

HASHIRA DO DESIGN

ELEVANDO UI UX AO NIVEL SUPREMO



ARTHUR DANIEL

01

A Respiração do Design

A JORNADA SLAYER DO DESIGN



No universo da programação, dominar UI/UX é como despertar uma nova forma de luta.

Não basta dominar frameworks e bancos de dados — **o verdadeiro diferencial** está em criar interfaces que encantam e fidelizam usuários.

UI (User Interface): a estética, o impacto visual, a identidade.

UX (User Experience): a narrativa, o caminho, a emoção.

🔑 Insight: Desenvolvedores que dominam UI/UX ampliam seu valor no mercado e entregam produtos que conquistam mais usuários!



02

Forjando Interfaces como Nichirin

A RESPIRAÇÃO DA INTERFACE



Inspirado nas “respirações” de Demon Slayer, no design também temos “estilos de respiração”:

Respiração da **Clareza**: Cada elemento deve ter uma função clara, sem poluição visual;

Respiração da **Velocidade**: O fluxo precisa ser rápido, natural e intuitivo;

Respiração da **Empatia**: Colocar-se no lugar do usuário é essencial para prever frustrações;

Respiração da **Consistência**: Padrões visuais e de navegação tornam o aprendizado intuitivo.



03

Domínios Avançados de UX

EXPERIÊNCIAS ALÉM DO CÓDIGO



O programador que entende de UX não apenas codifica funcionalidades, mas constrói jornadas. Alguns conceitos avançados:

Design Emocional: Criar experiências que geram sentimentos positivos;

Psicologia Cognitiva: Reduzir a carga mental e o esforço do usuário;

UX Writing: Microtextos que guiam o usuário com clareza.

Teste de Usabilidade: Validar hipóteses com usuários reais antes de lançar.



04

Ferramentas dos Caçadores de UX

ARSENAL DO SLAYER: FERRAMENTAS UI/UX



Nenhum caçador luta sem sua lâmina. E nenhum designer/programador avança sem ferramentas.

Figma: Colaboração em tempo real, protótipos e plugins poderosos;

Sketch: Minimalismo, ideal para ambientes Mac;

Adobe XD: Prototipagem rápida + integração com Photoshop/Illustrator;

InVision: Fluxos de navegação e testes de protótipos;

Zeplin: Ponte entre designers e desenvolvedores;

Miro / Whimsical: Mapear jornadas e fluxos de usuários;

Notion: Organizar pesquisas, ideias e documentações de UX.

🔑 **Insight:** A escolha da ferramenta depende do tamanho do time e do tipo de produto que você está criando.



05

Integrando UI/UX na Programação



DESIGN SYSTEMS: A LÂMINA SUPREMA



Um Design System é o equivalente a uma Nichirin lendaria: **poderoso, consistente e confiável.**

Biblioteca de componentes reutilizáveis (botões, inputs, modais);
Guia de estilo tipográfico e cromático para manter identidade visual;
Documentação viva, que une designers e dev's em uma só linguagem;
Exemplos famosos: Material Design (Google) Carbon Design (IBM)
Lightning Design (Salesforce)



06

Tornando-se um Hashira do Design



ACESSIBILIDADE: DERROTANDO OS DEMÔNIOS DA EXCLUSÃO



Um Slayer não luta só por si, mas por todos.

No design, isso significa criar interfaces acessíveis para qualquer pessoa;

Contrast Ratio: Garantir boa leitura de textos.

ARIA e Semântica: Tornar o sistema compreensível para leitores de tela;

Navegação por Teclado: Essencial para usuários com mobilidade reduzida;

Design Inclusivo: Evitar símbolos, cores ou metáforas que excluam grupos.

🔑 Insight: Acessibilidade não é luxo, é obrigação — e aumenta a base de usuários satisfeitos.



AGRADECIMENTOS FINAIS



OBRIGADO POR LER ATÉ AQUI!



Espero que tenha gostado do conteúdo apresentado!

Esse ebook foi gerado com a ajuda de IA e diagramado por um ser humano

Esse conteúdo foi criado com fins didáticos de estudo e aperfeiçoamento nas práticas de criação de ebooks.

Estou ingressando agora na área de Programação, pretendo me tornar um dev front-end, se quiser acompanhar minha evolução, me siga no LinkedIn 😊



<https://www.linkedin.com/in/arthur-zozzi/>

