

Planejamento de Experiência do Usuário (UX) e Interface do Usuário (UI) em um Sistema de Locação de Móveis para Festas

Introdução

O desenvolvimento de um sistema eficiente e de fácil utilização é fundamental para proporcionar uma experiência do usuário positiva. Para alcançar esse objetivo, é necessário realizar um estudo aprofundado e um projeto de UX (User Experience) e UI (User Interface). Nesse processo, também é imprescindível considerar a acessibilidade, garantindo que todas as pessoas possam interagir com o aplicativo de forma inclusiva.

1. Estudo de UX (User Experience)

O primeiro passo é compreender as necessidades e expectativas dos usuários. Para isso, serão realizadas pesquisas, entrevistas e sessões interativas, a fim de entender quem serão os usuários do sistema, suas características, habilidades e necessidades específicas. No caso do sistema de anúncios em questão, serão considerados os seguintes perfis de usuários:

- Atendentes: Responsáveis pelo gerenciamento dos anúncios e atendimento aos clientes.
- Gerente Geral: Responsável por supervisionar e administrar todas as atividades relacionadas aos anúncios.
- Geral Administrativo: Responsável pela parte administrativa do sistema.
- Clientes: Pessoas que visitam o estabelecimento para visualizar orçamentos, pedidos e fotos dos produtos, diretamente no desktop da empresa. O público inclui desde jovens até pessoas com necessidades especiais de leitura, como pais ou avós dos clientes.

Além disso, é importante analisar sistemas semelhantes disponíveis no mercado para identificar boas práticas e possíveis melhorias. Durante a pesquisa, foram analisados softwares de empresas concorrentes, como "Softlocação" e "Intelegra.Locações", com funcionalidades adicionais que poderão ser integradas no futuro, como a integração com a internet para acesso a um site responsivo com o banco de dados do sistema.

2. Projeto de UI (User Interface)

O projeto de UI envolve a criação de telas intuitivas e visualmente agradáveis. Para isso, serão adotadas as seguintes etapas:

2.1 Criação de wireframes

Serão desenvolvidos esboços de baixa fidelidade das telas, conhecidos como wireframes. Esses esboços destacam a disposição dos elementos, a estrutura da informação e o fluxo de interação. Dessa forma, será possível planejar a organização visual e a hierarquia das telas.

2.2 Definição de esquemas de cores

A escolha adequada dos esquemas de cores é essencial para a identidade do sistema e para a legibilidade das informações. No caso do sistema de anúncios, serão utilizadas as seguintes paletas de cores:

- Cor lilás clara: #d9c5d8 ou Rgb (217, 197, 216), tamanho da fonte de 14 pixels. Essa cor será utilizada como fundo padrão dos botões e caixas de seleção, bem como nos logotipos.
- Cor branca: #FFFFFF ou Rgb (255, 255, 255), tamanho da fonte de 14 pixels. Essa cor será usada para as letras nos botões.
- Cor lilás forte: #6a374a ou Rgb (106, 55, 74), tamanho da fonte de 14 pixels. Será utilizada para dar contraste e destaque nos botões.
- Cor berinjela médio: #978591 ou Rgb (151, 133, 145), tamanho da fonte de 14 pixels. Essa cor visa realçar os elementos quando os botões são selecionados.

2.3 Seleção de elementos visuais

A escolha de ícones, imagens e outros elementos visuais será feita levando em consideração a compatibilidade e a usabilidade. Todos os elementos visuais serão selecionados de forma a atender tanto os atendentes quanto o público que interage diretamente com as telas do sistema.

2.4 Organização e autoridade visual

Será planejada a disposição dos elementos nas telas, priorizando as informações mais relevantes e facilitando a compreensão e navegação do usuário. A hierarquia visual será estabelecida de forma clara, destacando as principais funcionalidades e tornando a interação mais intuitiva.

2.5 Consistência e feedback

Serão estabelecidos padrões visuais consistentes em todo o sistema, fornecendo feedback visual adequado para as ações dos usuários. Por exemplo, botões apagados indicarão ações desabilitadas, enquanto campos preenchidos sinalizarão informações já inseridas.

3. Acessibilidade ao sistema

A acessibilidade é um aspecto essencial a ser considerado durante o desenvolvimento do sistema de anúncios. Algumas práticas adotadas para garantir a acessibilidade são:

3.1 Contraste e legibilidade

Será assegurado que as cores utilizadas tenham contraste suficiente para que pessoas com deficiência visual possam ler as informações de forma clara. Isso será feito para todas as áreas do sistema, priorizando a legibilidade e a clareza das informações apresentadas.

3.2 Tamanho de fonte ajustável e espaçamento entre as linhas

O sistema será implementado com letras de 14 pixels, considerando a eficiência da acessibilidade. Além disso, será considerada a inclusão de uma opção para que os usuários possam aumentar ou diminuir o tamanho da fonte, facilitando a leitura para pessoas com baixa visão. Será feito espaçamento entre 1.5 e 2 aonde houver textos com maior tamanho, para facilitar a leitura, ficando mais claro e acessível.

3.3 Compatibilidade com leitores de tela

Será verificado se o aplicativo é compatível com tecnologias assistivas, como leitores de tela. Essa compatibilidade permitirá que pessoas cegas ou com baixa visão possam acessar e compreender o conteúdo do sistema.

3.4 Rótulos descritivos

Serão utilizados rótulos descritivos e claros para os elementos interativos do sistema, facilitando a compreensão para usuários com deficiência visual.

3.5 Navegação por teclado

Será garantido que todas as funcionalidades do sistema possam ser acessadas e utilizadas por meio do teclado, permitindo a navegação para pessoas com deficiência motora. A fazer.

4. Projeto de Usabilidade

A usabilidade é um fator crucial para o sucesso do sistema de

anúncios. Serão realizados testes de usabilidade com usuários reais para identificar possíveis problemas e obter feedback valioso. Com base nos resultados dos testes, o projeto das interfaces será refinado, corrigindo problemas de usabilidade e tornando a experiência do usuário mais eficiente e satisfatória.

Conclusão

O projeto de UX e UI será adaptado às necessidades específicas do sistema de locação de móveis para os usuários envolvidos. O processo descrito acima serve como uma diretriz geral para auxiliar na criação de interfaces intuitivas, acessíveis e eficientes. É importante ressaltar que o design e a usabilidade do sistema devem ser constantemente reavaliados em diversas etapas, a fim de garantir a eficiência e a satisfação do usuário.