UX/UI no Delphi: Dicas e Truques

{ Palestrante

Alessandro Medeiros



Quem sou eu?

Arquiteto de software especializado na linguagem Delphi, professor, palestrante e autor, com mais de 20 anos de experiência no desenvolvimento de soluções em diversos segmentos do mercado.

Atualmente é CTO **Academia do Código**, focada em soluções para o mercado de educação com clientes em todo o Brasil, e exterior.



"Design é inteligência que se diverte." Pablo Picasso

Conceitos Básicos de UX/UI

O que é UX?

"UX (Experiência do Usuário) refere-se à satisfação geral do usuário ao interagir com um produto ou serviço digital."

O que é UI?

"UI (Interface do Usuário) diz respeito aos elementos visuais e interativos que os usuários veem e usam em um aplicativo ou site."

O que iremos ver?

- Princípios de Design
- Pesquisa de Usuário
- Arquitetura da Informação
- Prototipagem
- Testes de Usabilidade
- Acessibilidade
- Tendências e Ferramentas
- Estudos de Caso

Sem UI/UX







Princípios de Design

- Consistência:

- Mantenha elementos semelhantes parecidos em todo o design para criar familiaridade.

- Feedback:

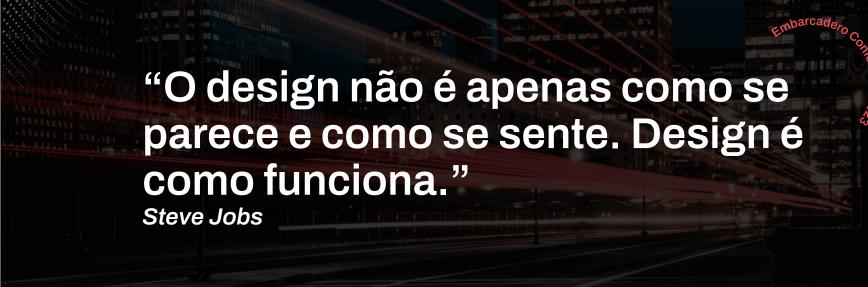
 Forneça feedback claro para as ações do usuário, como hover ou cliques em botões.

- Simplicidade:

- Mantenha o design simples e direto para evitar confusão.

Princípios de Design

- Hierarquia Visual:
 - Use tamanho, cor e posição para guiar o foco do usuário.
- Legibilidade e Acessibilidade:
 - Garanta que o conteúdo seja legível e acessível a todos os usuários.



Pesquisa de Usuário

A pesquisa de usuário envolve a coleta de informações diretamente dos usuários para entender suas necessidades e desejos.

Pesquisa de Usuário

- Entrevistas

Conversas diretas com os usuários para obter informações qualitativas.

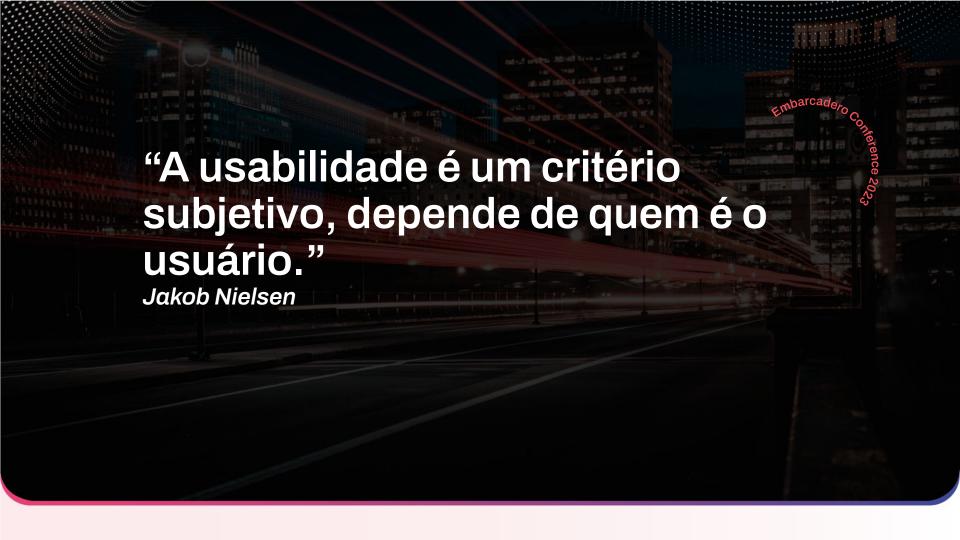
Observações

- Observar como os usuários interagem com um produto ou serviço.

Questionários

- Coleta de dados quantitativos por meio de perguntas estruturadas.

