

APP DESIGN UX UI

Basics Experience, Interface & Prototype

AULA 1



Estação Hack
São Paulo
from **facebook**

Estimulando a inovação e a tecnologia

A Estação Hack é um centro de inovação e tecnologia criado pelo facebook para formar novos talentos na área de tecnologia, e estimular a inovação no Brasil.

<https://estacaohack.fb.com/>



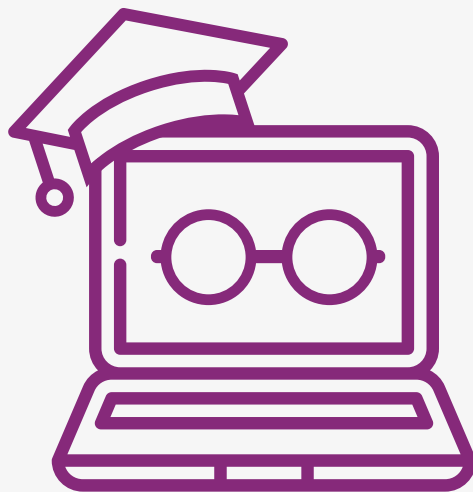
Estação Hack
São Paulo
from **facebook**

Transformando vidas por meio da educação

O Cel.Lep é uma escola com mais de 50 anos de tradição e inovação no ensino de idiomas, que acredita na transformação de vidas por meio da educação.

<https://br.cellep.com/>

A large, stylized blue logo for 'cel lep' is centered on the right side of the image. The letters are thick and rounded, with a modern, sans-serif feel. The 'c' and 'l' are connected, as are the 'e' and 'p'.



Conheça seus professores

Ementa do curso

- ❑ Introdução ao Design Thinking
- ❑ Entendendo sobre usabilidade
- ❑ Wireframes, Rabiscoframes, Protótipos e Mockups
- ❑ Conceitos básicos do Design de Interfaces Mobile
- ❑ Principais diretrizes para interfaces Android e iOS
- ❑ Prototipagem interativa com Figma

