

**INSTITUTO
FEDERAL**

Paraná

Campus
Pinhais



UX/UI Design: essa carreira pode ser sua

Profa. Me. Lauriana Paludo

Contato: lauriana.paludo@ifpr.edu.br

Sobre mim



Sou Lauriana Paludo, professora da área da Computação no IFPR campus Pinhais.

Tenho mestrado em Computação Aplicada em Gerenciamento de Projetos de Software.

Me interesse por pesquisas e trabalhos que envolvam metodologias de desenvolvimento de software, análise de dados e interação humano computador.

Adoro ensinar como criar produtos digitais que facilitem a vida das pessoas.

Introdução ao Minicurso

- **Objetivo do Minicurso:**

- Apresentar os conceitos de UX e UI Design.
- Explorar a importância dessas áreas no desenvolvimento de interfaces digitais.
- Ajudar os participantes a refletirem sobre se suas habilidades e interesses se alinham com a carreira de UX/UI Design.

- **Agenda:**

- O que é UX/UI Design?
- Responsabilidades e Habilidades de um Designer.
- Usabilidade e Testes com Quant-UX.
- Reflexão: A carreira é para você?

O que é UX Design e UI Design?

UX Design (Experiência do Usuário)

Foca na jornada do usuário, entendendo suas necessidades, dores e desejos para projetar experiências intuitivas e satisfatórias ao utilizar um produto ou serviço.

-Reuniões com clientes/usuários

- Pesquisa de usuários e análise de comportamento
- Especifica objetivos do usuário e personas
- Define os requisitos de uma interface
- Projeta o fluxo de uso de uma interface
- Cria wireframes e aspectos básicos da UI
- Testes de usabilidade e coleta de feedback

UI Design (Interface do Usuário)

UI Design cuida da interface visual, com foco na estética, layout, cores, tipografia, interatividade e acessibilidade, tornando a interação com o produto agradável e eficiente.

- Projeta cada ponto de toque

- Projeta o comportamento do usuário da interface
- Cria a aparência visual da interface
- Faz decisões de cores e tipografia
- Projeta a hierarquia visual
- Desenvolve e define uma linguagem visual consistente
- Colaboração com desenvolvedores para garantir a consistência visual

Importância do UX/UI Design no desenvolvimento de produtos digitais

1

Diferenciação

Um design de UX/UI atrativo e intuitivo pode diferenciar seu produto da concorrência.

2

Retenção de Usuários

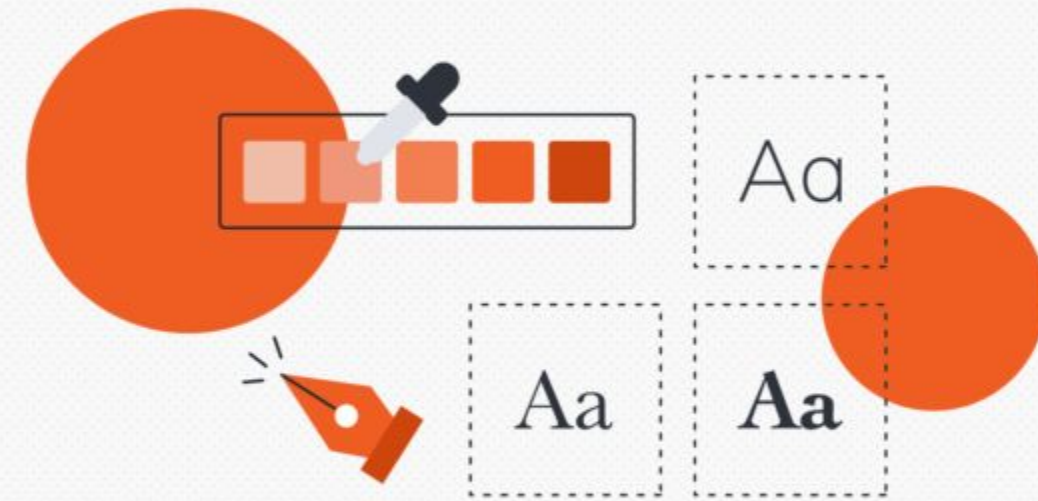
Uma ótima experiência do usuário aumenta a satisfação e a fidelidade dos clientes.

