

# UX - UI DESIGN

MÉTODOS

# UX (USER EXPERIENCE)



# UI (USER INTERFACE)

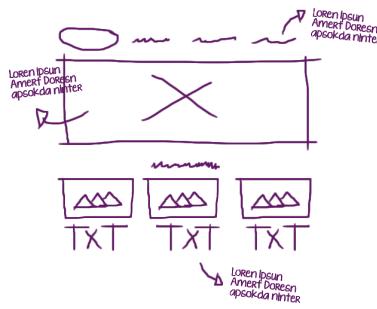
## USER

Os usuários pessoas reais que vão utilizar a interface.

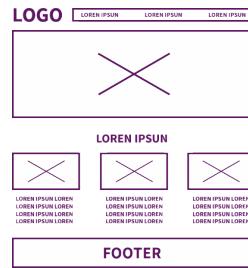
## INTERFACE

Tudo aquilo que se torna usável e é capaz de desenvolver uma resposta sobre o uso.

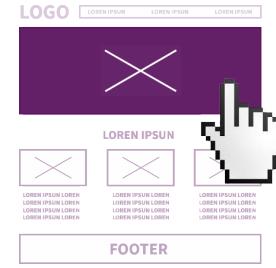
# UI DESIGN / MÉTODOS



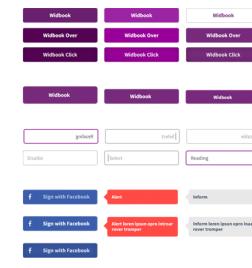
SKETCH



WIREFRAME



PROTOTIPEM



LIBRARY PATTERN

# SKETCH

# SKETCH

Criado a partir do uso de papel e caneta ou lápis. Geralmente em folhas quadriculadas ou pontilhadas, o sketch é a forma mais rápida de se visualizar uma interface.

## PARA QUE SERVEM?

Forma prática de visualizar uma idéia/conceito de uma interface ou produto.

Boa forma do UI Designer validar a interface para os stakeholders receber feedbacks.

# SKETCH

1. Prático e fácil de criar
2. Não precisa ser lindo
3. Rabisque de forma iterativa
4. Valide suas idéia de forma ágil e prática com os stakeholders
5. Pense desde já em suas interações

Purity

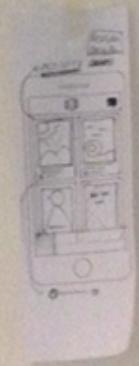
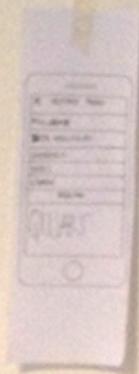
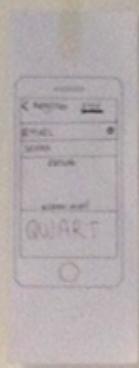
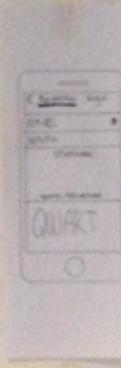
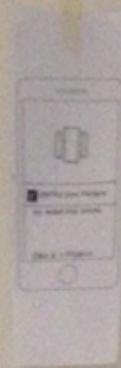


JOGAR



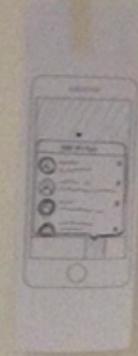


Login



F/E

GOAL



CURAZO



F/E



F/E

SOCIAL BOOKSHELF

F/E

# Featured WIREFRAME

## 10.10.2020 Lorem ipsum Dolor Sit Amet

Nulla euismod enim massa. Vivamus dui. Fusce id  
semper ante. Sed interdum dolor nisi. Sed semper  
id semper ante. Vivamus dui. Fusce id semper  
ante. Sed interdum dolor nisi. Vivamus dui.  
Nulla euismod enim massa. Vivamus dui.

Quisque feugiat

Phasellus habitasse  
Platea dictumst  
Sed interdum dolor  
nisi. Vivamus dui.  
Nulla euismod enim  
massa. Vivamus dui.

Sed interdum dolor  
nisi. Vivamus dui.  
Nulla euismod enim  
massa. Vivamus dui.

