

APP DESIGN UX UI

Basics App Experience, Interface & Prototype

AULA 4



Estação Hack
São Paulo
from **facebook**

USABILIDADE

UX Design

- ❑ Analisamos a experiência do usuário em três níveis:
- ❑ **Visceral:** É relacionado a aparência, as nossas reações instantâneas quando vemos ou sentimos algo.
- ❑ **Comportamental:** Está relacionado às emoções que sentimos e reações que temos quando usamos algo.
- ❑ **Reflexivo:** Está relacionado a racionalização e intelectualização do produto e a forma como o inserimos na nossa vida.

Usabilidade

- ❑ A usabilidade faz parte do nível **comportamental** da Experiência do Usuário, sendo ela uma peça chave para o estudo e controle das emoções positivas e negativas do usuário quando em contato com o produto.
- ❑ Foca-se em efetividade, eficiência e especialmente na satisfação.

Segundo Jakob Nielsen

Usabilidade é atributo de qualidade para avaliar a facilidade de uso de uma interface. A palavra “usabilidade” também se refere a métodos para melhorar a facilidade de uso durante o processo de design.

10 Heurísticas de Nielsen

1. Visibilidade do status do sistema
2. Compatibilidade entre o sistema e o mundo real
3. Controle e liberdade para o usuário
4. Consistência e Padronização
5. Prevenção de erros
6. Reconhecimento em vez de memorização
7. Eficiência e flexibilidade de uso
8. Estética e design minimalista
9. Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros
10. Ajuda e documentação

COMO TORNAR O SEU PRODUTO SIMPLES?

Dica 1

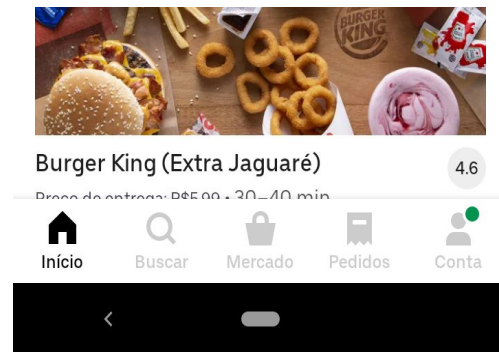
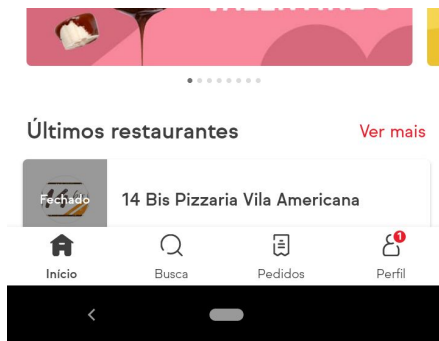
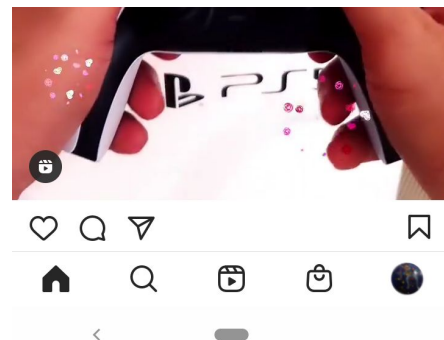
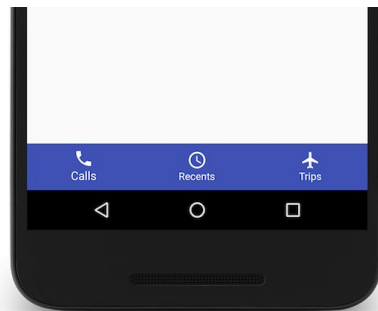
Remova os elementos desnecessários em sua interface ou simplesmente priorize as ações mais importantes.

Às vezes o usuário consegue realizar as ações primárias com apenas 30% dos elementos presentes na interface.



