ergonomics in Ancient Greece

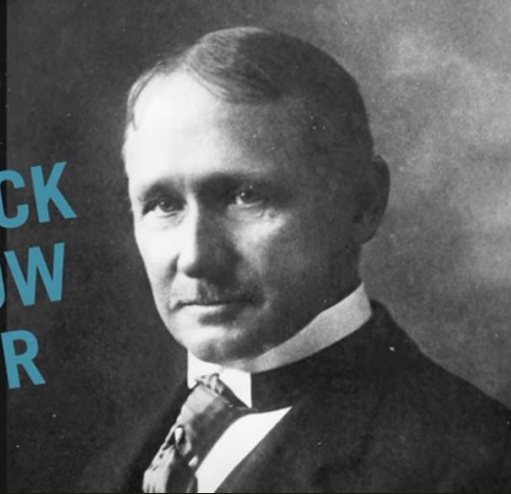
Extracts from Hippocrates (460 - 370 BC) Source document: *Kat' Arreion* (About the hospital)

1. For surgery that occurs in a hospital, the following is required: patient, surgeon, assistants, tools, and lighting. The surgeon must attend to all of the above, as regards their positioning, their use and their number; he should also attend to the patient's position and the surgical instruments; finally, attention should be paid to the time, the method and the place.

2. For surgery that occurs in a hospital, the following is required: patient, surgeon, assistants, tools, and lighting. The surgeon must attend to all of the above, as regards their positioning, their use and their number; he should also attend to the patient's position and the surgical instruments; finally, attention should be paid to the time, the method and the place.

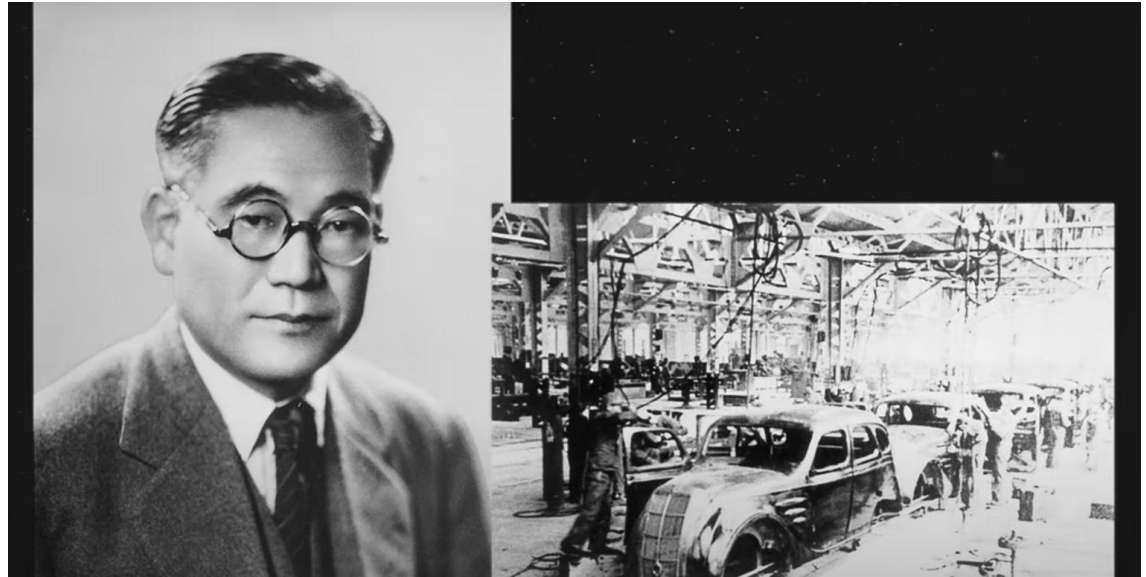
3. The surgeon may stand or be seated, in a posture comfortable for him and dependent on the point of operation and the light. There are two types of lighting: natural and artificial. Natural lighting is beyond our control; artificial, however, is controllable. Both types of lighting may be used in two ways: namely directly or indirectly. The use of indirect lighting is limited and it is obvious to which degree it is appropriate. Regarding the use of direct lighting, the point of operation must be turned to the most lit area, of those that are appropriate for the operation, unless of course the limbs in question must remain hidden, or are embarrassing to expose to common view. The point of operation must be positioned against the light and the surgeon must stand opposite to the patient, but without shading him. This arrangement allows the surgeon to see clearly, whereas the patient will not be seen. The most appropriate posture for the surgeon is to be seated, with his knees at a right angle and close together. The knees must be a little higher than the pubic area and slightly apart, so that the elbows can be propped on them or spread wider than the thighs. The surgeon's clothes must be neither too wide nor too tight. They must have no folds and fall symmetrically over the shoulders and elbows. One must also consider the surgeon's position in relation to the point of operation, that is whether he is closer or far, at a higher or lower plane, to the left or at the center. The surgeon must be at such a distance that his elbows are behind his knees and in front of his torso. As for seating height, his hands must not be higher than his breasts, while at the same time his chest must not touch his knees and the arms must be at an angle of more than 90°. The same rule applies for the center. Movements to the left or to the right must not cause him to leave his seat. If, however, he needs to turn, the patient's body and the area of operation must be repositioned.