# WIREFRAME

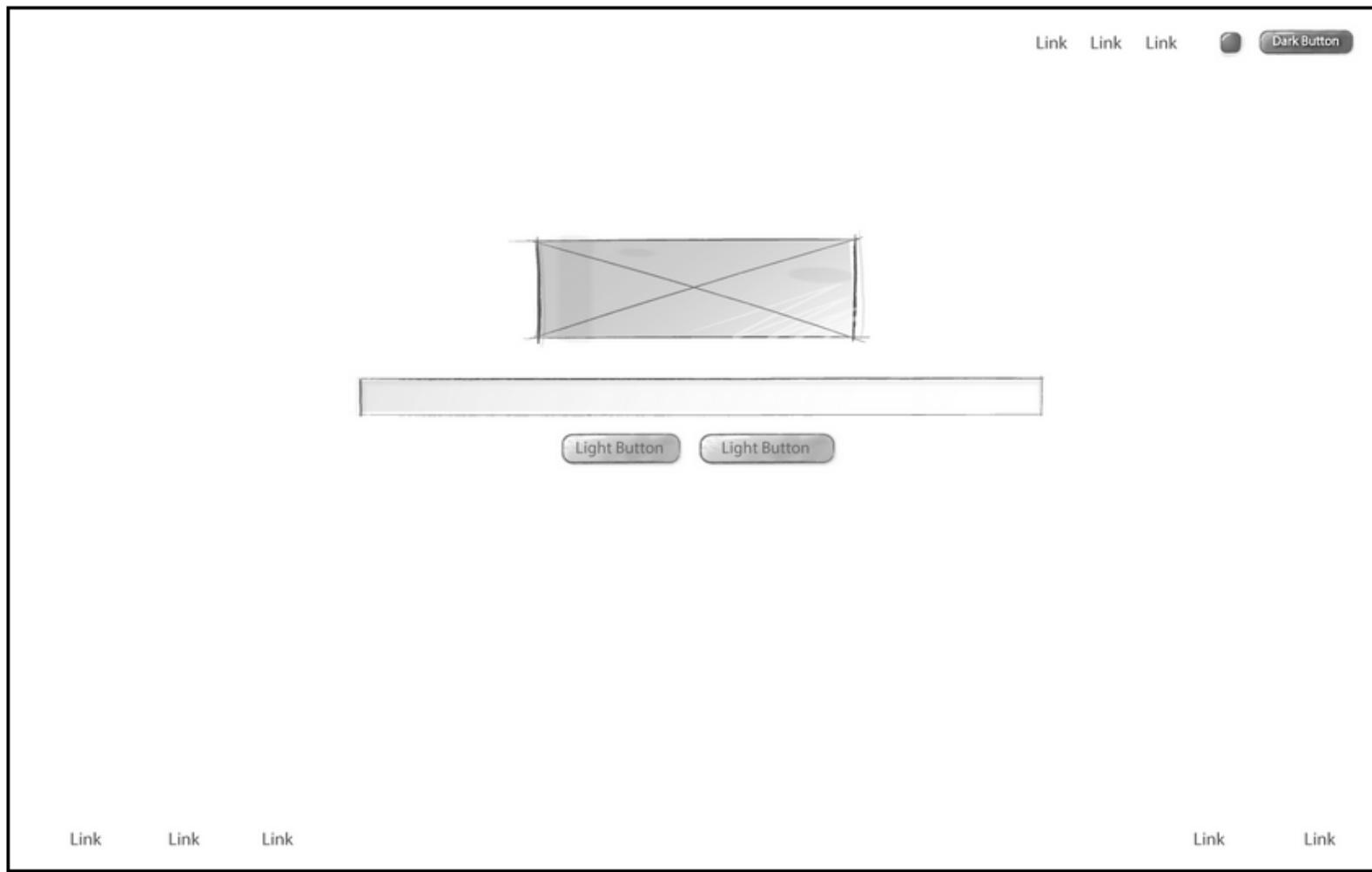
Sua própria tradução (armação de arame) já deixa bem transparente o que é o wireframe. Geralmente é criado sem cor e com elementos simples visando mostrar apenas o essencial da interface.

