

A decorative graphic on the left side of the slide. It features several blue and red diamonds of various sizes, some with white outlines, arranged in a cluster. In the background, a person with dark hair and glasses is seen from behind, wearing a white shirt and typing on a laptop. The overall design is modern and professional.

**Prof. Me. Wagner Antunes da
Silva**

QUALIDADE DO PRODUTO E DO PROCESSO



**EDUCAÇÃO
METODISTA**

TÓPICOS ESPECIAIS

Design UX e UI: Do desenvolvimento da interface a experiência do usuário

Você já parou para pensar sobre o processo de planejamento de uma interface e a relação com usuário?

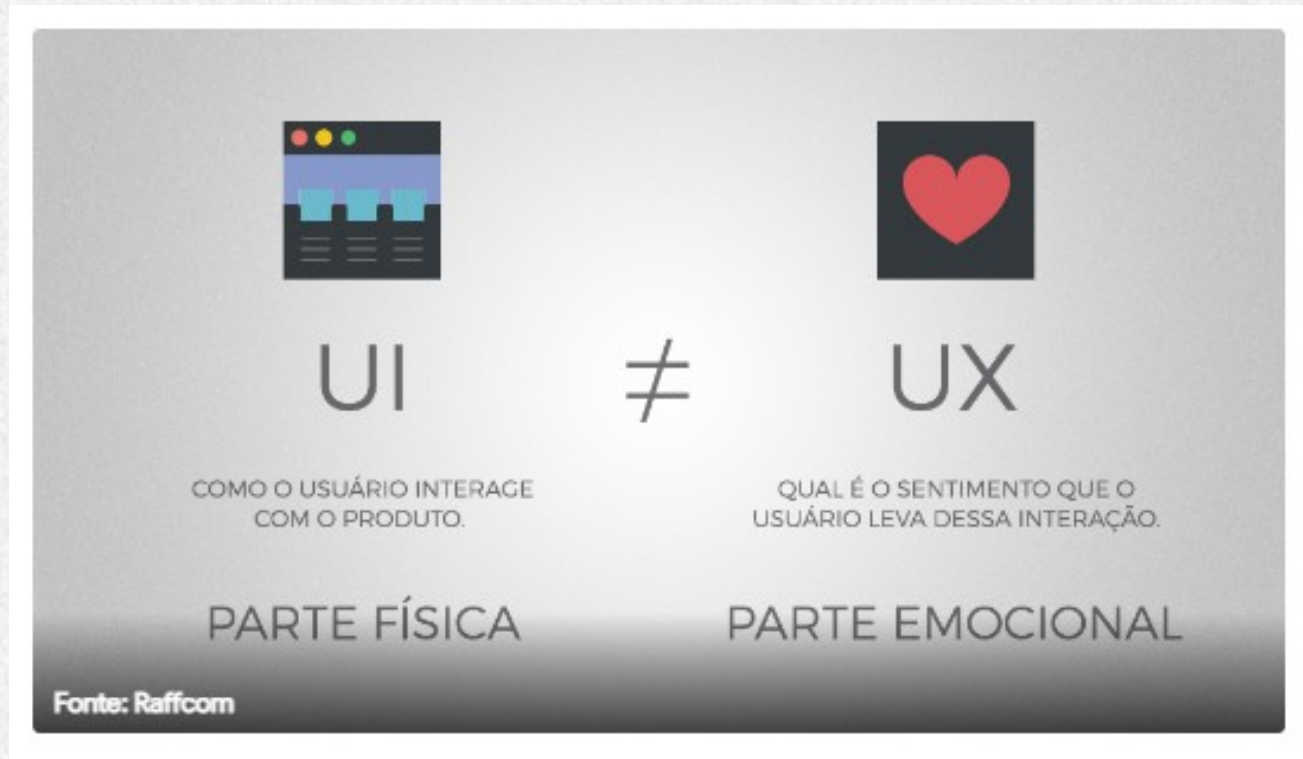
O design está presente em tudo que vemos. Desde um móvel planejado a uma interface gráfica. Existem diversas áreas dentro deste segmento, mas hoje vamos falar do design UX e UI.

É comum ler ou ouvir coisas relacionadas a **experiência do usuário**. Ela é sim muito importante mas para o desenvolvimento de um site, plataforma ou aplicativo a interface é tão importante quanto a experiência.