3

Eficiência Operacional

Um design eficiente reduz erros e melhora a produtividade dos usuários.

Habilidades essenciais de um UX/UI Designer



Habilidades de UX:

- Empatia e pesquisa de usuários.
- Habilidade de análise crítica.
- Pensamento criativo e solução de problemas.

Habilidades de UI:

- Conhecimento de ferramentas de design (Figma, Adobe XD, Sketch, etc).
- Sensibilidade estética e atenção ao detalhe.
- Compreensão de design responsivo e interação visual.

A Importância da Usabilidade - 10 heurísticas de Nielsen: projetando interfaces e interações

1



Visibilidade do status do sistema

2



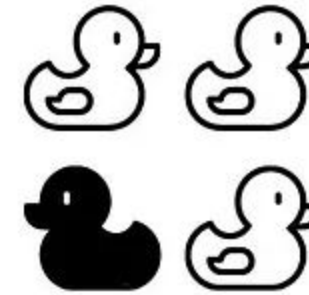
Correspondência entre o sistema e o mundo real

3



Controle e liberdade do usuário

4



Consistência e Padronização

5



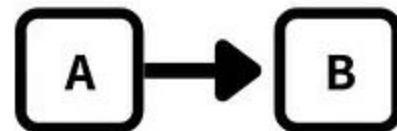
Prevenção de erros

6



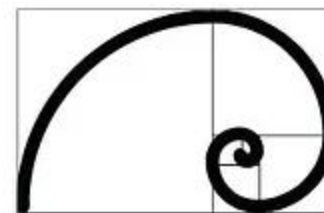
Reconhecimento ao invés de memória

7



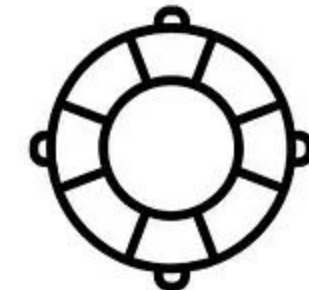
Eficiência e flexibilidade de uso

8



Estética e design minimalista

