

Nome: Davi Augusto Neves Leite

RA: 191027383

Atividade 6 – Interface com o Usuário

- 1) O projeto de **User Interface (UI)** está associado a chamada interface do usuário, ou seja, possui como objetivo guiar o usuário pelas interfaces visuais das aplicações ou dispositivos quando estes estão em uso. Elementos como os botões, os campos de texto, os menus, os layouts, as cores e as ilustrações são alguns exemplos abordados por esse projeto. Dessa forma, pode-se dizer que UI está associado a **como** o usuário vai utilizar determinado produto por meio de uma interface.

Já o projeto de **User Experiente (UX)** engloba a relação do usuário com o produto, com o objetivo de proporcionar uma melhor experiência do usuário (baseada em seu comportamento), por meio da usabilidade e utilidade oferecidas pela **interface**. Desta forma, pode-se afirmar que o UX está associado ao subjetivo do usuário que, em outras palavras, refere-se às sensações dele na utilização inteiramente do produto (isto é, desde o conhecimento da solução até o uso em si).

Como visto acima, ambos conceitos se relacionam integralmente da seguinte maneira: enquanto que o UX é responsável por planejar como o usuário irá se sentir ao usar determinada interface (levando em conta as experiências e emoções ao interagir com a interface), o UI é responsável por criar determinada interface (ou seja, é criado os layouts, botões, menus, dentre outros componentes).

Desta forma, pode-se dizer que “um não pode existir sem o outro”, já que o UI necessita pensar na experiência do usuário para desenvolver a interface e o UX necessita do desenvolvimento da interface para aplicar o que foi projetado. A imagem abaixo relaciona bem esses dois conceitos, dizendo que o UI é uma ponte que conecta a UX com o Usuário, de tal forma que sem a UX não há ligação do Usuário com o projeto:



Referências:


<https://www.digitalhouse.com/br/blog/diferenca-entre-ux-e-ui#:~:text=Existem%20algumas%20diferen%C3%A7as%20entre%20UX,UX%20lida%20com%20o%20emocional.>


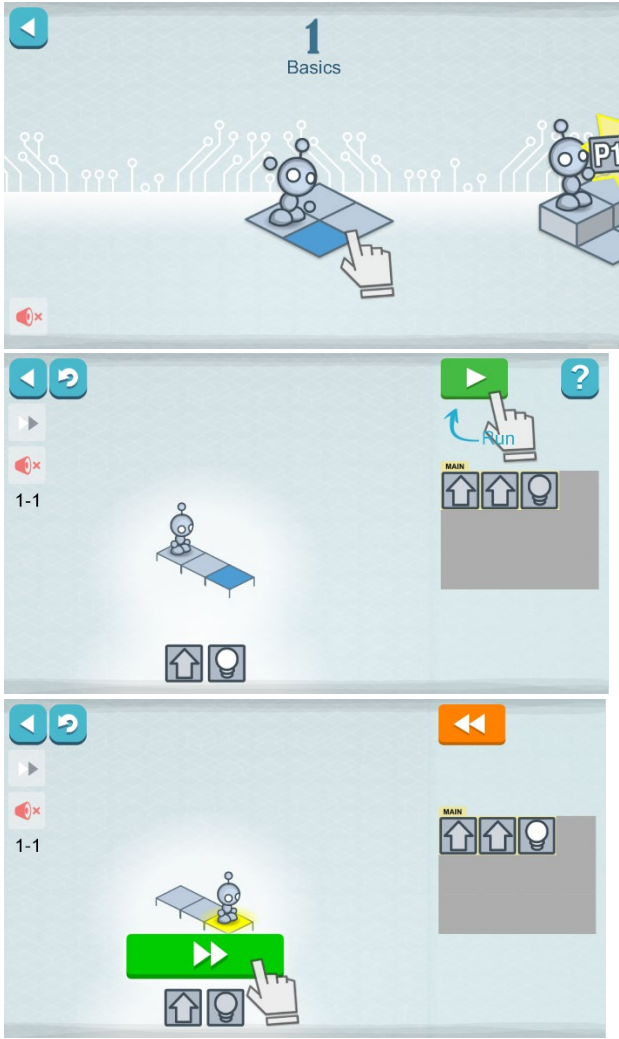
<https://blog.cubos.io/o-que-e-ux-design-ui-design-e-porque-seu-projeto-precisa-deles/#>