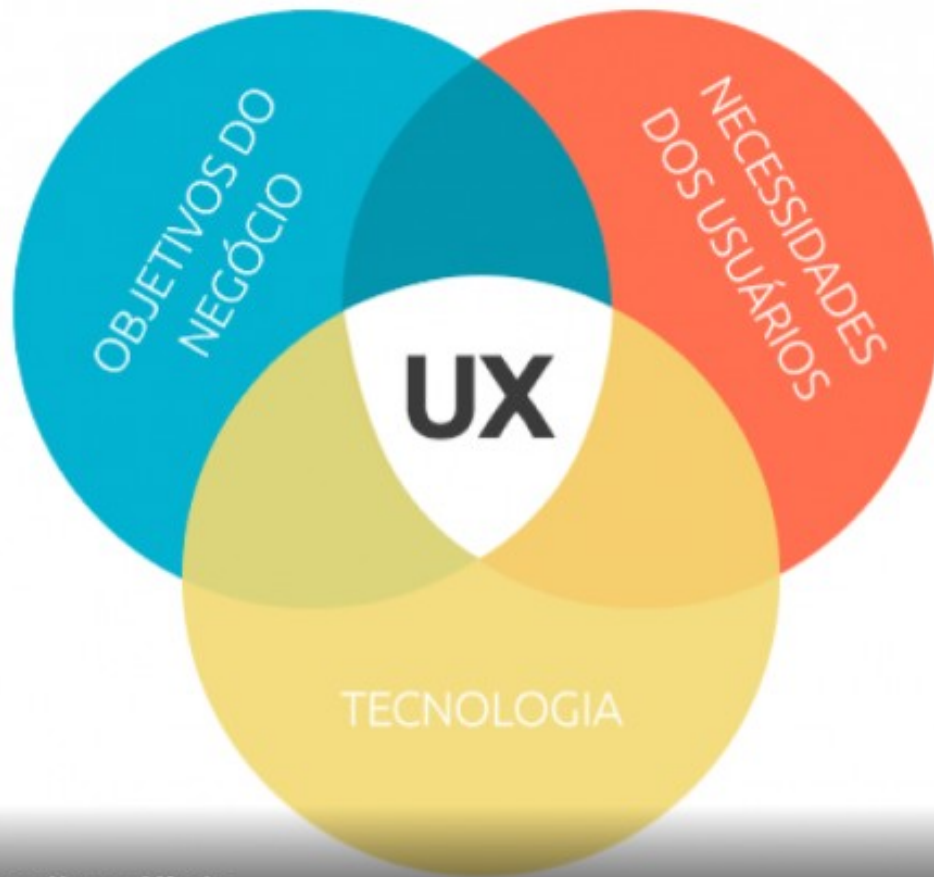
EDUCAÇÃO
METODISTA

TÓPICOS ESPECIAIS



EDUCAÇÃO
METODISTA

TÓPICOS ESPECIAIS



Fonte: Homem Máquina

UX significa User Experience, ou seja, este é um tipo de design que foca na experiência do usuário.



EDUCAÇÃO
METODISTA

TÓPICOS ESPECIAIS

- Imagine assim: Um agricultor precisa comprar um trator novo. Ele entra no site já com aquela ideia fixa na cabeça. É claro que a loja online irá apresentar outros produtos para este cliente, isso é básico de vendas, mas se aquele comprador demora a achar o que realmente quer, a compra se torna difícil e demorada e logo ele desiste. Esta foi uma experiência ruim.

- Agora, quando este comprador entra na loja virtual, consegue encontrar o que está procurando e mesmo que seja oferecido outros produtos, ele consegue efetuar a compra sem problemas. Esta é uma experiência boa.



EDUCAÇÃO
METODISTA

TÓPICOS ESPECIAIS

Planejamento

Um designer UX está por trás dessas experiências. Ele é quem irá traçar a jornada do consumidor. Aqui o profissional precisa ter seus objetivos claros. Pensando no exemplo da loja virtual, o objetivo é que o usuário efetue uma compra. A partir daí, é preciso pensar em formas de fazer com que a meta seja cumprida.

Então o profissional pensa em como disponibilizar os produtos de forma simples, para que o comprador não tenha problemas em encontrá-los, aqui ícones de busca ou tags podem ser muito importante.