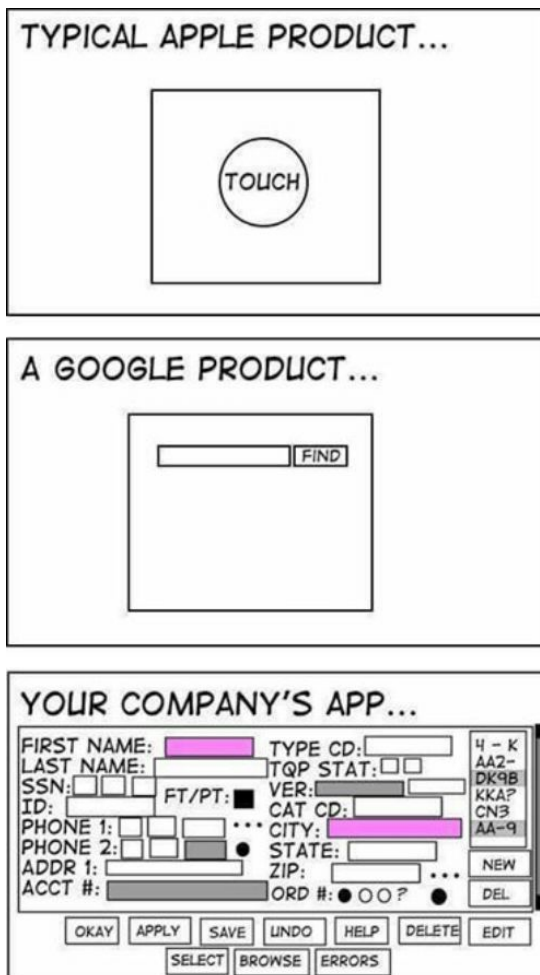
Dica 2

Organize os elementos na tela e utilize padrões ao qual o usuário já esteja acostumado (tipos de menus, botões, etc...)



Dica 3

Exiba poucas informações na tela ou divida-as em pequenas doses. Só mostre o que o usuário realmente precisa ver.



STUFFTHATHAPPENS.COM BY ERIC BURKE

Dica 4

Adicione os elementos na tela à medida que o usuário necessitar deles.



Dica 5

Simplifique seus formulários o máximo que puder

The sequence of screens shows the following steps:

- Screen 1:** "Digite o código do seu convite" (Enter your invitation code). The code "mn42d6" is entered.
- Screen 2:** "Qual é o CEP do endereço para entrega do cartão?" (What is the ZIP code for card delivery?). A numeric keypad is shown.
- Screen 3:** "Escolha uma senha de 4 dígitos para seu cartão" (Choose a 4-digit password for your card). Four empty boxes for digits are shown, along with a numeric keypad.
- Screen 4:** "Selecione o dia de vencimento da sua fatura" (Select the due date for your bill). A date picker shows "02" for the day and "25" for the month.
- Screen 5:** "Gabriela Lima, sua conta está criada! Agora vamos continuar com o pedido do cartão." (Your account is created! Let's continue with the card order). It lists required documents (RG, CNH, RNE, passport, work card) and asks if the user prefers to be called by another name.
- Screen 6:** "Agora defina uma senha para acessar o Nubank no aplicativo e na web." (Now define a password for Nubank app and web). A text input field with a "Mínimo de 8 caracteres." (Minimum 8 characters) hint is shown.
- Screen 7:** "Primeiro vamos criar a sua conta. Qual é o seu CPF?" (First we'll create your account. What is your CPF?). A numeric keypad is shown.
- Screen 8:** A confirmation screen with a back arrow and the text "Ótimo! Já nos conhecemos melhor." (Great! We know each other better).

Below the sequence, there are three more input fields with labels:

- "Agora, qual é o número do seu CPF?" (Now, what is your CPF number?)
- "Também preciso de um endereço de e-mail" (I also need an email address)
- "E qual é o seu número de celular (com DDD)?" (And what is your cell phone number (with area code)?)

At the bottom right, there is a field labeled "Digite seu telefone com DDD..." (Enter your phone number with area code...) with a right arrow.