<https://rockcontent.com/br/blog/ux-e-ui-design/>

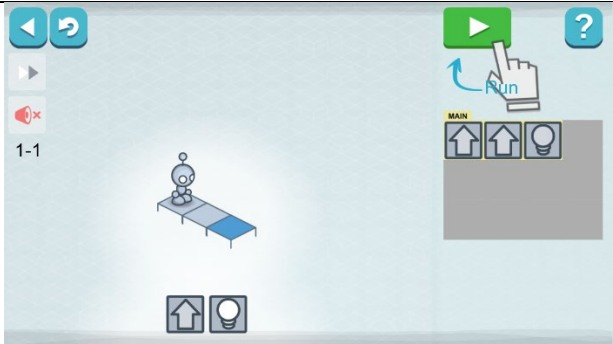
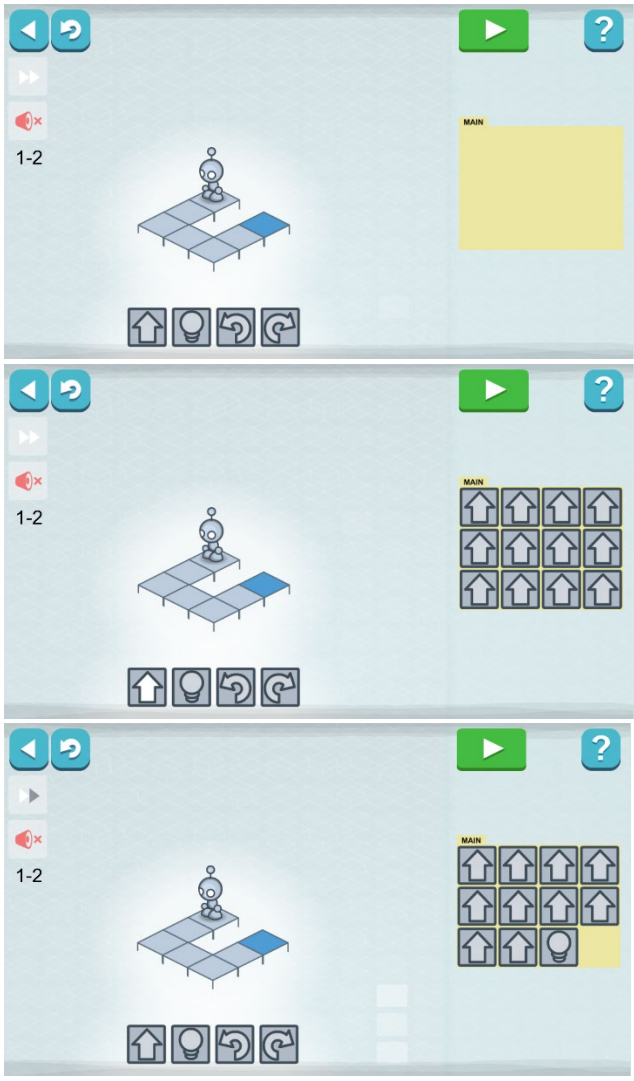
<https://www.chiefofdesign.com.br/ux-design-e-ui-design/>

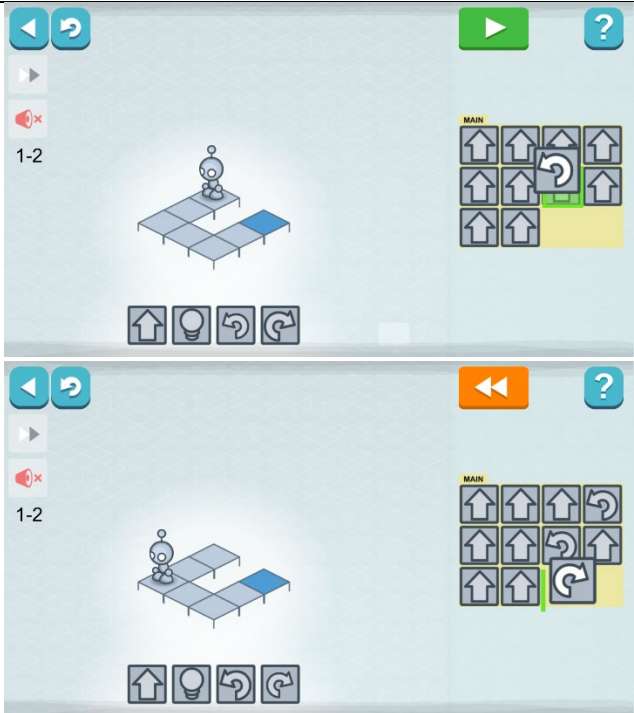

2)