Ferramentas utilizadas



Telegram



Google Meet



Google
Classroom



Miro



Figma

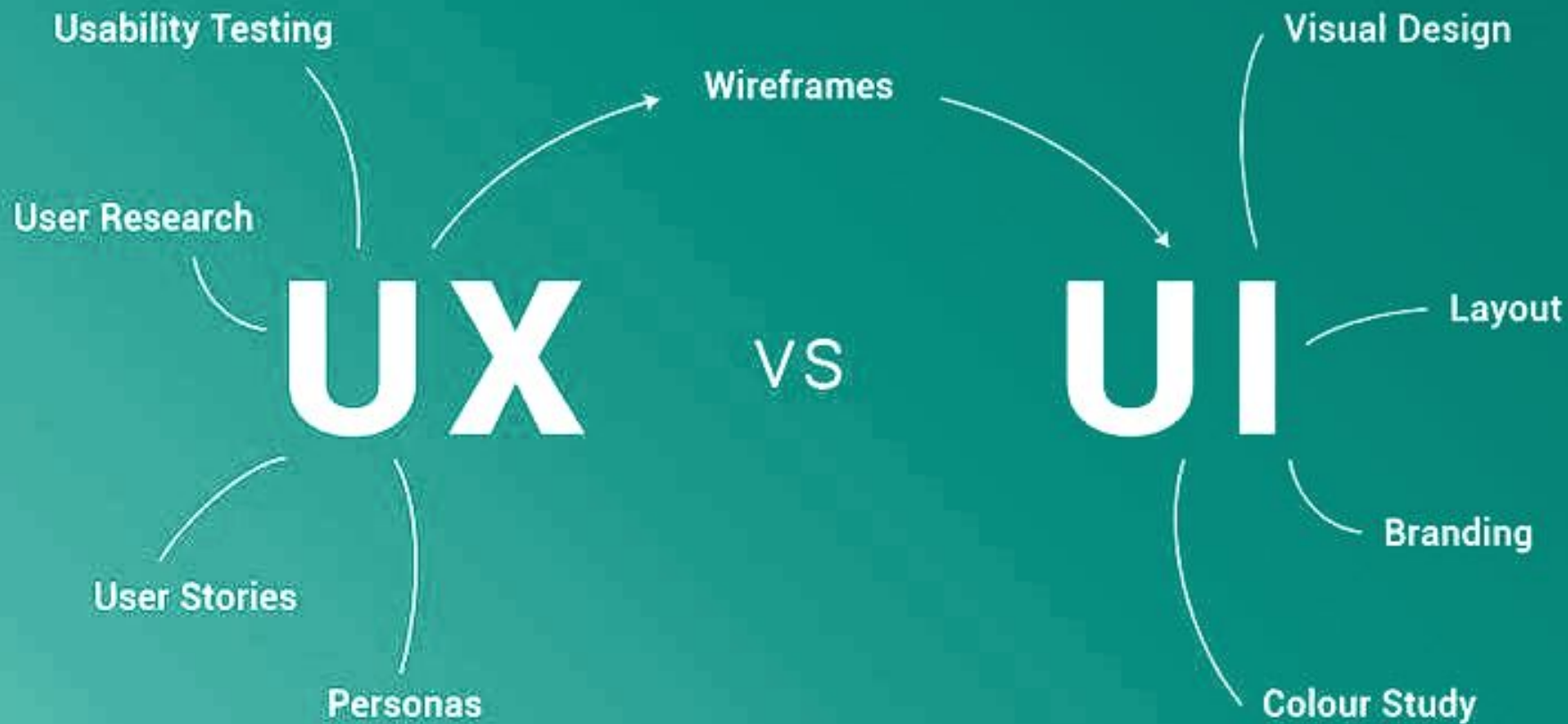
Regras no curso on-line

- ❑ Para proteger sua privacidade mantenha a **câmera** e o **microfone** sempre **desligados**.
- ❑ Ao utilizar o chat do Google Meet use **#duvida** para diferenciar dúvidas de comentários.
- ❑ Não utilize os chats para conversas paralelas ou **assuntos polêmicos**.
- ❑ **Mais de duas faltas** impossibilitam o recebimento do certificado de conclusão.

VOCÊ SABE O QUE É UX E UI?

UX / UI

- ❑ A **sigla UX** vem de **User Experience** (Experiência do Usuário), e trata-se de uma área voltada ao estudo das necessidades do usuário, e a implementação competente da usabilidade e fluidez da solução que o usuário utilizará.
- ❑ Já a **sigla UI** vem de **User Interface** (Interface do Usuário), e trata-se de uma área voltada ao estudo e aplicação competente dos elementos gráficos, cores, layouts ou qualquer componente visual.