Dica 6

Deixe claro ao usuário o que ele deve fazer em seguida, e qual o estado que ele se encontra no momento.



INSCREVER-SE COM O FACEBOOK

☐ Eu concordo com os [Termos e condições do Spotify](#).

☐ Eu concordo com a [Política de privacidade](#).

ou

Inscriver-se com seu endereço de e-mail

Nome do usuário

Por favor, escolha um nome de usuário.

Senha

Por favor, escolha uma senha.

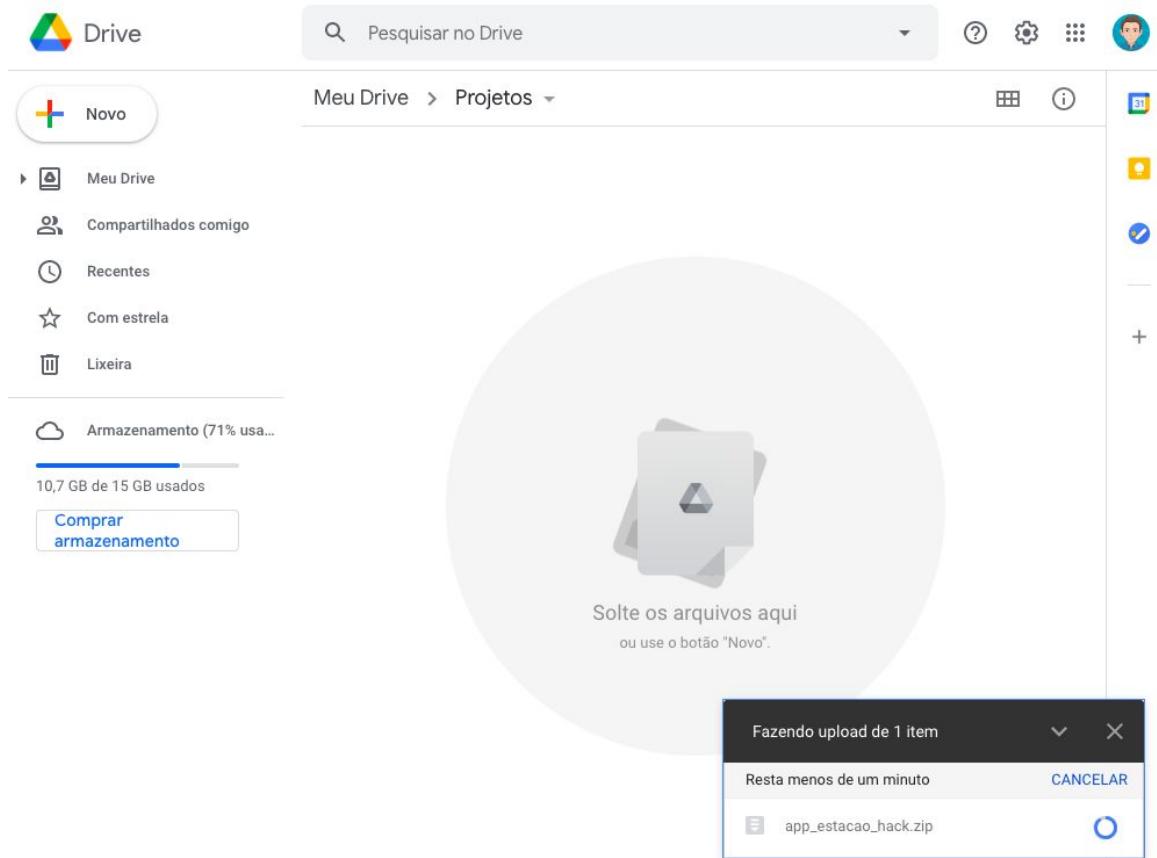
E-mail

Por favor, insira seu e-mail.

Dica 7

Preocupe-se com o tempo do usuário, permita que ele faça outras atividades enquanto aguarda uma ação demorada.