EDUCAÇÃO
METODISTA

TÓPICOS ESPECIAIS

A organização do site é um ponto que merece atenção. Se uma pessoa entra em uma página de web com um foco e encontra uma página desorganizada e cheia de ícones soltos, é bem possível que ela saia dali antes mesmo de procurar o que queria desde o começo.

É claro que este tipo de planejamento muda de acordo com o ambiente gráfico oferecido. Imagine que o comprador está buscando um produto através de seu smartphone. É de extrema importância que esta loja tenha uma versão mobile, e aqui pode-se pensar que tags são mais interessantes do que campos de busca.



EDUCAÇÃO
METODISTA

TÓPICOS ESPECIAIS

Os textos precisam ser mais simples e legíveis. A quantidade de botões também pode ser um problema, enquanto no computador a tela é maior e temos um mouse ou cursor para dar os comandos, no celular nossas opções ficam reduzidas a canetas próprias para este uso ou aos dedos das mãos.

Por fim, aqui a organização é a base de tudo. Sim, nas outras versões é importante ser organizado, mas quanto menor for a tela mais difícil será a experiência do usuário.

Por isso este designer está sempre pensando nas emoções e experiências antigas do usuário, para que as próximas sejam as melhores possíveis.



EDUCAÇÃO
METODISTA

TÓPICOS ESPECIAIS

No vídeo a seguir veja as etapas para o desenvolvimento UX.

<https://youtu.be/Um3BhY0oS2c>

As etapas da prática de UX

Imersão.

A técnica de imersão tem como intuito, fazer com que o profissional de UX se aprofunde no projeto estudando todos os pontos de vistas, ou seja, se coloque no lugar da empresa e do usuário final. Esta fase pode ser realizada em 2 fases:



**EDUCAÇÃO
METODISTA**

TÓPICOS ESPECIAIS

Preliminar: se trata do primeiro contato com o ponto focal do projeto, onde serão explicadas as suas principais características e funcionalidades;

Profundidade: onde, após as explicações, o profissional irá se aventurar junto ao produto, serviço ou sistema para realizar uma análise mais profunda, levantando as necessidades e oportunidades de fácil visualização.



EDUCAÇÃO
METODISTA

TÓPICOS ESPECIAIS

Pesquisa.

Depois de entender com precisão o projeto é necessário realizar a técnica de pesquisa que deverá ser feita através de uma avaliação 360, ou seja, captando diversos dados sobre todos os *stakeholders* do projeto como, a empresa detentora do projeto, os usuários e até mesmo sobre os concorrentes.

Nessa etapa diversas técnicas e ferramentas podem ser utilizadas para uma coleta completa de dados, como por exemplo:



EDUCAÇÃO
METODISTA

TÓPICOS ESPECIAIS

Benchmarking: pesquisa de referências e de comportamento de mercado, onde é possível fazer uma análise comparativa entre o seu produto, sistemas e serviços em relação aos principais *players*, fazendo com que se construa um arsenal de ideias com práticas que podem ser replicadas e melhoradas;

Definição de perfis e personas: sintetizar o comportamento dos consumidores ideais, abrangendo informações, tanto demográficas como idade, sexo, renda e localização, como psicográficas como interesses, preocupações e motivações;

Jornada do usuário: identificar os pontos-chaves de contato com o usuário, criando um mapa de caminho em que o usuário tem que realizar para executar uma ação e identificar os principais pontos e cenários de interação até que o mesmo chegue ao destino final.



EDUCAÇÃO
METODISTA

TÓPICOS ESPECIAIS

Ideação

Nesta fase você fará o levantamento de todos os dados coletados e listará todos os pontos que precisam de atenção, para que depois um *brainstorming* possa ser gerenciado, onde será possível pensar em soluções inovadoras para o projeto.

A utilização de um grupo multidisciplinar é um ponto de destaque para a realização desta etapa, pois só assim, podemos obter diversos pontos de vista, gerando diversas alternativas para solucionar os *gaps* identificados.



EDUCAÇÃO
METODISTA

TÓPICOS ESPECIAIS

Prototipação

Passada toda a fase estratégica do projeto, onde foram apontadas todas as problemáticas e *insights* de resoluções das mesmas, e até mesmo de novas possibilidades. Chegou a hora de colocar a mão na massa e construir um protótipo testável, de alta ou baixa fidelidade, para que assim todas as hipóteses sejam visualizadas de maneira concreta e futuramente validadas.