## PARA QUE SERVEM?

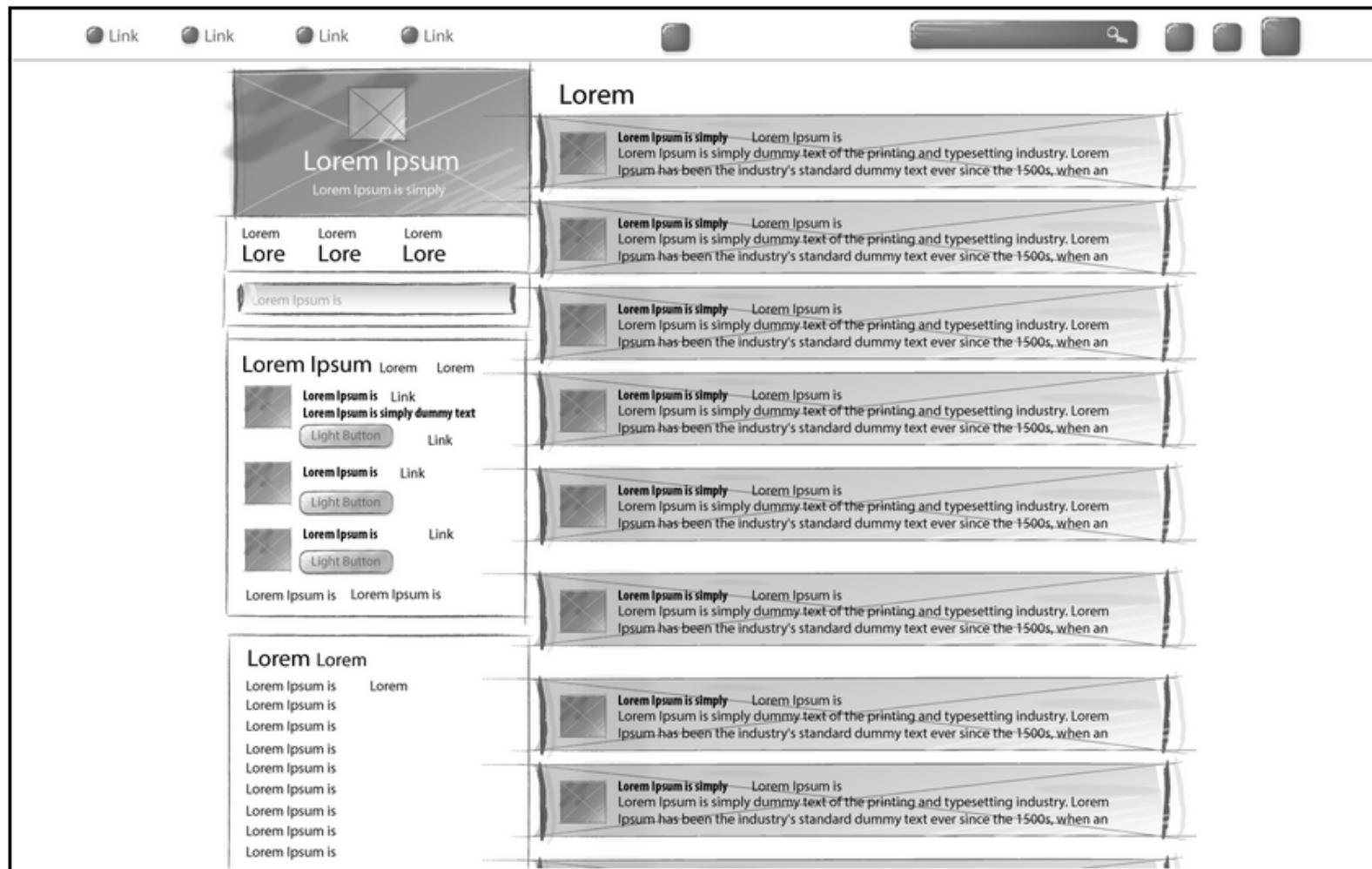
São usados para organizar elementos e definir a hierarquia das informações, validar junto ao time as funções e objetivos da interface.

# WIREFRAME

1. Usado para arquitetar as informações
2. Deve ser simples e resumido
3. Valide suas idéia de forma ágil e prática os stakeholders
4. A reciclagem leva a evolução
5. Ponte com geradores de conteúdo, engenheiros, desenvolvedores etc



Font: <http://dedesigntheweb.com/>



Font: <http://dedesigntheweb.com/>

# PROTOTIPAGEM

# PROTOTIPAGEM

Prototipagem é o processo de transformar uma interface em clicável. Os sketches, wireframes e até mesmo o GUI (graphical user interface) podem ser prototipados

## PARA QUE SERVEM?

Protótipos são criados de forma rápida e tem a função de validar o produto, principalmente suas interações antes do desenvolvimento final.