**FREDERICK  
WINSLOW  
TAYLOR**



À PARTIR DE 1900: TAYLOR E A  
EFICIÊNCIA NA ÁREA DE  
TRABALHO

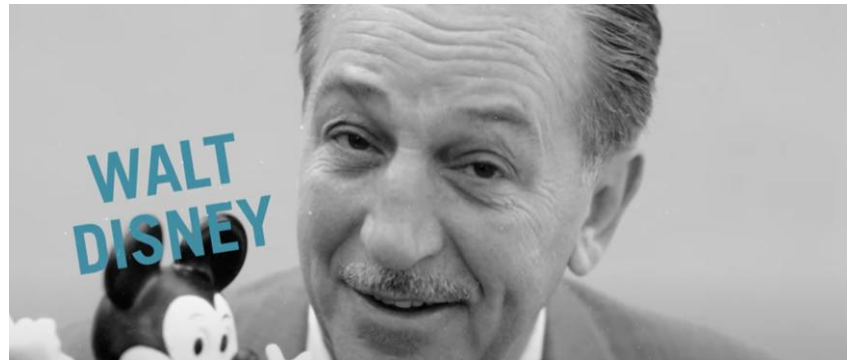
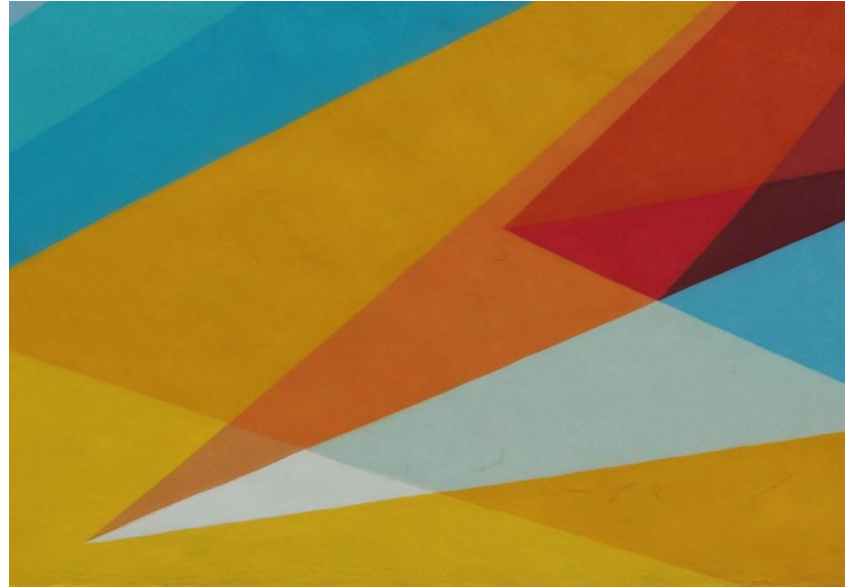
1950: TOYOTA E O VALOR  
DO SER HUMANO





1955: HENRY DREYFUSS E A ARTE DO DESIGN PARA AS PESSOAS.

