

# 1 - Experiência do Usuário (UX)

- UI e UX são termos com significados bem diferentes.



## Introdução

Quando falamos de UI & UX, não estamos falando de uma coisa só. São duas coisas distintas que se complementam.

# 1.1 - UI Design (UID)

- UID diz respeito a interface do sistema, site, aplicativo, etc.

## Definição

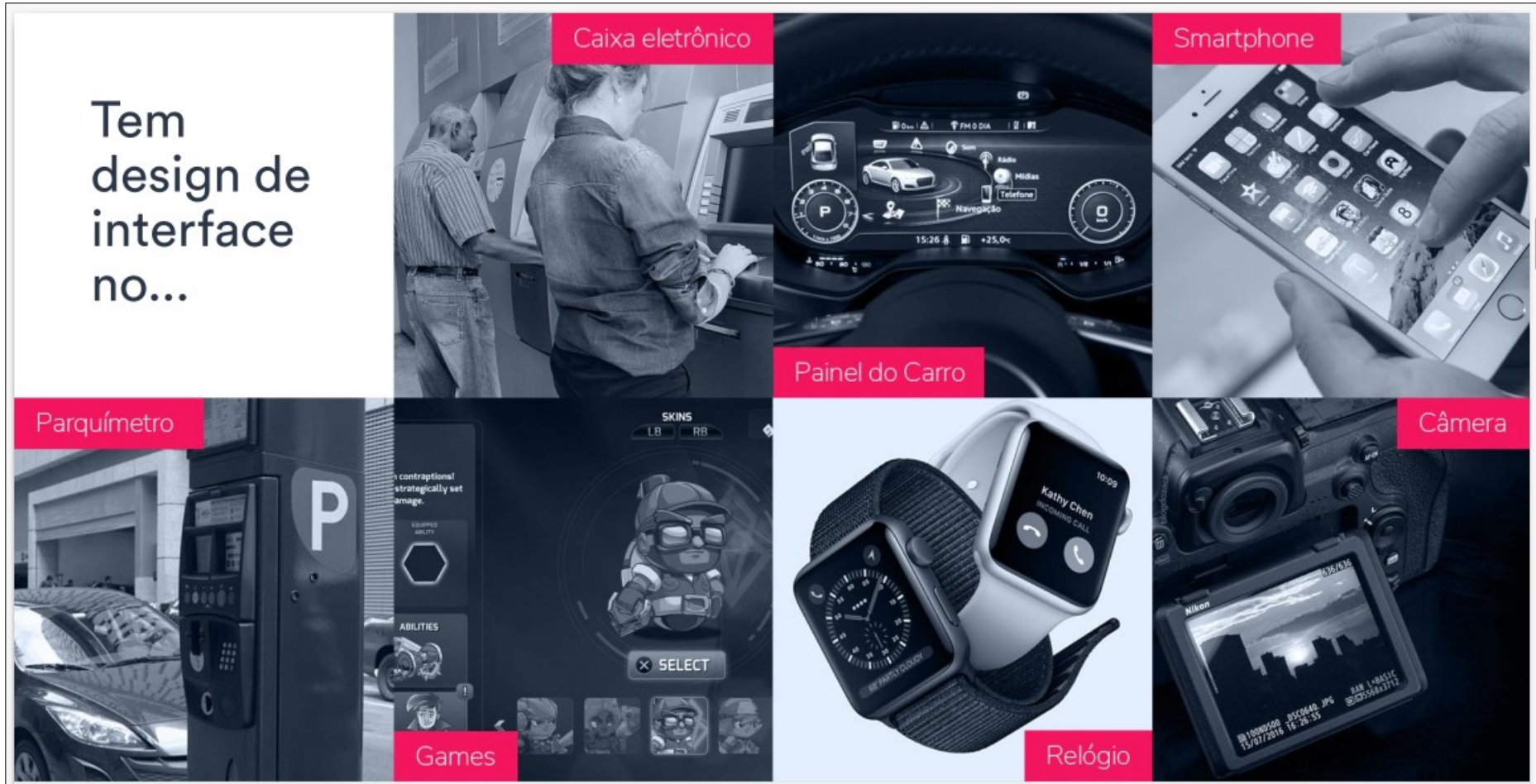
UI Design, ou User Interface Design que em português significa (Design de Interface do Usuário), basicamente ele é o meio pela qual uma pessoa interage com um dispositivo. No digital, uma área não funciona sem a outra.