9



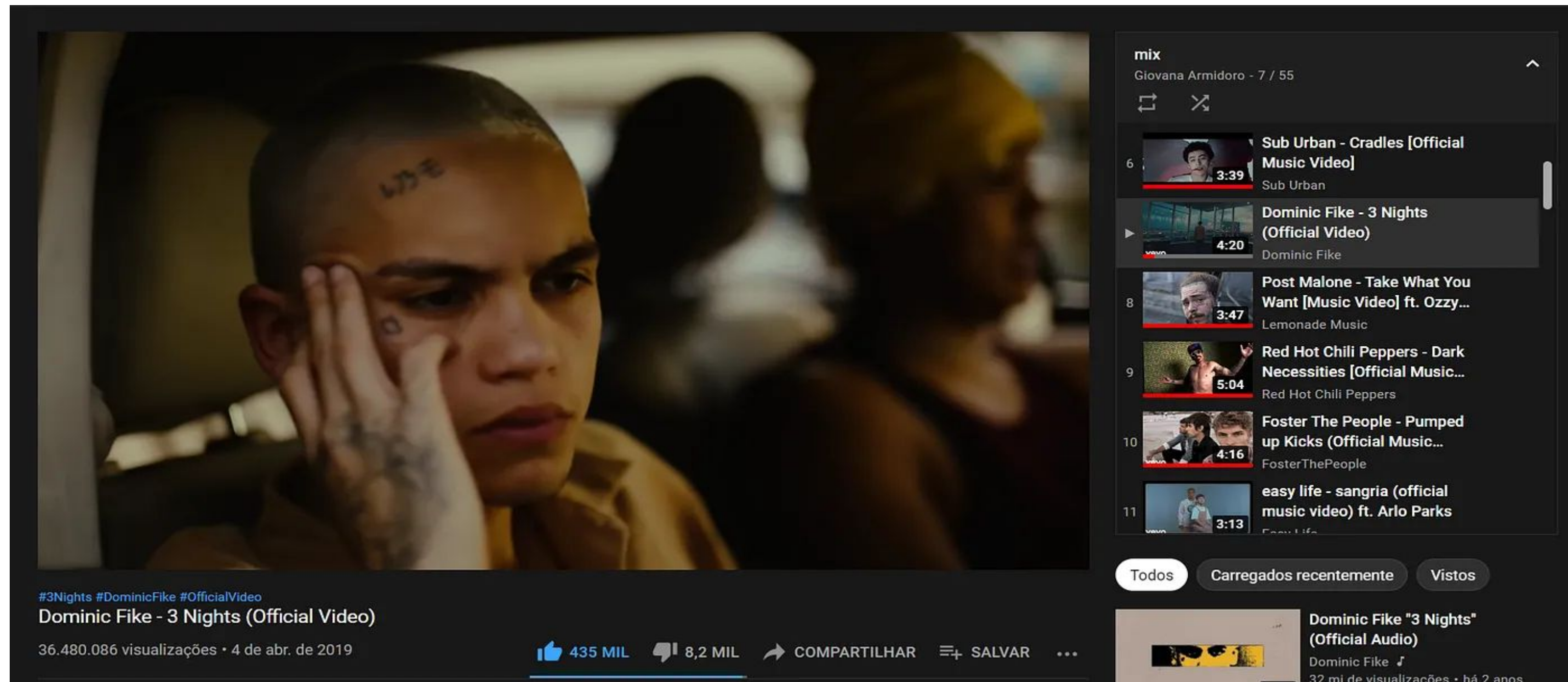
Recuperação diante de erros

10



Ajuda e documentação

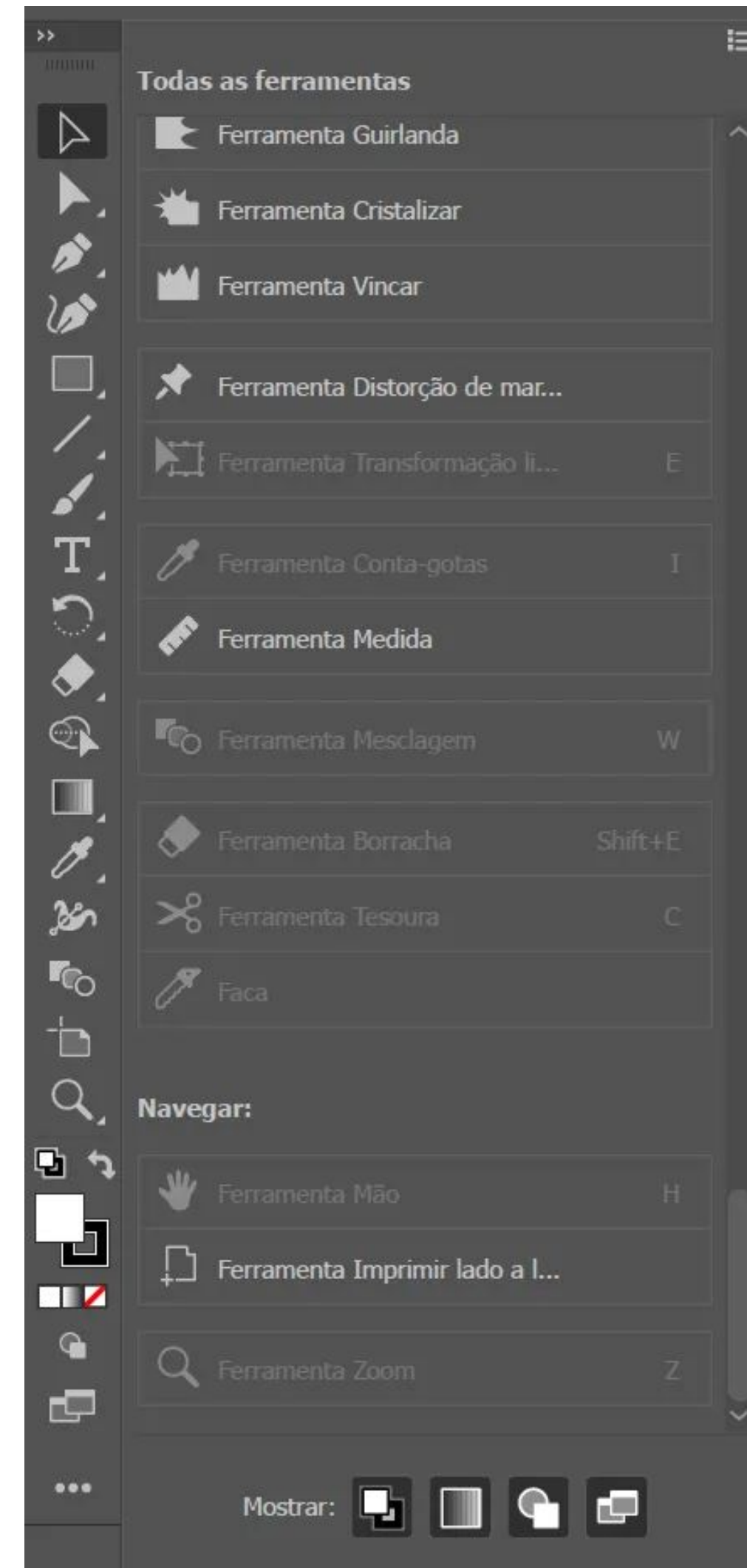
1. Visibilidade do status do sistema



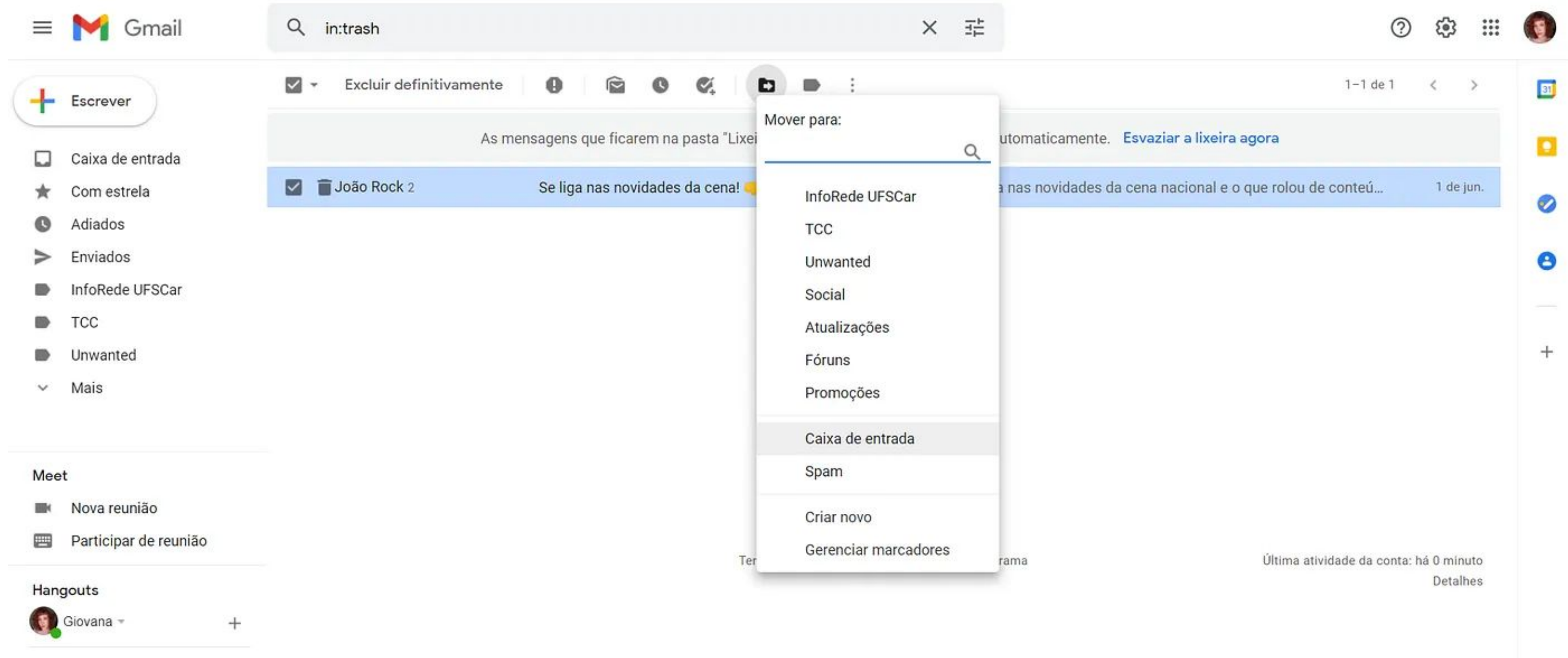
Por exemplo, quando estamos assistindo uma playlist no [Youtube](https://www.youtube.com) temos no lado direito um indicador de qual vídeo estamos assistindo, quais os vídeos anteriores e quais os seguintes. As atualizações dessas informações na interface são feitas em tempo real.

