

# Projeto Hellow

Professora Karize Viecelli  
Professor Felipe Rotermei



Prefeitura Municipal  
de Blumenau



# O que é UX?

User Experience (UX) é um termo que se refere à qualidade da experiência que um usuário tem ao interagir com um produto, sistema ou serviço. Esta experiência abrange todos os aspectos da interação do usuário, incluindo como ele se sente ao utilizar o produto, a facilidade de uso, a eficiência, a utilidade, e a satisfação geral.

# Componentes de UX

## 1. Usabilidade:

- A facilidade com que os usuários conseguem utilizar o produto para alcançar seus objetivos. Um produto com boa usabilidade é intuitivo, eficiente e agradável de usar.

## 2. Acessibilidade:

- Garantir que o produto possa ser utilizado por todas as pessoas, independentemente de suas habilidades ou deficiências. Isso inclui considerações para usuários com deficiência visual, auditiva, motora, entre outras.

## 3. Design Visual:

- A aparência do produto, que inclui layout, cores, tipografia, e outros elementos visuais. Um bom design visual é atraente e apoia a usabilidade do produto.

# Componentes de UX

## 4. Arquitetura da Informação:

- A organização e estrutura do conteúdo dentro do produto. Isso ajuda os usuários a encontrar informações e navegar pelo sistema de maneira eficiente.

## 5. Interação:

- A maneira como os usuários interagem com o produto, incluindo a resposta do sistema às ações do usuário. Uma boa interação é responsiva, intuitiva e fornece feedback claro.

## 6. Experiência Emocional:

- As emoções e sentimentos que o usuário tem ao utilizar o produto. Um produto que oferece uma experiência emocional positiva pode aumentar a satisfação e fidelidade do usuário.

# Importância da UX

- **Satisfação do Usuário:** Um bom design de UX aumenta a satisfação do usuário, o que pode levar a uma maior lealdade e recomendações positivas.
- **Eficiência e Produtividade:** Produtos com boa UX permitem que os usuários realizem suas tarefas de forma mais rápida e eficiente.
- **Redução de Erros:** Um design intuitivo e claro ajuda a minimizar erros de uso e a necessidade de suporte técnico.
- **Competitividade:** Em um mercado competitivo, a UX pode ser um diferencial importante que atrai e retém clientes.
- **Acessibilidade e Inclusão:** Garantir que todos os usuários, incluindo aqueles com deficiências, possam utilizar o produto de forma eficaz.

# Processo de UX

1. **Pesquisa com Usuários:** Entender as necessidades, comportamentos e expectativas dos usuários através de entrevistas, questionários, testes de usabilidade, e análise de dados.
2. **Criação de Personas:** Desenvolver perfis fictícios de usuários típicos para guiar o processo de design.
3. **Desenvolvimento de Wireframes e Protótipos:** Criar esboços e modelos interativos para testar e refinar ideias de design.
4. **Testes de Usabilidade:** Avaliar o design com usuários reais para identificar problemas e áreas de melhoria.
5. **Iteração:** Refinar e melhorar o design com base no feedback dos testes de usabilidade.

# Ferramentas e Métodos de UX

- Wireframes e Protótipos: Ferramentas como Figma, Sketch, Adobe XD.
- Mapas de Jornada do Usuário: Visualização das interações dos usuários com o produto.
- Card Sorting: Método para entender como os usuários categorizam informações.
- A/B Testing: Comparação de duas versões de um produto para determinar qual performa melhor.

# Exemplos de Boas Práticas de UX

- Texto Claro e Conciso: Facilita a compreensão.
- Navegação Intuitiva: Facilita encontrar informações.
- Feedback Rápido: Confirma ações dos usuários rapidamente.
- Design Responsivo: Funciona bem em diversos dispositivos.



# Exemplos de Más Práticas de UX

- Interface Desorganizada: Confunde os usuários.
- Carregamento Lento: Frustra os usuários.
- Falta de Acessibilidade: Exclui usuários com deficiências.
- Erros Não Informados: Deixa os usuários sem saber o que fazer.

# Conclusão

UX é uma disciplina essencial no desenvolvimento de produtos que busca criar experiências positivas e significativas para os usuários. Envolve uma abordagem centrada no usuário, onde as necessidades e expectativas dos usuários são priorizadas em todas as fases do design e desenvolvimento do produto.

# Atividade Prática:

## Redesenhar uma Página Web

### Objetivo

Aplicar os conceitos aprendidos de UX para melhorar a usabilidade e experiência de uma página web existente.

### Passo a Passo

#### 1. Escolher uma Página Web:

- Pode ser uma página de um site conhecido ou uma página fictícia criada para a aula.

#### 2. Analisar a Página Atual:

- Identificar problemas de usabilidade.
- Anotar aspectos que podem ser melhorados (navegação, layout, acessibilidade, etc.).

# Atividade Prática:

## Redesenhar uma Página Web

### 3. Criar Personas:

- Definir 2-3 personas que representem os usuários típicos da página.

### 4. Desenhar Wireframes:

- Esboçar a nova versão da página considerando os problemas identificados.
- Focar na organização do conteúdo e navegação intuitiva.

### 5. Prototipar:

- Usar uma ferramenta de prototipagem (como Figma ou Sketch) para criar um protótipo interativo da nova página.

# Atividade Prática:

## Redesenhar uma Página Web

### 6. Testar a Nova Versão:

- Realizar testes de usabilidade com colegas para obter feedback.
- Fazer ajustes baseados no feedback recebido.

# Recursos Adicionais

- Links para tutoriais sobre **Figma** para ajudar a se familiarizarem com essa ferramenta de design:
- 1. YouTube
- Tutorial Figma - Introdução ao Design de Interfaces: <https://www.youtube.com/watch?v=vJH-ecTR4Hc>
- Curso Completo de Figma para UI/UX Design (Gratuito): <https://www.youtube.com/watch?v=NiFjeKbkRX4>
- Como Usar o Figma - Guia Completo para Iniciantes: <https://www.youtube.com/watch?v=FjJrEQe0Pcc>



**0800 048 1212**     **sc.senai.br**

Rodovia Admar Gonzaga, 2765 - Itacorubi - 88034-001 - Florianópolis, SC