- Pesquisa de Usuário
 - Análise de dados
 - Uso de métricas e análise de comportamento para obter insights.
 - Google Analytics
 https://github.com/alepmedeiros/GA4D
 - Hotjar



A arquitetura da informação trata da organização lógica e estruturada das informações em um produto digital.

- Wireframes

- Representações esquemáticas de páginas ou telas que mostram a disposição de elementos.

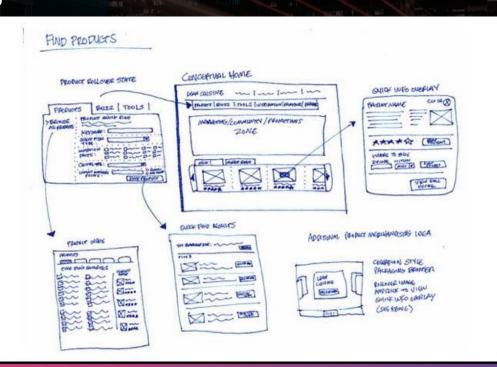
- Fluxos de Usuário

Representações visuais das jornadas do usuário através do produto.

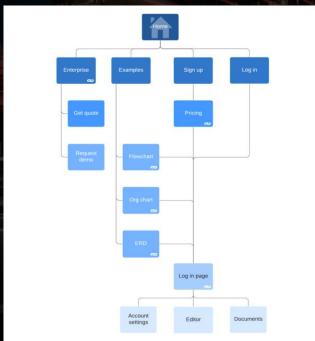
Mapas do Aplicativo

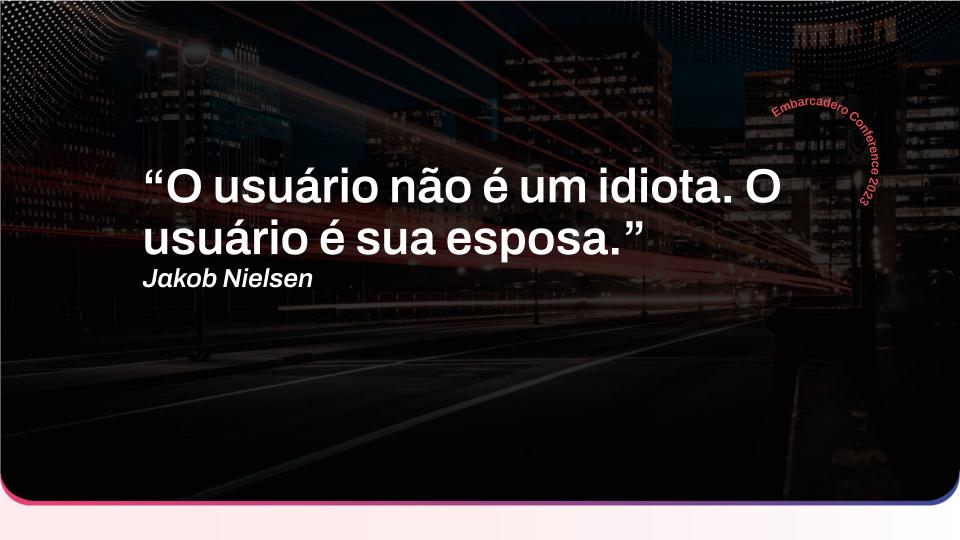
- Diagramas que mostram a estrutura de navegação do aplicativo.

- Wireframes



- Mapas do Aplicativo





Prototipagem

A prototipagem envolve a criação de versões simplificadas e interativas de um produto digital para testar e validar conceitos de design antes da implementação.

Prototipagem

- Vantagens da prototipagem
 - Economia de tempo e recursos.
- Coleta de feedback valioso
 - Identificação antecipada de problemas de usabilidade.
- Tipos de protótipos
 - Protótipos de baixa fidelidade (esboços e wireframes).
 - Protótipos de alta fidelidade (simulações interativas).

- Prototipagem
 - Ferramentas e Sites
 - Figma
 - Adobe XD
 - Sketch
 - InVision
 - Axure RP
 - Balsamiq
 - Marvel
 - Proto.io
 - Sketch + InVision ou Figma



Testes de Usabilidade

Os testes de usabilidade envolvem a observação de usuários reais interagindo com um produto para identificar problemas de usabilidade, confusões ou áreas que precisam ser aprimoradas.