Faça o serviço pesado pelo usuário! Pense nele como uma pessoa preguiçosa.

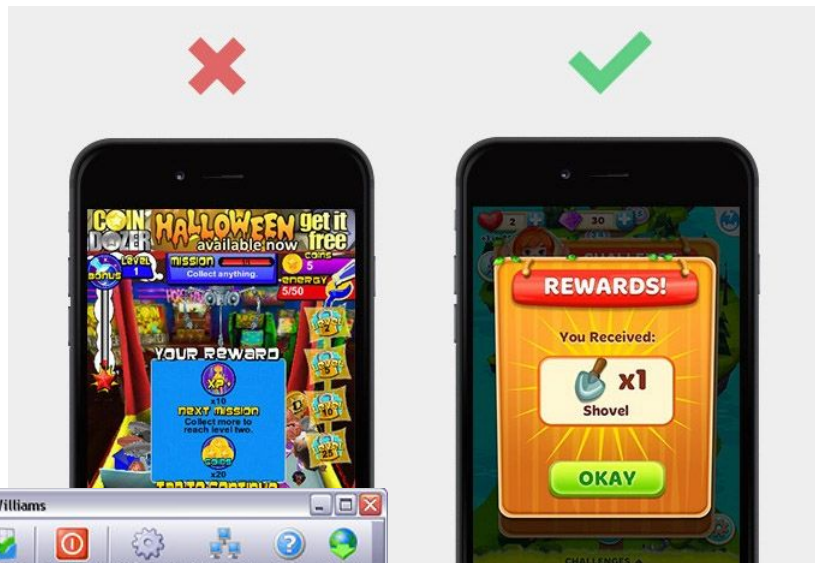
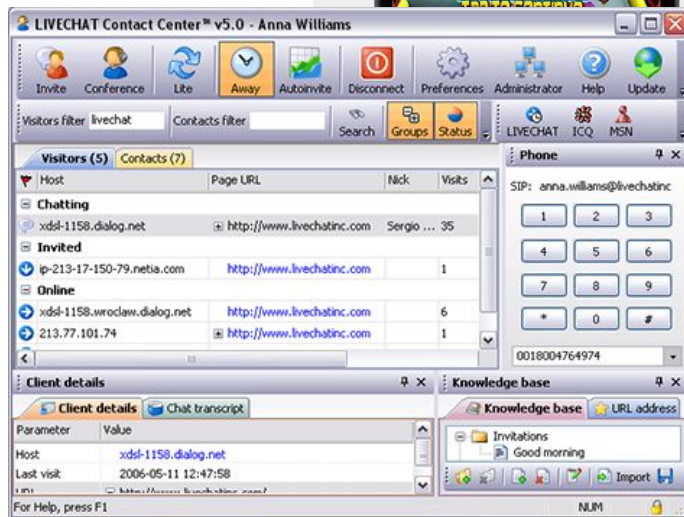


Dica 8

Evite elementos em excesso na tela.