- Tela
- Layout
- Parte visual e interativa



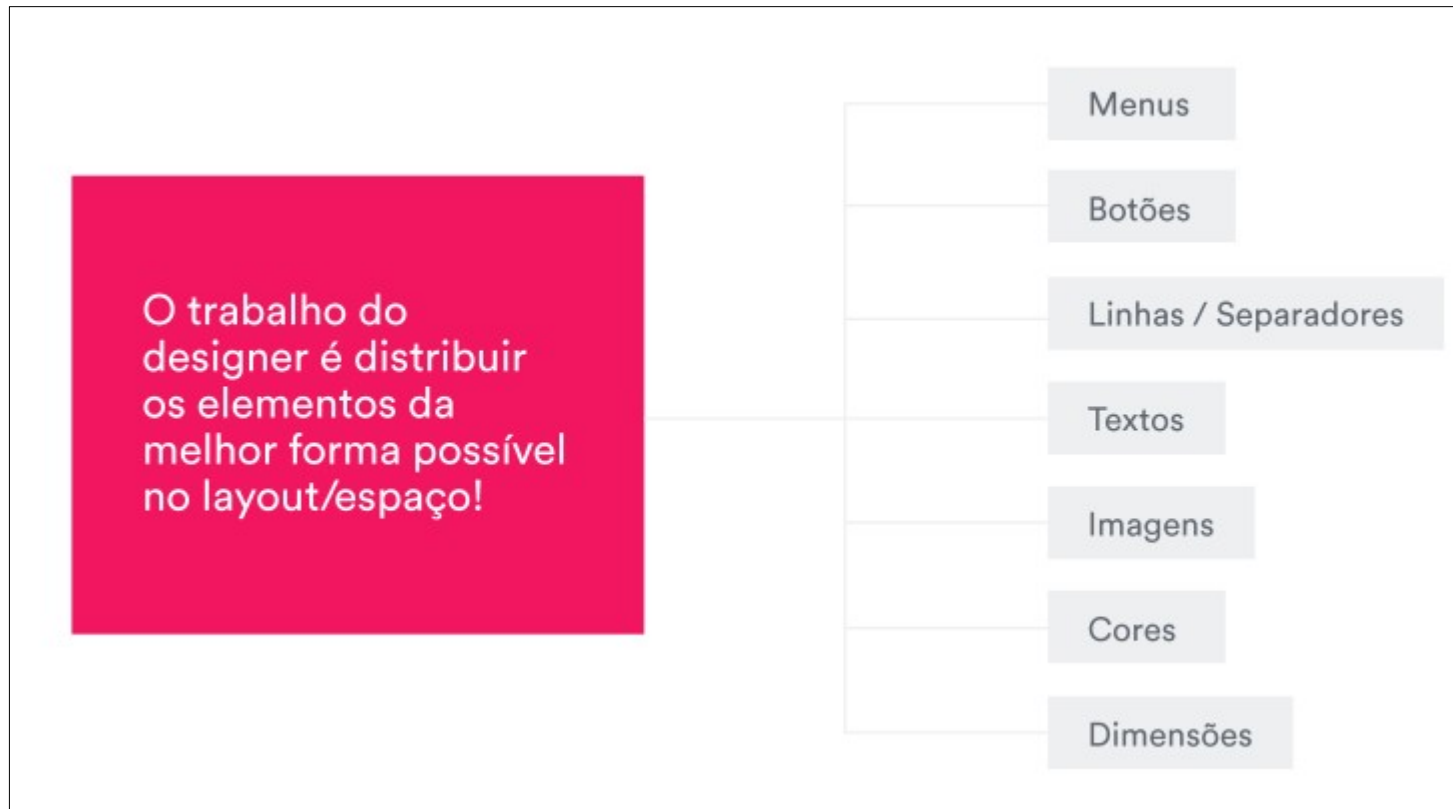
# 1.1 - UI Design (UID)