Testes de Usabilidade

- Vantagens dos testes de usabilidade
 - Identificação de problemas reais que os usuários enfrentam.
 - Coleta de feedback concreto.
 - Melhoria da experiência do usuário.
- Métodos de testes de usabilidade
 - Testes de laboratório (Realizados em um ambiente controlado).
 - Testes remotos (Usuários realizam os testes em seu próprio ambiente).
 - Testes de guerrilha (Testes rápidos e informais com pessoas no local).

"Design é uma jornada, não um destino." A. Zahner

Acessibilidade

Acessibilidade envolve o projeto de produtos digitais de forma a serem utilizáveis por pessoas com deficiências, incluindo aquelas com problemas de visão, audição, mobilidade e cognitivos.

Acessibilidade

- Princípios de acessibilidade
 - Perceptível (Os conteúdos devem ser apresentados de forma que possam ser percebidos por todos).
 - Operável (Todos os elementos interativos e navegação devem ser operáveis por todos).
 - Compreensível (As informações e a operação do produto devem ser compreensíveis).
 - Robusto (Deve funcionar de maneira confiável em uma variedade de tecnologias e ambientes).



Tendências e Ferramentas

- Design responsivo (Projetar para diversos dispositivos e tamanhos de tela).
- Design móvel(A importância de projetar pensando em dispositivos móveis).
- Realidade virtual (VR) e aumentada (AR) (Como essas tecnologias estão afetando o design).
- Microinterações (Detalhes interativos que aprimoram a experiência do usuário).

"Nunca pare de aprender, o design está sempre evoluindo." Alessandro Medeiros

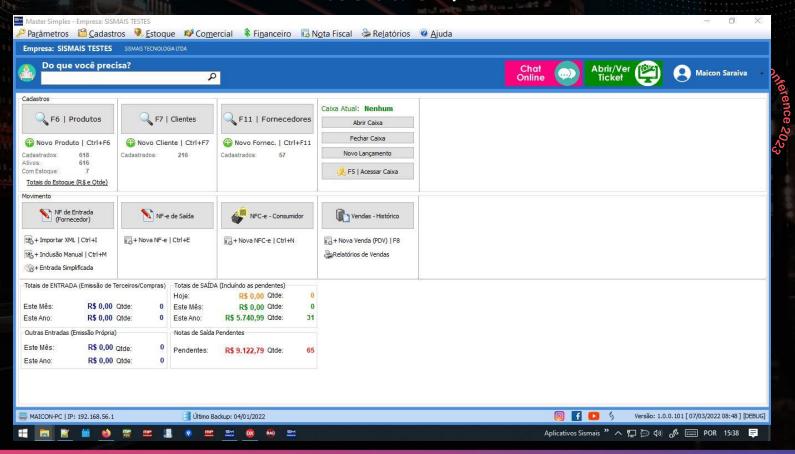
Estudos de Caso

Estudos de caso são exemplos reais de projetos que demonstram como os conceitos de UX/UI foram aplicados com sucesso.

Estudos de Caso

- Benefícios dos estudos de caso
 - Ilustram a aplicação prática dos conceitos discutidos.
 - Permitem aprender com as experiências de outros profissionais.
 - Demonstram resultados mensuráveis de design eficaz.