UI DESIGN



Caso Amazon

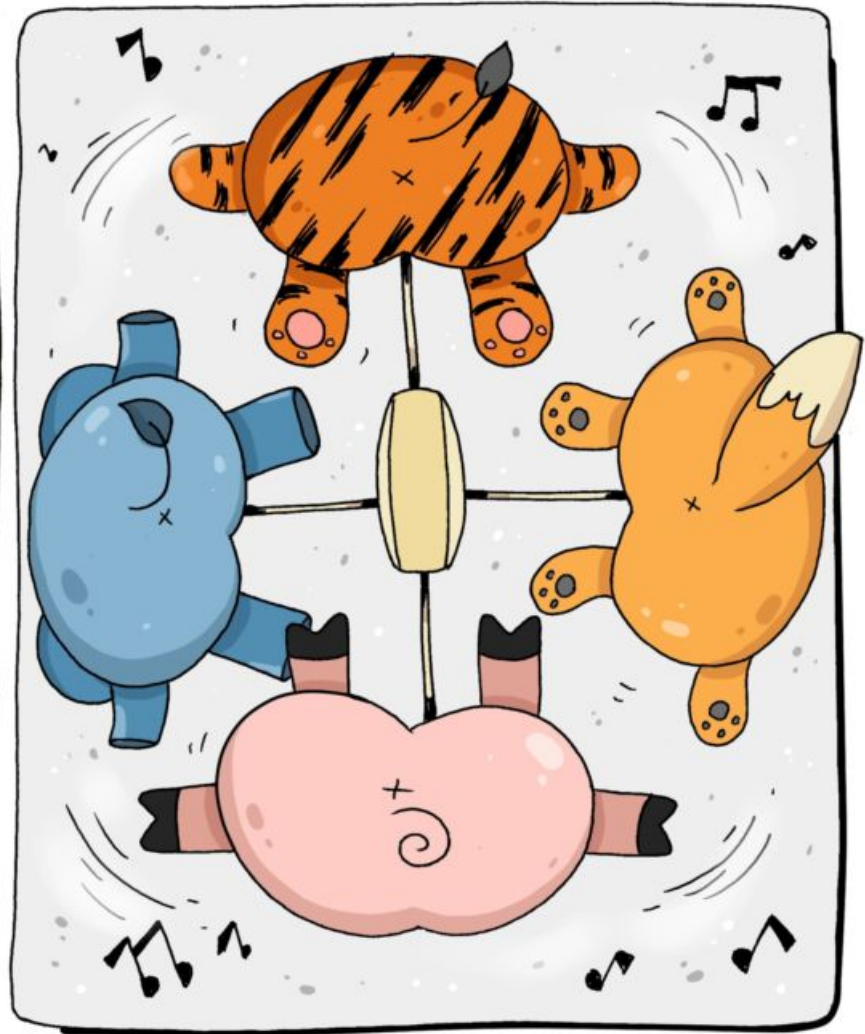
Antes de um estudo de Experiência do usuário, dos 75% de cliques que o site recebia, 1% era convertido em compras. Após o estudo e ajuste na ordem de cadastro e login no site, a conversão em compras subiu para 30%. Imaginem o quanto de dinheiro que a empresa deixou de ganhar nesse período!

Fonte: ChiefofDesign



Um novo significado para o Design

- ❑ Antigamente o processo de Design era conhecido apenas como a parte que criava a arte e a interface visual que seria disponibilizada ao usuário.
- ❑ Hoje sabemos que o Design é **todo** o processo da resolução de um problema ou desafio. É um processo metodológico que se utiliza de recursos criativos para sanar necessidades que o usuário possui.



Fazer as pessoas
quererem algo



Fazer algo que as
pessoas **precisam**

Design Thinking

- ❑ O Design Thinking é uma **metodologia** que busca a solução de problemas de forma coletiva e colaborativa.

Segundo Tim Brown:

"A missão do Design Thinking é traduzir observações em insights (oportunidades), e estes em produtos e serviços para melhorar a vida das pessoas"