2. Correspondência entre o sistema e o mundo real

O software [Illustrator](#) traz um bom exemplo da utilização dos ícones em sua barra de ferramentas.



3. Controle e liberdade do usuário



Por exemplo, quando excluimos um e-mail no [Gmail](#) ele vai para a lixeira, um local que funciona como um backup e permite a recuperação do que foi excluído.

4. Consistência e padronização

É importante que a interface tenha consistência e um padrão visual (texto, cor, animação, som e etc). Manter consistência entre todas as telas de uma aplicação diminui a curva de aprendizado.

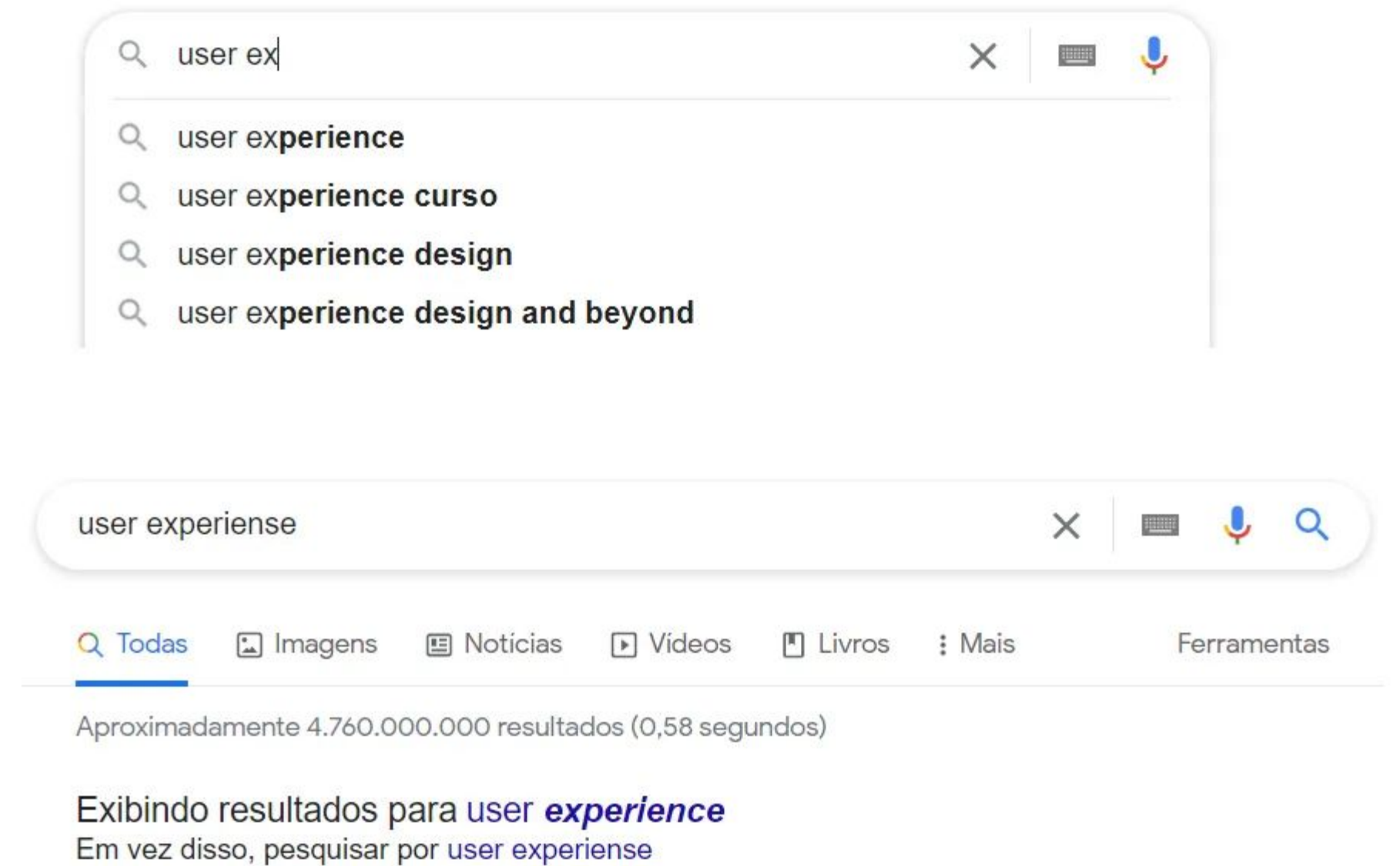
Um grande exemplo de consistência e padronização é o Google e podemos conferir esse trabalho através do [Material Design](#).