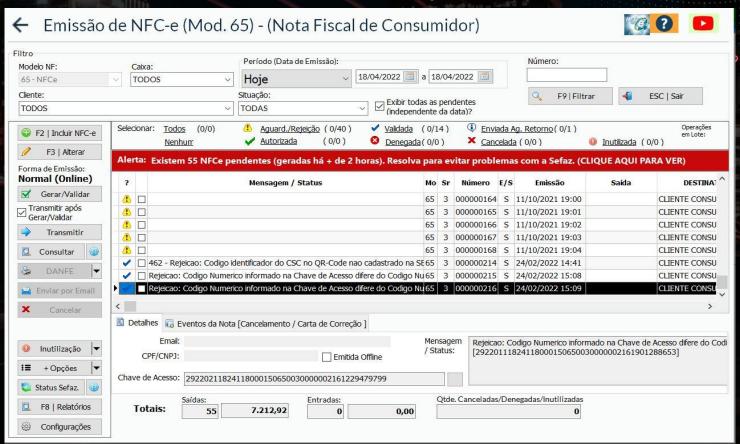
Antes da UX/UI



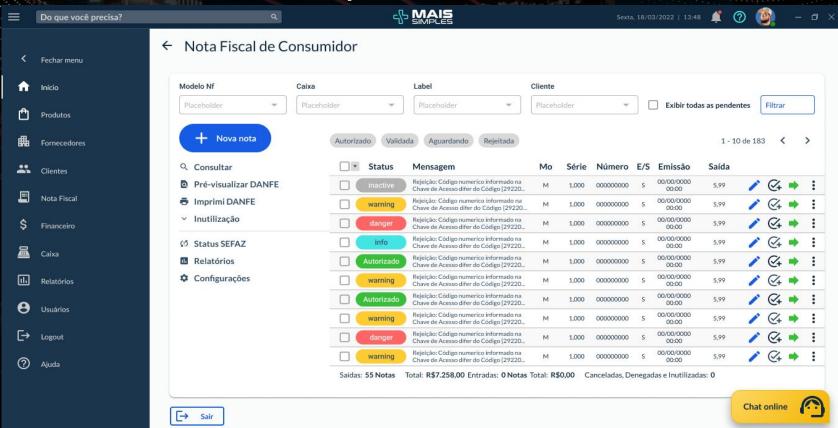
Depois da UX/UI

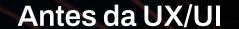


Antes da UX/UI



Depois da UX/UI





EBR

4002-8922 /

(Clique com o botão direito para inserir uma Imagem/Logo personalizada.)

CAIXA LIVRE

Digite o código ou passe o produto no leitor.

MaxCaixa PDV

F1 - Ajuda

[Ctrl+X] - Sair do Sistema

Último Status: Aguardando Envio...

[Ctrl+Del] - Cancelar Item [Alt+E] - Alterar Item

















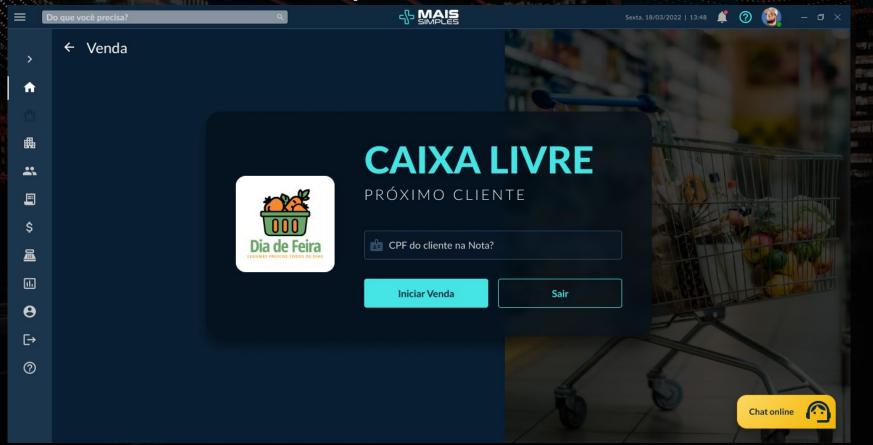








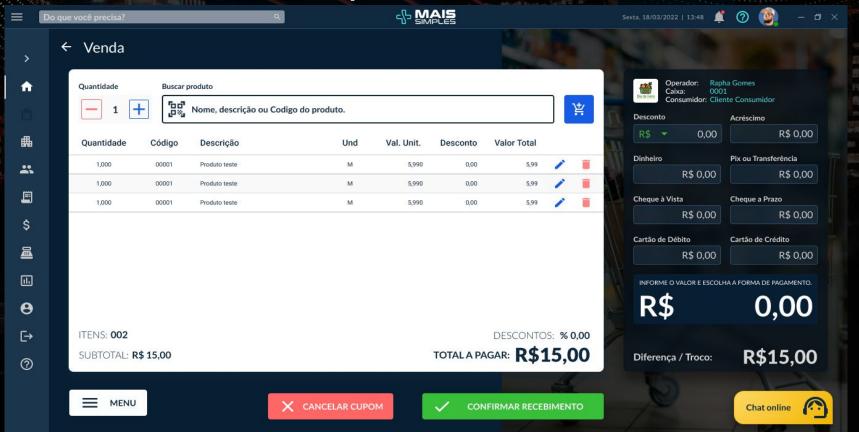
Depois da UX/UI



Antes da UX/UI

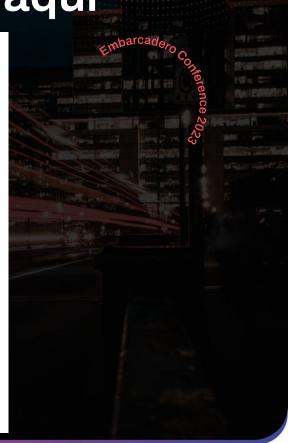


Depois da UX/UI



Tudo isso e muito mais aqui





Obrigado





- © @academiadocodigoo
- ▶ @AcademiadoCodigo
- in @alepmedeiros

Embarcadero Conference 2023

O que você achou da palestra?

Acesse o link do QR Code ao lado e responda a pesquisa.