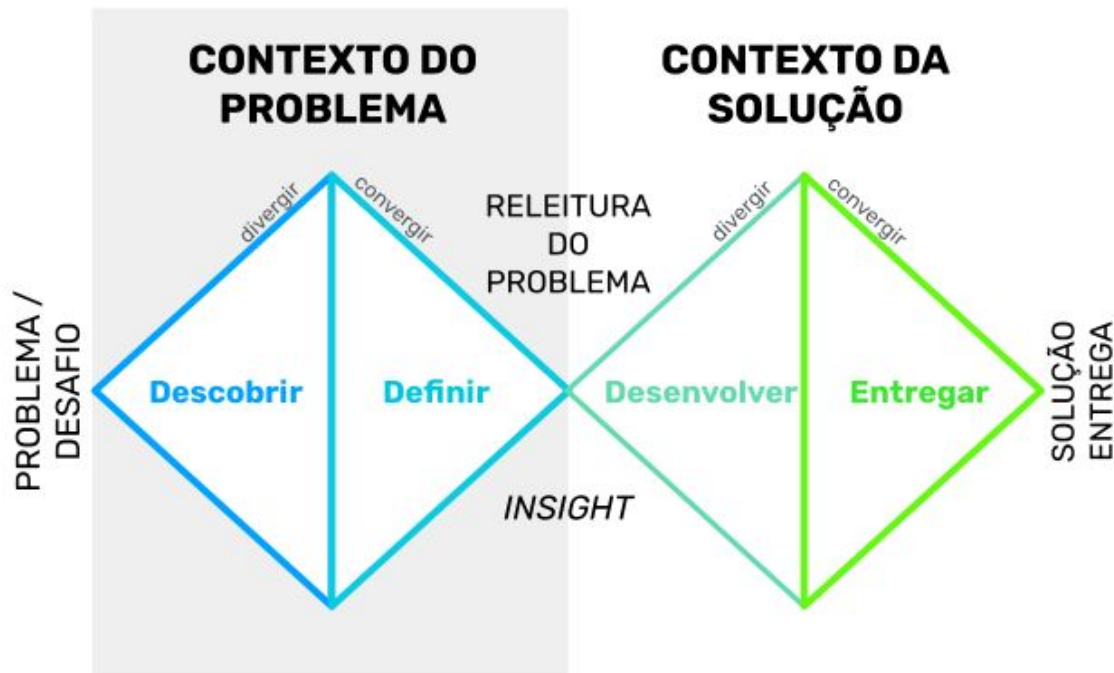
DOUBLE DIAMOND

Double Diamond:

É uma metodologia do Design Thinking, consiste em:

- ❑ Gerir ideias de forma estruturada
- ❑ Aguçar a criatividade
- ❑ Trabalhar em equipe para construir conhecimento
- ❑ Entender o que as pessoas precisam de verdade

Double Diamond:



Etapa 1: Discover

- ❑ **Diverge:** É a etapa de imersão de entendimento do problema, realizamos uma coleta de dados para entender o que o usuário realmente precisa.
- ❑ **Ferramentas mais utilizadas:** Entrevistas, Focus Group, Benchmarking, Análise Heurística, Pesquisas quantitativas e qualitativas.

Etapa 2: Define

- ❑ **Converge:** É a etapa que organizamos (indexamos) os dados coletados e definimos o problema a ser resolvido embasado em toda a etapa de Discover.
- ❑ **Ferramentas mais utilizadas:** Jobs to be Done, Mapa de Empatia, How Might We?, Personas e Proto-personas.

Etapa 3: Develop

- ❑ **Diverge:** É a etapa da ideação, para gerar soluções após a definição do problema, é a etapa que possui mais ferramentas a serem utilizadas.
- ❑ **Ferramentas mais utilizadas:** Brainstorming, Mapa mental, Crazy 8's, 10 mais 10, Painel Semântico.

Etapa 4: Deliver

- ❑ **Converge:** É a etapa da prototipagem, tornar tangível todo o processo, testar e validar com usuários reais, coletar feedbacks e melhorar o projeto.
- ❑ **Ferramentas mais utilizadas:** Protótipo estático, protótipo navegável, Wireframes.

SQUADS

Squads

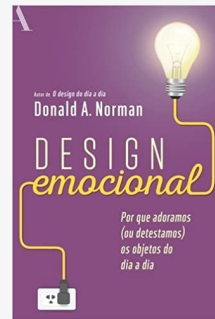
- ❑ De 3 a 6 pessoas
- ❑ Uma publicação no Classroom
- ❑ Um link para o Google Meet
- ❑ Um tomador de decisões
- ❑ Um facilitador
- ❑ Um board no Miro
- ❑ Sempre manter contato com o seu Squad

DICAS PARA INGRESSAR NAS ÁREAS DO UX E UI DESIGN

Dicas:

- ❏ Entre em no mínimo 2 e no máximo 3 grupos/páginas relacionadas ao assunto
- ❏ Colete muitas referências
- ❏ Siga profissionais conhecidos

Leituras:



- ❏ O Design do dia a dia, Donald Norman
- ❏ O Design emocional, Donald Norman
- ❏ Site UX Collective

THANK YOU!



Designed by Kaory Ogata & Raul Reis

cellep



Estação Hack
São Paulo
from **facebook**