- Temos UID não apenas em sites ou sistemas. Atualmente ela está presente em muitas plataformas:



# 1.1 - UI Design (UID)

- O designer precisa elaborar e organizar a interface de forma que o usuário consiga alcançar seu objetivo com o máximo de facilidade possível, de forma intuitiva e ágil.
- Além disso a interface tem que ter boa aparência, e seguir os padrões (Ex: botão cancelar da cor vermelha)



## 1.2 - User Experience (UX)

- O UX não é tangível como o UI, trata-se do sentimento do usuário ao usar seu produto/sistema. Este conceito não se aplica apenas a software, mais em qualquer tipo de produto ou serviço.
- Este termo foi inventado por Don Norman, diretor de tecnologia da Apple, em 1990.

### Definição

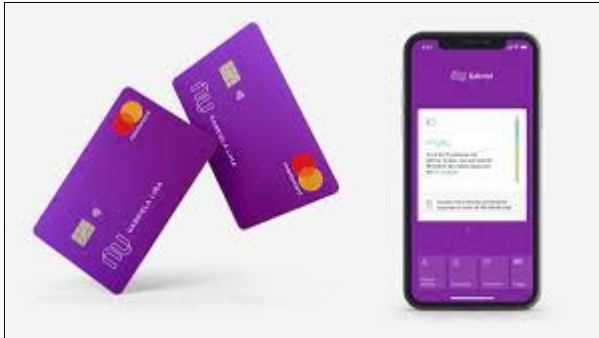
UX significa User Experience, que em português significa Experiência do Usuário.

A experiência do usuário (UX), é a experiência/sensação e sentimento interno que uma pessoa possui enquanto interagem com todos os aspectos dos PRODUTOS e SERVIÇOS de uma empresa, independente se é no ambiente digital ou não.