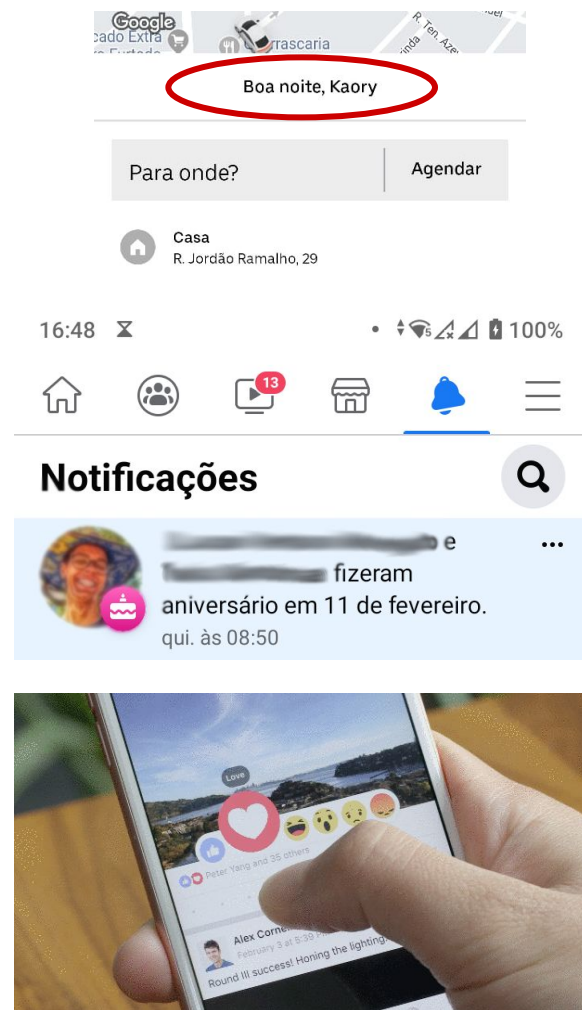
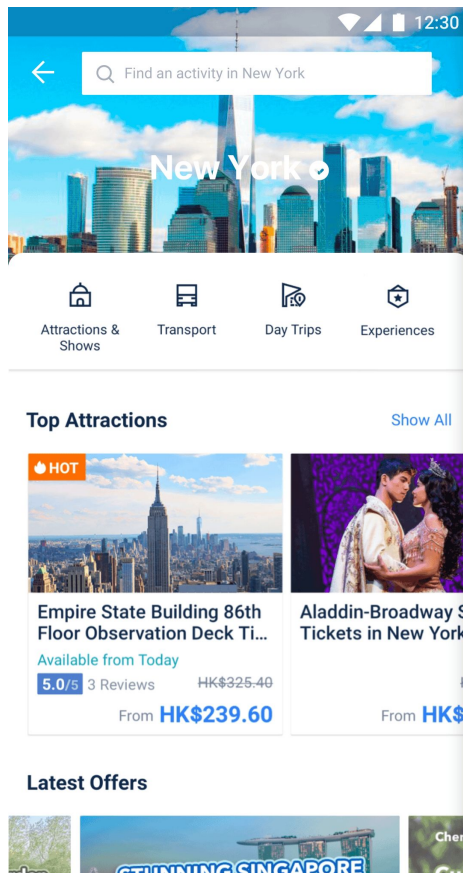
Saiba moderar entre textos, imagens e espaços negativos.

Nubank, Gmail e Instagram são ótimos exemplos de apps que utilizam bem estes recursos.



Dica 9

Microinterações de usabilidade são importantes para uma experiência positiva dentro do app.



Dica 10

Utilize microtextos somente se necessário.

Não existe uma fórmula secreta para criar micro textos, porém, seja informativo em primeiro lugar, comunique o que é mais importante e vá direto ao ponto.



Dica 11

Preocupe-se com a hierarquia:

- ❑ Qual é a ação principal?
- ❑ Quais são as ações secundárias?
- ❑ Qual o mínimo de informação que o usuário precisa saber para realizar a tarefa?
- ❑ Imagens são necessárias?
- ❑ Qual o mínimo de elementos necessários?
- ❑ Qual a primeira coisa que o usuário precisa ver?

Dica 12

Refleta nos seguintes tópicos:

- ❑ Evite inconsistências visuais
- ❑ Use cores para diferenciar ações primárias e secundárias
- ❑ Categorize os itens na interface
- ❑ Use fontes com cores e tamanhos diferentes para criar hierarquias
- ❑ Mantenha o equilíbrio entre a quantidade de textos e de imagens, não exagere na utilização de ambos.