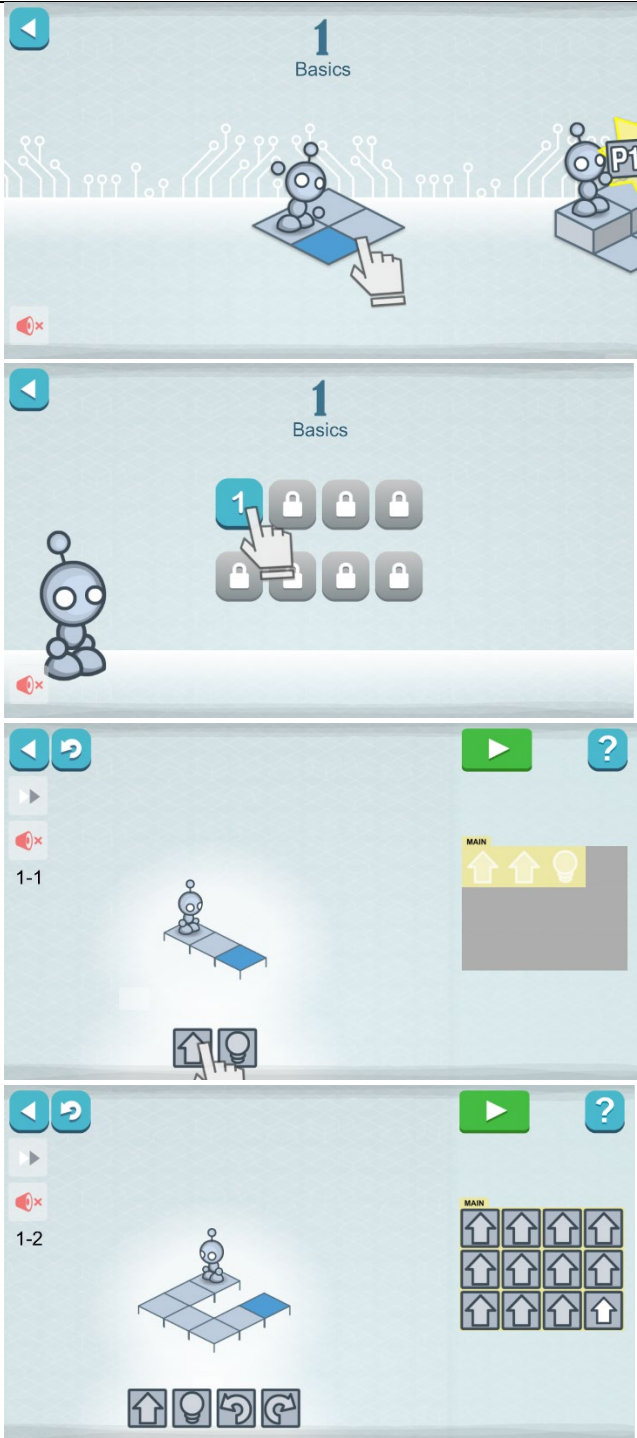
Princípio de Projeto	Significado pelo autor	Presença no <i>Lightbot</i>
Antecipação	“Uma WebApp deve ser desenhada para prever o próximo passo do usuário.”	Ausente.
Comunicação	“A interface deve comunicar o estado de qualquer atividade iniciada pelo usuário.”	<p>Presente nas diversas telas da aplicação: ao iniciar (menu), ao apertar o botão jogar (seleção de fases), ao apertar o botão de salvamentos (criação e de saves), durante alguma fase (presença de blocos e botão de executar ações), dentre outros.</p> 