# 1.2 - User Experience (UX)

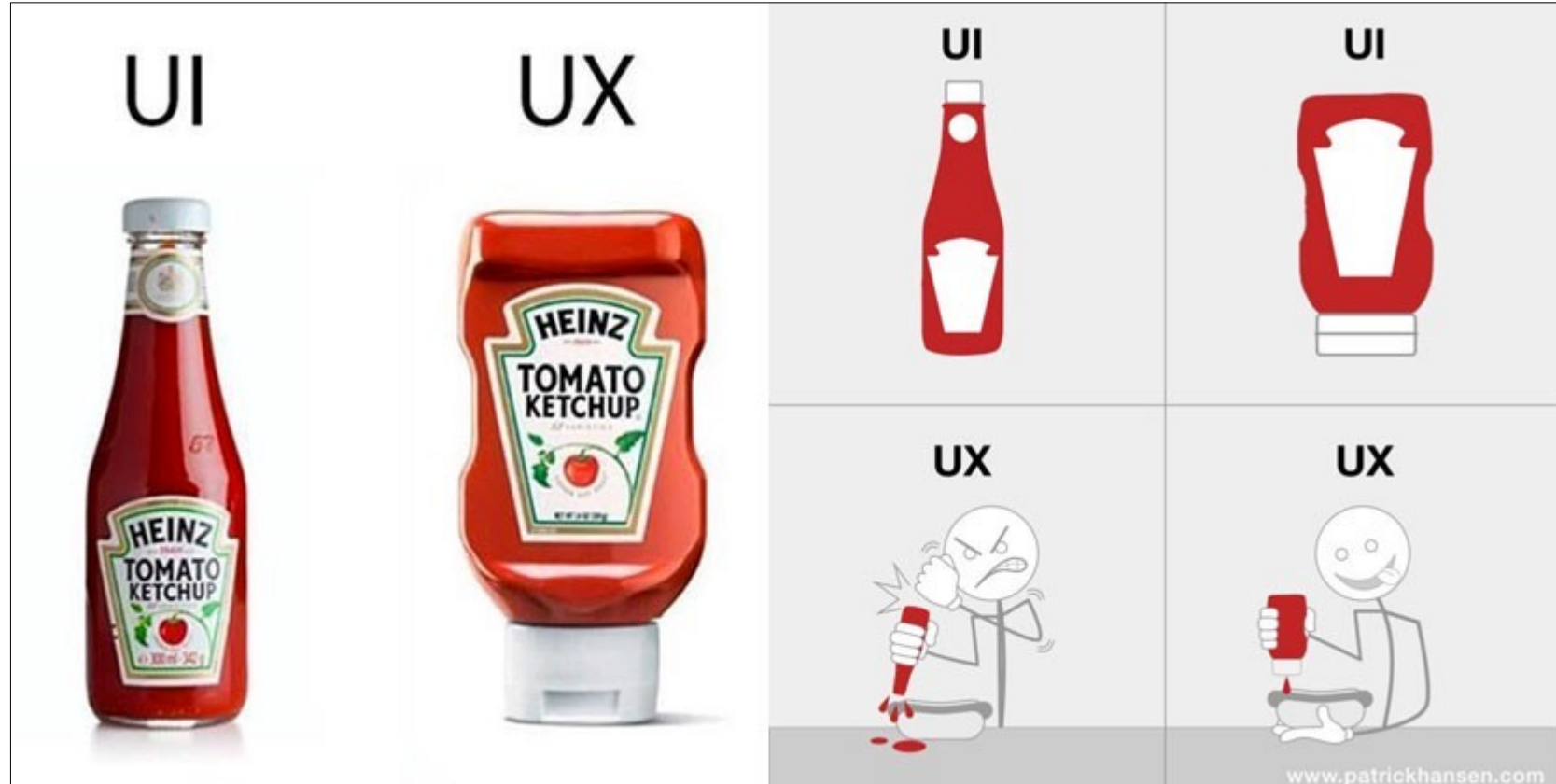
## ➤ Exemplos de UX:





## 1.3 - UX vs. UI

- Nem sempre é fácil unir boa interface com boa experiência do usuário.



## 1.4 - Fases de um Projeto de Interface

- Um projeto de qualquer natureza, antes de ser iniciado, precisa passar por uma rigorosa fase de planejamento, onde serão definidas todas as etapas para construção do produto ou serviço.
- Um projeto de interface (sistema/site/aplicativo) também precisa passar por um planejamento inicial, principalmente no que se refere ao processo de coletar requisitos com o cliente.
- Veremos a partir de agora as principais etapas para o desenvolvimento de uma interface de software:





## 1.4.1 - Levantamento de Informações

- Não tem como iniciar o desenvolvimento da interface sem levantar todas as informações e materias visuais necessários.

### Levantamento das informações

#### Briefing

No briefing é feito a coleta das informações, ideias, exigências e necessidades o desenvolvimento do site.

- Aula mais detalhada sobre briefing, como fazer e etc

#### Planejamento

Com as informações coletadas no briefing, é hora de fazer o planejamento do site, ou seja:

- Definir navegação/páginas
- Definir as tecnologias



#### Levantamento do conteúdo

Solicitar ao cliente todos os textos e imagens do projeto.

- Textos institucionais
- Informações de contato
- Imagens
- vídeos

#### Pesquisa de mercado

Estudar os concorrentes diretos e indiretos do seu cliente.

- Concorrentes diretos
- Concorrentes indiretos

## 1.4.2 - Cronograma

- É de extrema importância a construção de um cronograma realista, principalmente se existirem contratos com datas de entrega estabelecidas.
- Existem softwares para auxiliar na construção de cronogramas, como MS Project, Open Project, entre outros.

