

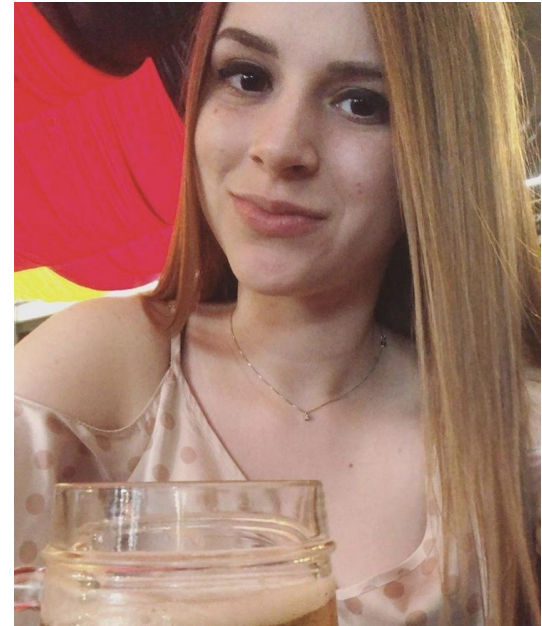
A large red square with a white border, centered on a white background. Inside the square, the text "Workshop" and "UX DESIGN" are displayed in white and dark red respectively.

Workshop

UX DESIGN

Eduarda Poroniczak

- Formada em Análise e Desenvolvimento de Sistemas na **Fadep**.
- UX Design na **Sponte**
- Formação em UX Design pelo **Alura Cursos**.
- Dribble - **poroniczak**
- Behance - **dudaporoniczak**





Conceito

UX Design significa User Experience, ou seja, experiência do usuário. Busca trazer a satisfação, entender o problema que está acontecendo e propor uma solução para isso.

UX é a relação do usuário com o produto.

Diferença entre **UX** e **UI**: User Interface realiza pesquisa com os usuários, cria cenários que podem ocorrer, realizam testes de usabilidade, desenvolvem uma hierarquia de informações, wireframes, protótipos e validação. Já o User Interface cuida dos elementos da interface, tamanho do botão, campos de texto, cores, tipografia, design de layouts.



Cenários



Design Visual



Arquitetura de
informações



Reserach
e validação

UX

UI



Tipografia



Cores



Wireframes e
Protótipos



Layouts

Processos

Começamos **definindo o problema**, logo após é realizado o **Research** (pesquisa com o **usuário**), desenvolvemos o design da interface, podendo realizar a **prototipação** em baixa fidelidade e depois em alta fidelidade, e para concluir é realizada a **validação com o usuário**, é a hora que vamos saber se a solução desenvolvida resolveu o problema.

Heurísticas de Nielsen

#4 - Consistência e padrões

Padrões são muito importantes! Os usuários não devem se perguntar se palavras, situações ou ações diferentes significam a mesma coisa.

"A CAPACIDADE DO CÉREBRO HUMANO NÃO MUDA DE UM ANO PARA O OUTRO, PORTANTO, AS IDÉIAS DO ESTUDO DO COMPORTAMENTO HUMANO TÊM UMA VIDA ÚTIL MUITO LONGA. O QUE FOI DIFÍCIL PARA O USUÁRIO HÁ VINTE ANOS CONTINUA SENDO DIFÍCIL HOJE" - JAKOB NIELSEN

#5 - Flexibilidade e eficiência de uso

Eficiência é ter um sistema intuitivo, sem que o usuário tenha dificuldades para se adaptar e conseguir realizar ações sozinho. O ideal é que a interface seja útil tanto para usuários leigos como para experientes.

Heurísticas de Nielsen

#8 - Design estético e minimalista

Esse é um dos meus favoritos. Design minimalista é ter apenas as funções que realmente precisam. Menos é mais.

#9 - Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e recuperar de erros

Feedbacks! Indispensável não ter. As mensagens de erro devem ser expressas em linguagem simples, indicar com precisão o problema e sugerir construtivamente uma solução. Um exemplo é o feedback de senha incorreta onde já pode ter uma solução como recuperação de senha.

Ferramentas



About me - Ebook