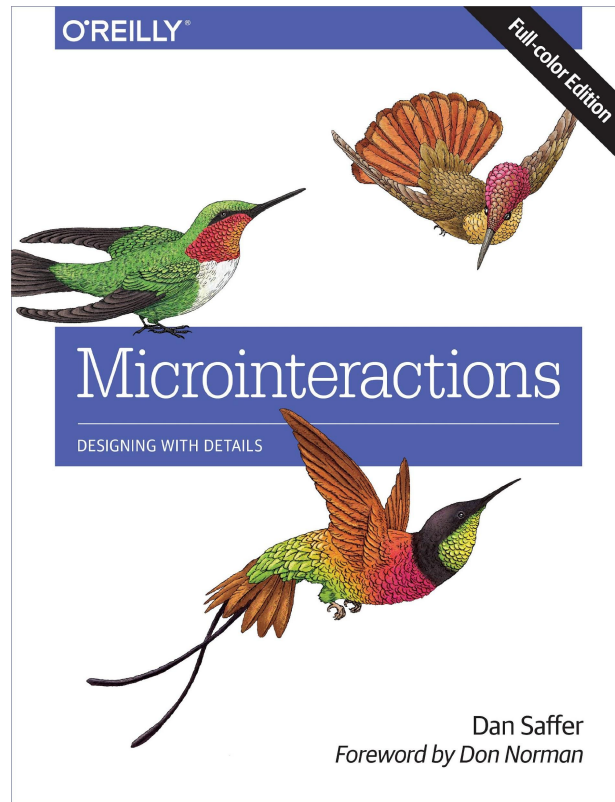
Dica 13

Comunique benefícios, e não somente funcionalidade. Apresente sua proposta de valor.

Ex.: Airbnb **"Sinta-se em casa em qualquer lugar"**

Dica de leitura

Microinteractions: Designing with Details, Dan Saffer



IDEAÇÃO

Crazy 8's

"Crazy 8's é uma técnica fundamental do Design Sprint. É um exercício rápido que desafia as pessoas a esboçar oito ideias distintas em oito minutos. O objetivo é superar a sua primeira ideia, frequentemente a menos inovadora, e gerar uma ampla variedade de soluções para o seu desafio"

Google – Design Sprint Kit

Crazy 8's

- ❑ Para que o Crazy 8's funcione, é necessário que todos da equipe estejam alinhados quanto ao problema identificado
- ❑ O objetivo é aguçar a criatividade e forçar os integrantes a pensarem fora da caixa

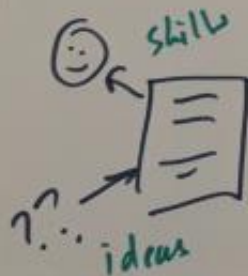
Crazy 8's

Please sketch a minimum of 8 distinct ideas (and not 8 variations of 1 idea) within 8 minutes. They do not need to be beautiful - they just need to communicate your ideas.

Border
Crossing
Media

CGI

Quality based



INTROVERT



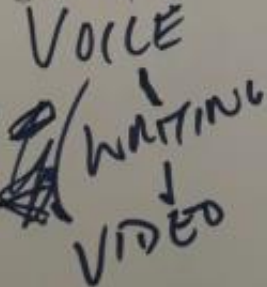
DULL OFTEN



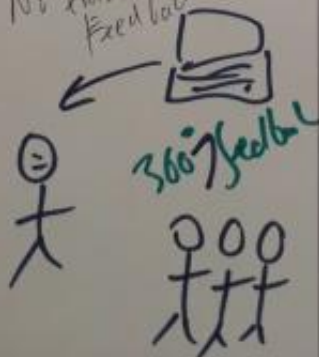
WEARABLES



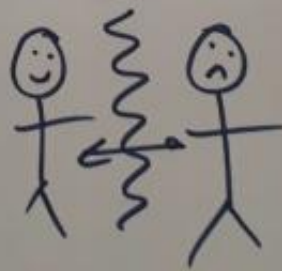
COMMUNICATOR



No emotion
Feedback



Feeding interplay



Story generation



Caso:

Queremos construir um produto, que facilite o problema de distribuição de medicamentos para a população no período de pandemia, em que as pessoas passaram a optar pelo isolamento social

Caso:

O problema do projeto de vocês

THANK YOU!



Designed by Kaory Ogata & Raul Reis

cellep



Estação Hack
São Paulo
from **facebook**