Quando, se tem uma equipe multidisciplinar, a fase de prototipação pode acontecer simultaneamente às outras, afinal, conforme as ideias forem surgindo elas podem ser acrescentadas no projeto, testadas e em alguns casos, implementadas.



EDUCAÇÃO
METODISTA

Validação TÓPICOS ESPECIAIS

Com o protótipo construído, levando em consideração todas as hipóteses para para melhoria, está na hora de verificar se todas se encaixam e realmente fazem sentido de serem implementadas, seja através de um grupo de foco, *eye tracking* ou teste de usabilidade. Além disso, durante esta fase é possível receber novas ideias de melhorias que não foram pensadas anteriormente.

É importante notar que esta fase deve ser executada com pessoas da área de negócio e usuários finais, ou seja, é necessário fazer os testes com as pessoas que se enquadrem na persona que foi mapeada.



EDUCAÇÃO
METODISTA

TÓPICOS ESPECIAIS

Implementação

Considerada a última fase, a etapa de implementação nada mais é que a entrega da solução após o seu refinamento, onde é possível realizar, se necessário, alterações com base nos *insights* e *feedbacks* recebidos nas fases anteriores.

E lembre-se que o processo de UX não é algo imutável, pois estamos lidando com pessoas e estas mudam seus gostos e comportamentos, assim um projeto estará sempre em um ciclo constante de pesquisa, hipótese, prototipagem, testes e avaliações.

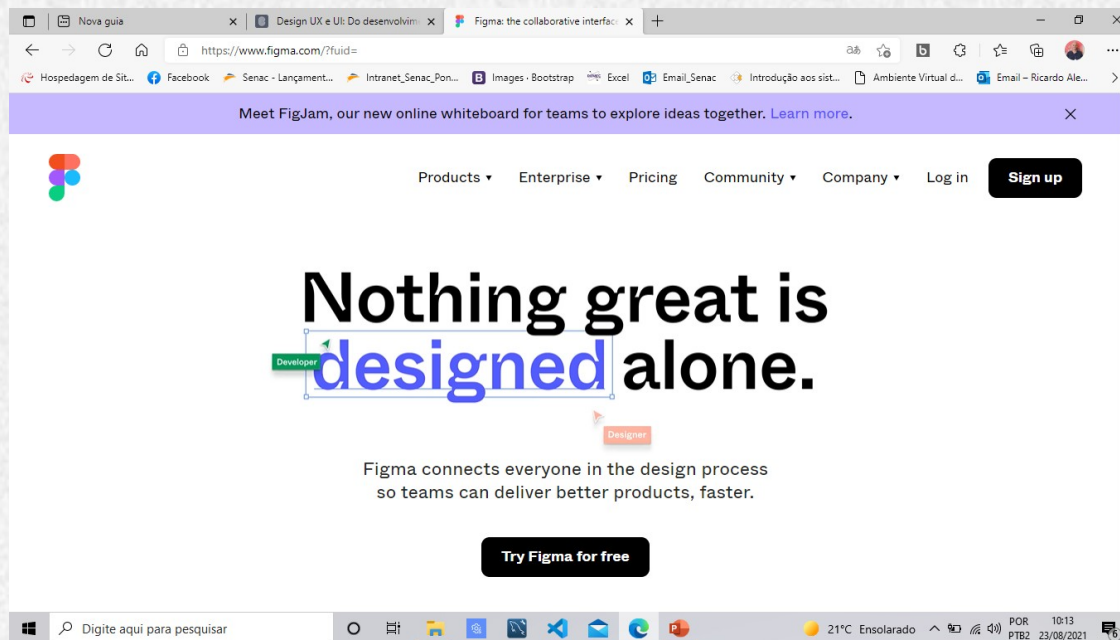


EDUCAÇÃO
METODISTA

TÓPICOS ESPECIAIS

Utilização do Programa Figma para desenvolvimento de Prototipagem

Ferramenta de UI Design. Uma ferramenta de design de interface moderna. O **Figma** é uma ferramenta de UI online e gratuita, feita para criar, colaborar, prototipar e inspecionar.



**Prof. Me. Wagner Antunes da
Silva**

FIM



**EDUCAÇÃO
METODISTA**