# PROTOTIPAGEM

1. Protótipos não são sistemas são apenas imagens interativas.
2. Identificar necessidades ainda não pensadas
3. Simular o comportamento do produto final
4. Estabelecer requisites
5. Valide suas idéia de forma ágil e prática os stakeholders



Rachelle Mendoza  
From United States

+ Follow



Rashel Lopez  
From United States

+ Follow



I. N. Demiree Brown  
From United States

+ Follow



Jonathan Broad  
From United Kingdom

+ Follow



Ajay Somanı  
From United States

+ Follow



Candace Cayou  
From United States

+ Follow



Chelsea Romano  
From United States

+ Follow



Lauralene Saxton  
From Canada

+ Follow



Juliann Grenier  
From Canada

+ Follow



Tiana Mercier  
From United States

+ Follow

Follow writers and readers to see their activities  
on ebooks such as comments, ratings, likes and more.



Rachelle Mendoza  
From United States

+ Follow



Rashel Lopez  
From United States

+ Follow



I. N. Demiree Brown  
From United States

+ Follow



Jonathan Broad  
From United Kingdom

✓ Following



Ajay Somanı  
From United States

+ Follow



Candace Cayou  
From United States

✓ Following



ChelseaRomano  
From United States

+ Follow



Lauralene Saxton  
From Canada

+ Follow



Juliann Grenier  
From Canada

+ Follow



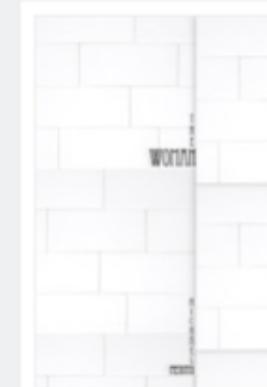
Tiana Mercier  
From United States

+ Follow



Stories the Butterfly ...  
by Louise Warberg

Candace Cayou



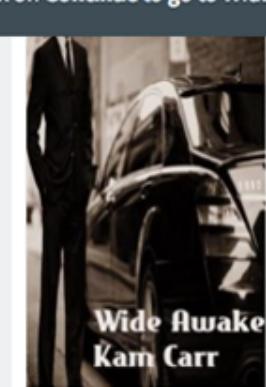
The Woman  
by Michael Petitti

Candace Cayou



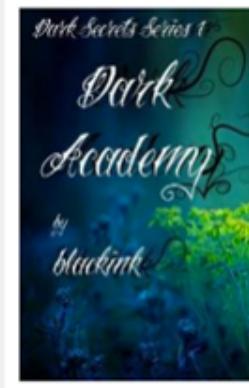
Suicidal friend  
by Chelsie Yan

Candace Cayou



Wide Awake  
by Kam Carr

Candace Cayou



Dark Academy  
by blackink

Candace Cayou



the fires duegon  
by alexander jack

Candace Cayou



the menatation  
by alexander jack

Candace Cayou



Hidden love  
by Jane Groot

Candace Cayou

Click on Continue to go to Widbook.

# LIBRARY PATTERN

# LIBRARY PATTERN

Serve como facilitador onde são disponibilizados elementos ou referências.

## PARA QUE SERVEM?

Tem como finalidade manter a consistência do trabalho e agilizar processos. Servem também como referência para inspiração que ajuda a criatividade fluir.