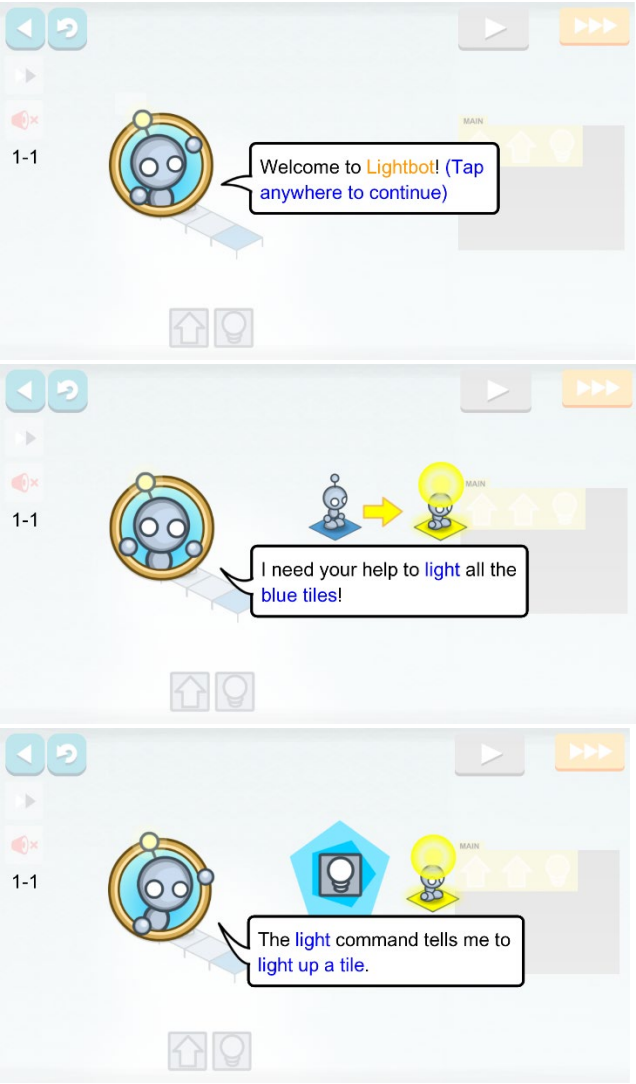
		
Consistência	<p>“O uso de controles de navegação, menus, ícones e estética (por exemplo, cor, forma, layout) devem ser consistentes em toda a WebApp.”</p>	<p>Presente. Cada botão realiza a sua função e não muda conforme a utilização da aplicação. Por exemplo: botão de executar as ações sempre executa as ações; botão de reiniciar a fase sempre reinicia a fase (em qualquer estado); dentre outros.</p> 
Autonomia controlada	<p>“A interface deve facilitar a movimentação</p>	<p>Presente. É possível perceber isso por conta da área da aplicação: jogo digital. Dessa forma, algumas convenções como botão de</p>

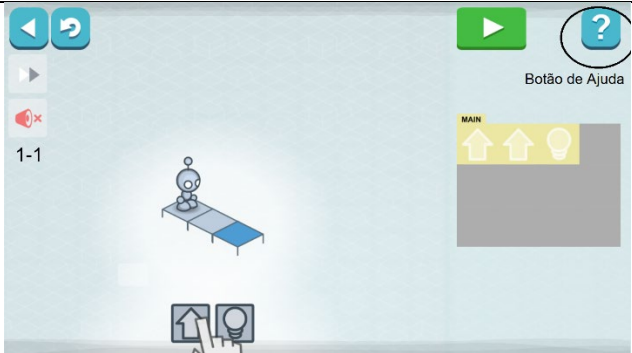
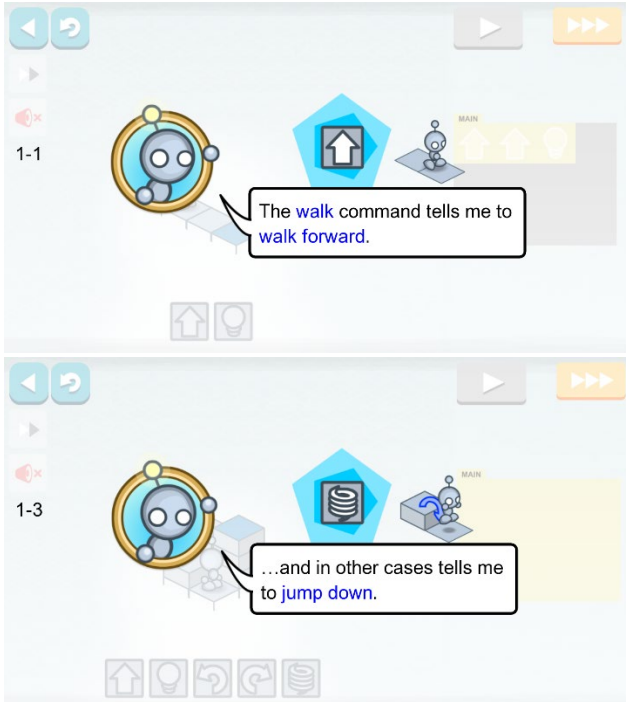
	<p>do usuário pela WebApp, mas deve fazê-lo de forma que faça valer convenções de navegação estabelecidas para a aplicação.”</p>	<p>jogar, seleção de fases (quando possível) e outros componentes devem estar presentes.</p> 
<p>Eficiência</p>	<p>“O projeto de uma WebApp e sua interface devem otimizar a eficiência de trabalho do usuário, e não a eficiência do desenvolvedor que a projeta e constrói ou o ambiente cliente/servidor que a executa.”</p>	<p>Presente. A aplicação demonstra-se de um uso bastante simples e de fácil uso para seu propósito (jogo baseado na construção de blocos). Isso é facilmente percebido por conta dos botões e o layout simplificado.</p> 