### Cronograma

Com o escopo do projeto web definido é hora de elaborar um cronograma de entregas. Para isso, é fundamental que você seja realista quanto ao tempo disponível para se dedicar ao projeto e também o tempo de entrega.

- Utilizar algum programa para se organizar

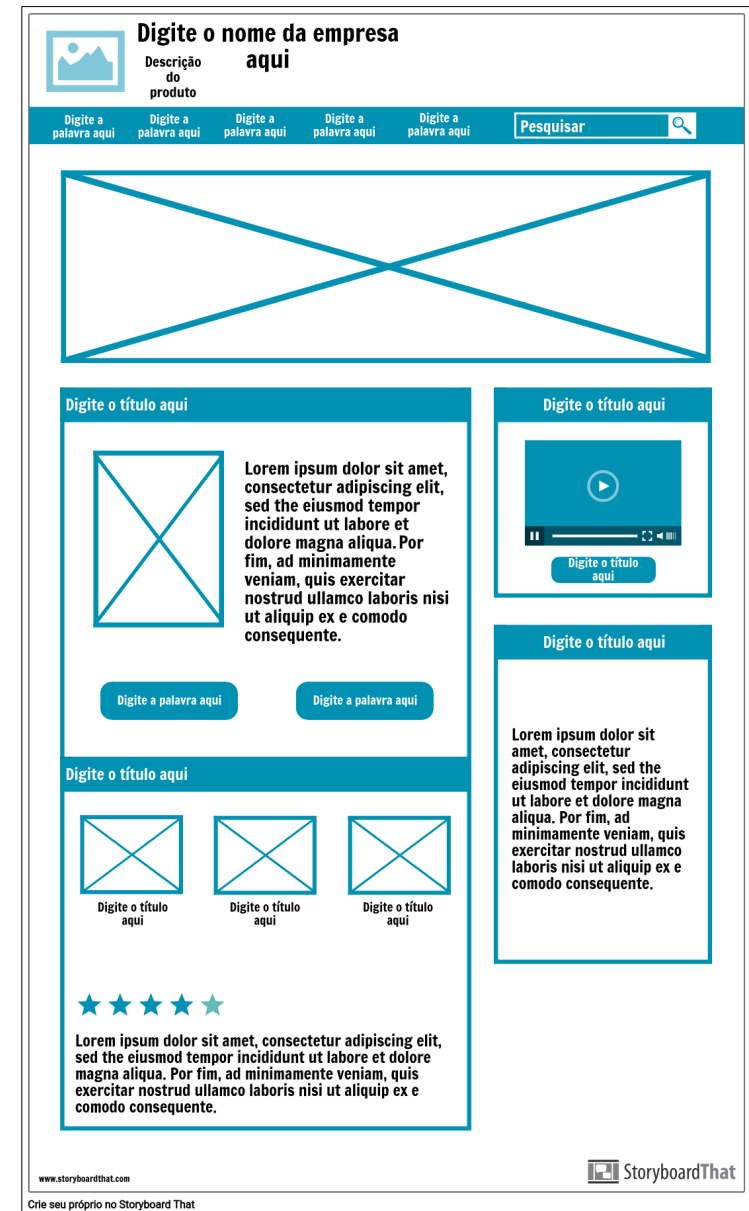
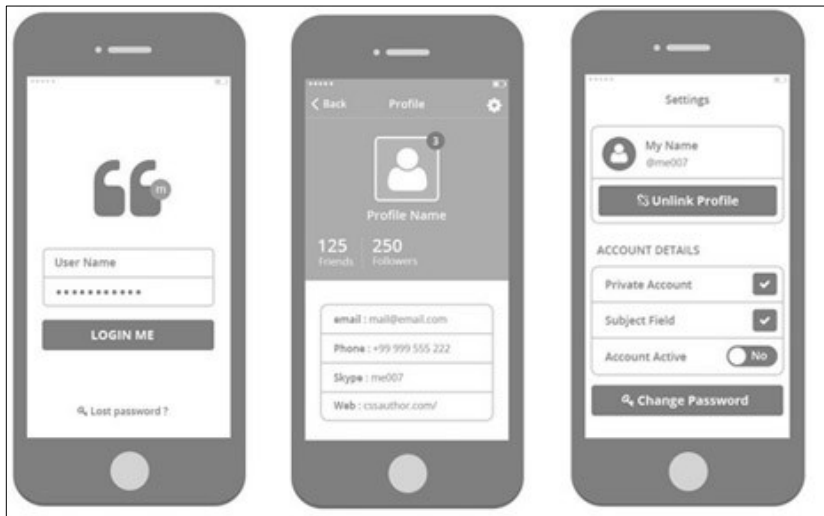