# LIBRARY PATTERN

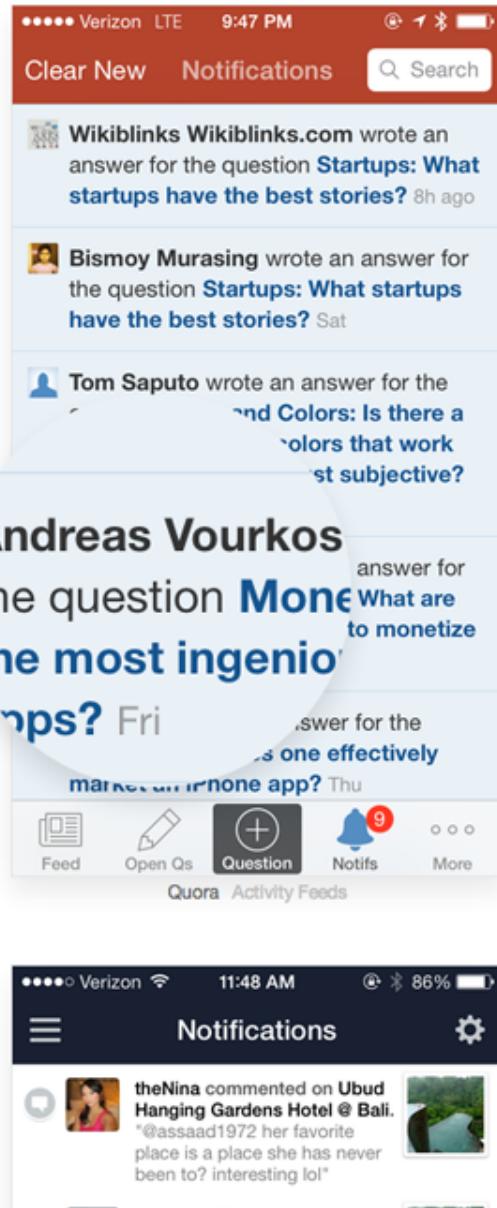
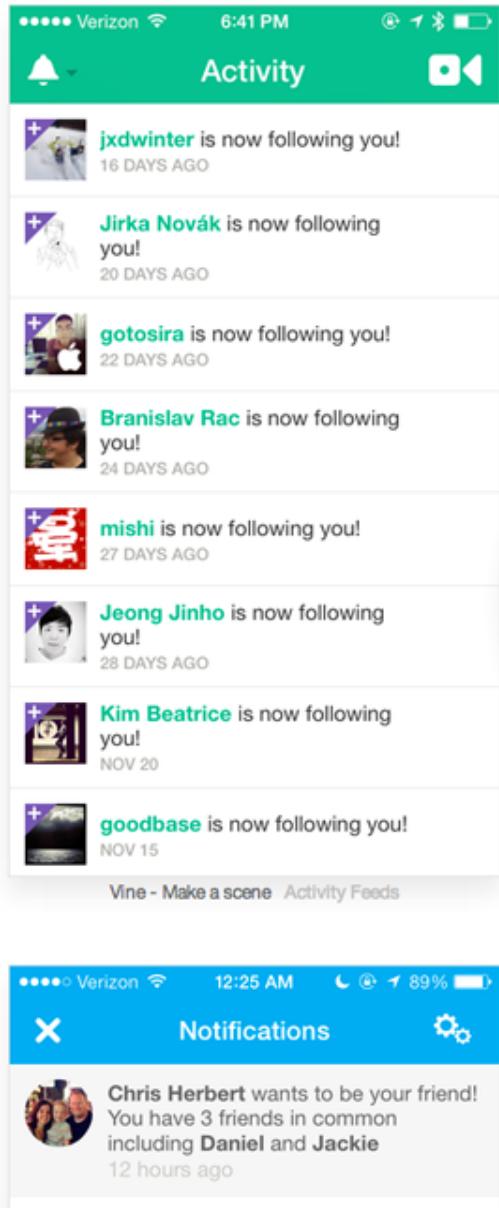
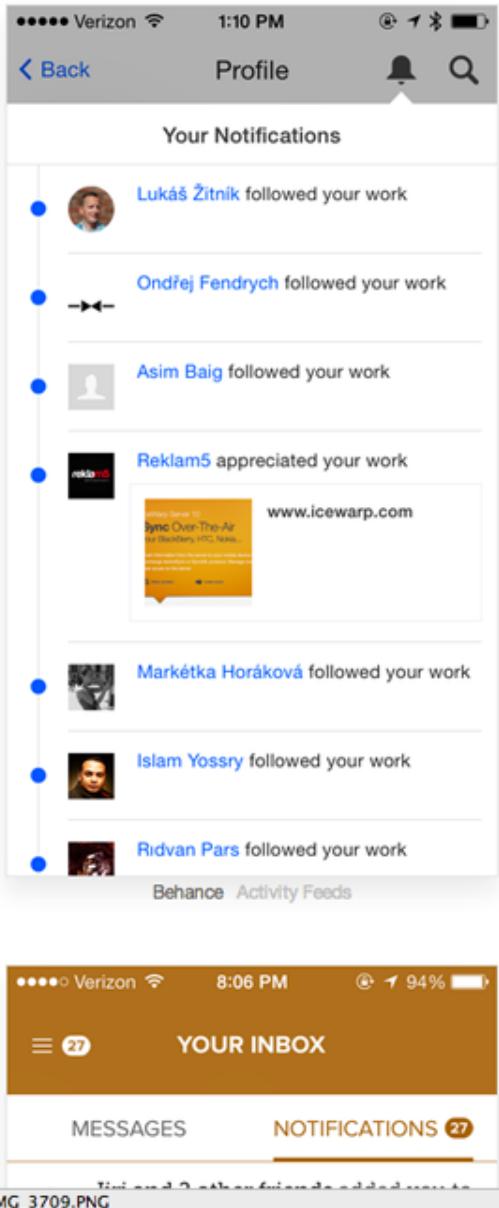
- 1.** Grandes empresas tem seu pattern (Apple)
- 2.** Facilitam a vida do usuário criando metáforas
- 3.** Agilizam o trabalho do time
- 4.** Fonte de consulta
- 5.** Você pode construir a sua própria pattern