5. Prevenção de erros

Melhor do que mensagens dizendo que o usuário cometeu algum erro são formas de prevenção à realização desses erros, o que evita a frustração. As **caixas de confirmação** de ação são um clássico exemplo de como evitar erros.

A busca do [Google](#) traz outro exemplo de prevenção. Quando começamos a escrever o termo na caixa de pesquisa já são apresentadas algumas sugestões e mesmo que a busca seja feita com algum erro de ortografia o sistema faz a pesquisa com o termo correto (deixando claro essa mudança) mas fornece a opção de buscar pelo termo escrito.



6. Reconhecimento ao invés de memória

Os usuários não têm a obrigação de lembrar todas as funções e ações da interface, é preferível dar ao usuário formas de reconhecer padrões do que ter que obrigá-lo a memorizar várias informações na medida que ele navega pela aplicação.

Sendo assim, é muito importante deixar à disposição alguns **pequenos lembretes** com informações úteis de navegação. Instruções e informação adicional para o uso do sistema devem ser visíveis ou facilmente acessíveis sempre que possível.

7. Eficiência e flexibilidade de uso

Qualquer tipo de usuário, leigos ou experientes, deve conseguir interagir nas interfaces desenvolvidas. Os leigos precisam de informações mais detalhadas para realizar as tarefas com mais facilidade mas, na medida em que aprendem sobre a interface, surge a necessidade de mais rapidez nas interações.

Aumente a eficiência oferecendo aceleradores de uso, como **atalhos**, **personalização** e possibilidade de adaptar o sistema para ações usadas com mais frequência. “**Ctrl+C**” e “**Crtl+V**” são exemplos de atalhos que permitem ao usuário mais experiente realizar tarefas de forma mais rápida.

8. Estética e design minimalista

Seja simples e objetivo, assim a aplicação se torna eficiente no quesito transmitir informação aos usuários.