## 1.4.3 - Wireframes

### Wireframe / Estrutura de navegação

É um protótipo usado em design de interface para sugerir a estrutura de um site e relacionamentos entre suas páginas, ou seja, o caminho que usuário fará.

- Aula sobre Wireframe



## 1.4.4 - Inspiração

- Alguns tipos de sites e aplicativos necessitam de atualizações constantes, sempre baseadas em novas tendências ou referências. Como exemplo, podemos citar sites e sistemas de moda, arquitetura, marketing, etc.
- Além disso, as tecnologias WEB evoluem muita rapidamente, sendo necessário que atualizações tecnológicas sejam implementadas com certa frequência.



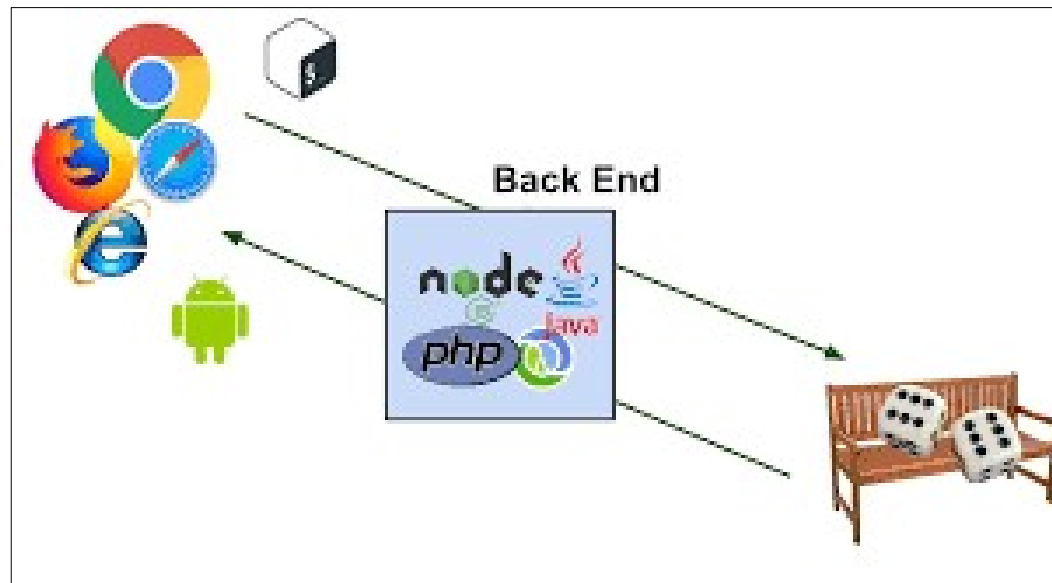
## 1.4.5 - Desenvolvimento do Layout

- Nesta etapa será desenvolvido o layout do sistema/site, já contendo todo o conteúdo digital (logo, vídeos, figuras, etc) da empresa. Como exemplo, seria criar todo o HTML e CSS de um site.
- Após esta etapa, o cliente poderá ter uma ideia concreta de como ficará o visual do seu site ou sistema. Nesta fase, ainda é possível fazer alterações sem grandes dificuldades. Pode ser uma boa prática criar um protótipo navegável para enviar ao cliente.