		
Flexibilidade	“A interface deve ser flexível o bastante para permitir que alguns usuários cumpram tarefas diretamente ao passo que outros devam explorar a WebApp de maneira um tanto aleatória.”	<p>Presente. Pode ser visto em diversas partes da aplicação: é possível retornar para o menu inicial após apertar o botão jogar; é possível reiniciar a fase caso desejado; é possível trocar as ações de maneira interativa e flexível (especificamente ou geral); dentre outras.</p> 

		
Foco	<p>“A interface para WebApp (e o conteúdo por ela apresentado) devem permanecer focados na(s) tarefa(s) do usuário em questão.”</p>	<p>Presente. Não há publicidades exorbitantes e o objetivo do jogo é mantido em cada fase (completar a fase com conceitos de programação em blocos, a fim de se ensinar esses conceitos).</p>
Objetos de Interface Humana	<p>“Desenvolveu-se uma vasta biblioteca de objetos de interface humana reutilizáveis para WebApps.”</p>	<p>Presente. É possível perceber esse conceito nos diversos componentes de interface (como botões e textos) bem como na presença de áudio no jogo.</p> 

		
Redução da Latência	“Em vez de fazer com que o usuário espere por alguma operação interna completar (por exemplo, baixar uma imagem	Presente em partes. Ainda que todos os recursos estejam presentes na aplicação (isto é, recursos de ajuda e visuais) e faz com que o usuário possa interagir sem qualquer tipo de atraso, existe uma função especial que acelera a execução de uma fase (em caso do desejo do usuário).

	<p>complexa), a WebApp deve usar multitarefas de uma forma que deixe o usuário prosseguir com seu trabalho como se a operação tivesse sido completada.”</p>	
Facilidade de Aprendizagem	<p>“Uma interface para WebApp deve ser projetada para minimizar o tempo de aprendizagem e, uma vez aprendida, minimizar a reaprendizagem necessária quando a WebApp for reutilizada.”</p>	<p>Presente. A aplicação possui uma interface muito simples e várias ajudas sobre os componentes ao entrar novamente em cada fase.</p>  <p>The image displays three sequential screenshots of the Lightbot game interface. Each screenshot shows a robot character on the left and a lightbulb character on the right, with a speech bubble containing instructional text. The background features a grid of tiles and a 'MAIN' button.</p> <ul style="list-style-type: none"> Screenshot 1: The robot says, "Welcome to Lightbot! (Tap anywhere to continue)". Screenshot 2: The robot says, "I need your help to light all the blue tiles!". Screenshot 3: The robot says, "The light command tells me to light up a tile."

		
Metáfora	<p>“Uma interface que usa uma metáfora de interação é mais fácil de aprender e usar, desde que a metáfora seja apropriada para a aplicação e o usuário.”</p>	<p>Presente. Como o objetivo da aplicação é ensinar o básico de algoritmos por meio do uso de blocos, é possível considerar isso como uma metáfora.</p>
Legibilidade	<p>“Todas as informações apresentadas em uma interface devem ser legíveis por jovens e idosos.”</p>	<p>Presente. As fontes são altamente visíveis e os botões são médios, podendo ser utilizado por crianças e idosos. Além disso, a paleta de cores do jogo consiste em tons mais claros, sendo mais agradável ao usuário.</p> 

<p>Acompanhar o Estado da Interação</p>	<p>“Quando apropriado, o estado da interação de usuário deve ser acompanhado e armazenado de modo que um usuário possa sair do sistema e retornar mais tarde, prosseguindo do ponto onde parou.”</p>	<p>Presente em partes. Se considerar o exato estado em que o usuário deixou numa fase (por exemplo, com certos blocos já inseridos), o jogo não cumpre o papel de retomar exatamente esse tipo. Contudo, ele retoma o nível e o início da última fase jogada pelo usuário, realizando um salvamento ao término de cada fase.</p>
<p>Navegação Visível</p>	<p>“Uma interface para WebApp bem projetada fornece “a ilusão de que os usuários se encontram no mesmo lugar, com o trabalho sendo levado a eles”.”</p>	<p>Presente. Todos os componentes estão explicitamente bem colocados na interface e há uma consistência em cada componente e sua função (por exemplo: botão de jogar sempre é indicado por uma caixa retangular verde com uma seta central e está presente no menu inicial e em cada fase a fim de se indicar a ação de jogar).</p> 