iPhone

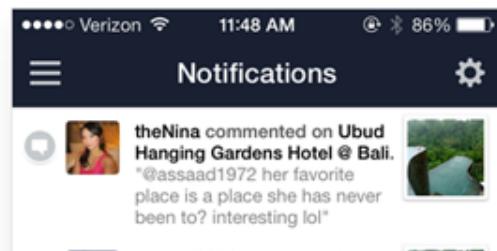
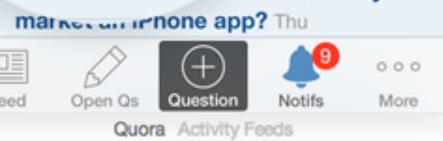
iPad  
iOS 7

About  
**Activity Feeds**  
 Browser  
 Calculators  
 Calendars  
 Capture  
 Check In  
 Coach Marks  
 Comments  
 Content Screen  
 Coverpage  
 Create & Edit  
 Customization  
 Discovery  
 Empty States  
 Find Friends  
 Friends  
 Home  
 Launch Screen  
 Lists  
 Logins  
 Maps  
 Messaging  
 Navigations  
 Notifications  
 Photos  
 Playback  
 Popovers  
 Profiles  
 Purchase  
 Recipe  
 Search  
 Settings  
 Share  
 Sidebars  
 Signups  
 Tab bars  
 Timeline  
 Walkthroughs  
 Widgets



**Andreas Vourkos**  
 the question **Money** What are  
 to monetize  
**the most ingenious**

**tips?** Fri answer for the  
 one effectively



## Button States



## Button Sizes



## Inputs form



## Social Buttons



## Tool Tip



# MAS E AI ...

## ONDE SE APLICAM OS ENTREGÁVEIS DO UI DESIGN NO UX ICEBERG?

### Superfície

- Design Visual

### Esqueleto

- Design de Interface
- Design de Navegação
- Design de Informação

### Estrutura

- Design de Interação
- Arquitetura de Informação

### Escopo

- Aspectos funcionais
- Requerimentos de conteúdo

### Estratégia

- Necessidades dos Usuários
- Objetivos do projeto



Seu projeto

Ref: UX ICEBERG  
Levels UX by Jesse James Garret

# MAS E AI ...

# ONDE SE APLICAM OS ENTREGÁVEIS DO UI DESIGN NO UX ICEBERG?

## Superfície

- Design Visual

## Esqueleto

- Design de Interface
- Design de Navegação
- Design de Informação

## Estrutura

- Design de Interação
- Arquitetura de Informação

## Escopo

- Aspectos funcionais
- Requerimentos de conteúdo

## Estratégia

- Necessidades dos Usuários
- Objetivos do projeto



Seu projeto

Ref: UX ICEBERG  
Levels UX by Jesse James Garret

# REFERÊNCIAS E FERRAMENTAS

## SKETCH

<http://sneakpeekit.com/>

## WIREFRAME

<http://www.axure.com/>  
<http://www.mockflow.com/>  
<http://uxpin.com/>

## PROTOTIPAGEM

<http://www.invisionapp.com/>  
<http://www.axure.com/>  
<http://uxpin.com/>

## LIBRARY PATTERN

<http://demo.patternlab.io/>  
<http://dribbble.com/>  
<http://pttrns.com/>

# FIM...