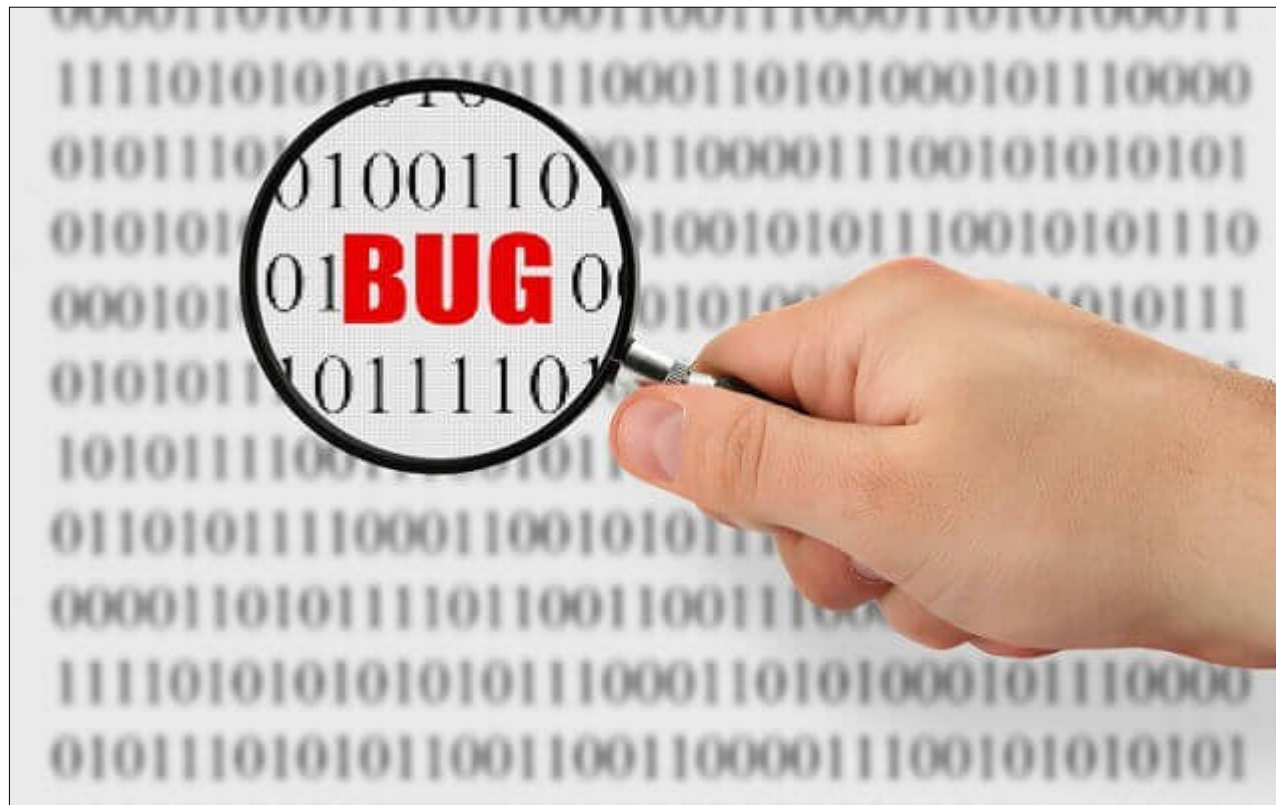
## 1.4.6 - Programação

- Nesta etapa, todo o Front-end e Back-end do sistema deverão ser implementados, utilizando as tecnologias que melhor se adequem ao projeto.



## 1.4.7 - Testes

- É fundamental testar o software das mais diversas formas antes de colocá-lo em produção. De preferência, os testes devem ser feitos por pessoas que não estavam envolvidas no desenvolvimento.





# Referências

- Site do Imaster
- Keyde.com.br
- Livro – IHC – Simone Barbosa