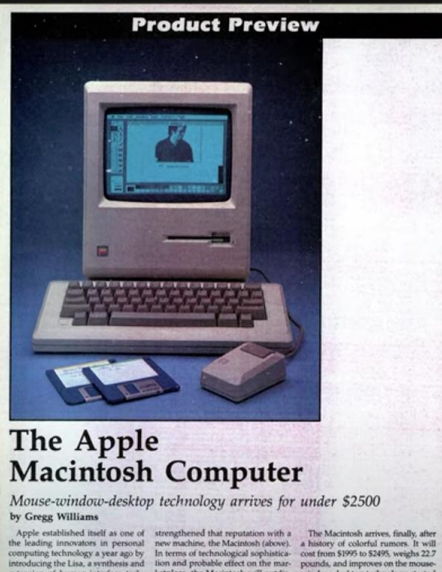
1966: WALT DISNEY – O 1º DESIGNER DE UX?







1970: XEROX

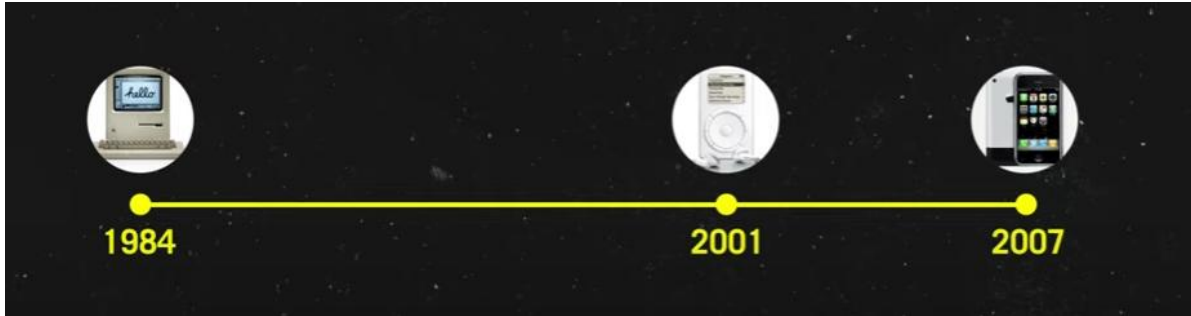


- Graphical User Interface (GUI)

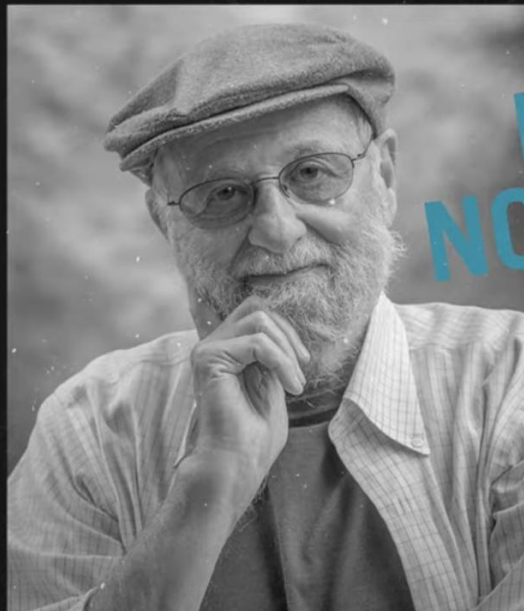
- Built-in Screen

- Mouse

1980: APPLE E A ERA DO PC



1970: XEROX, APPLE, E A ERA DO  
PC



**DON  
NORMAN**



**UX DESIGN**

1995:DON NORMAN – UX  
DESIGN

# Atividade

- Citar e detalhar experiências(UX) que te marcaram a sua vida.