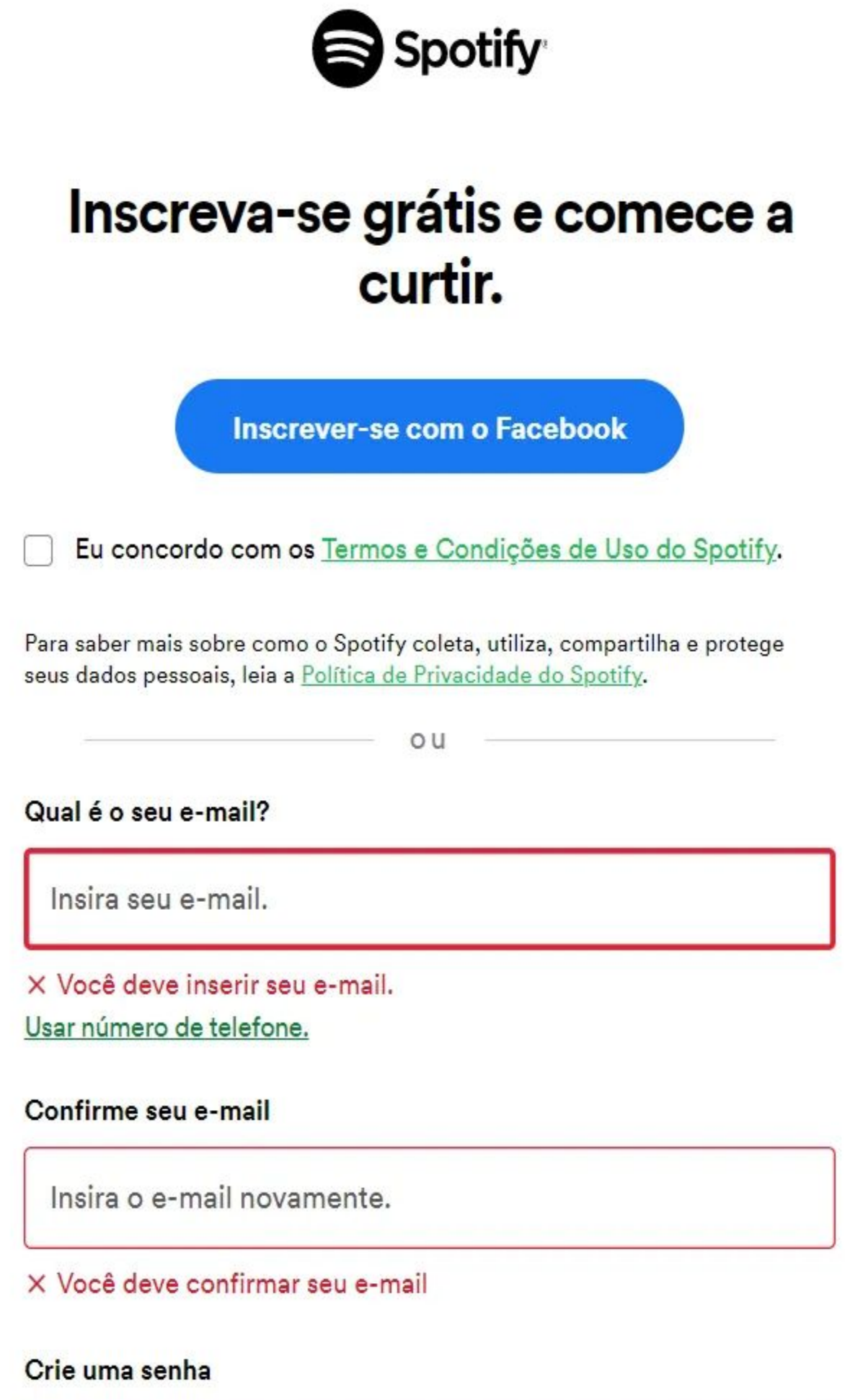
Um bom exemplo disso é o aplicativo do banco [Nubank](#), através de um design minimalista proporciona interações rápidas, fáceis e eficientes.



9. Recuperação diante de erros

Caso o usuário cometa um erro durante sua interação o sistema precisa ajudá-lo a entender que um problema aconteceu, mostrar o que causou isso e fornecer as informações necessárias para que isso possa ser solucionado da melhor forma.

O formulário de cadastro do [Spotify](#) deixa bem claro o que está faltando, com uma mensagem clara e objetiva.



The image shows the Spotify sign-up page. At the top is the Spotify logo. Below it is the text "Inscreva-se grátis e comece a curtir." followed by a blue button that says "Inscrever-se com o Facebook". There is a checkbox for "Eu concordo com os Termos e Condições de Uso do Spotify." and a link to the privacy policy. Below that is a section for email input. The label "Qual é o seu e-mail?" is above a text box that contains the placeholder "Insira seu e-mail.". Below the text box is a red error message: "X Você deve inserir seu e-mail. Usar número de telefone.". Below that is another section for email confirmation. The label "Confirme seu e-mail" is above a text box that contains the placeholder "Insira o e-mail novamente.". Below the text box is a red error message: "X Você deve confirmar seu e-mail". At the bottom is a section for password creation with the label "Crie uma senha" above a text box.

 Spotify

Inscreva-se grátis e comece a curtir.

Inscrever-se com o Facebook

☐ Eu concordo com os [Termos e Condições de Uso do Spotify](#).

Para saber mais sobre como o Spotify coleta, utiliza, compartilha e protege seus dados pessoais, leia a [Política de Privacidade do Spotify](#).

_____ ou _____

Qual é o seu e-mail?

Insira seu e-mail.

X Você deve inserir seu e-mail.
[Usar número de telefone.](#)

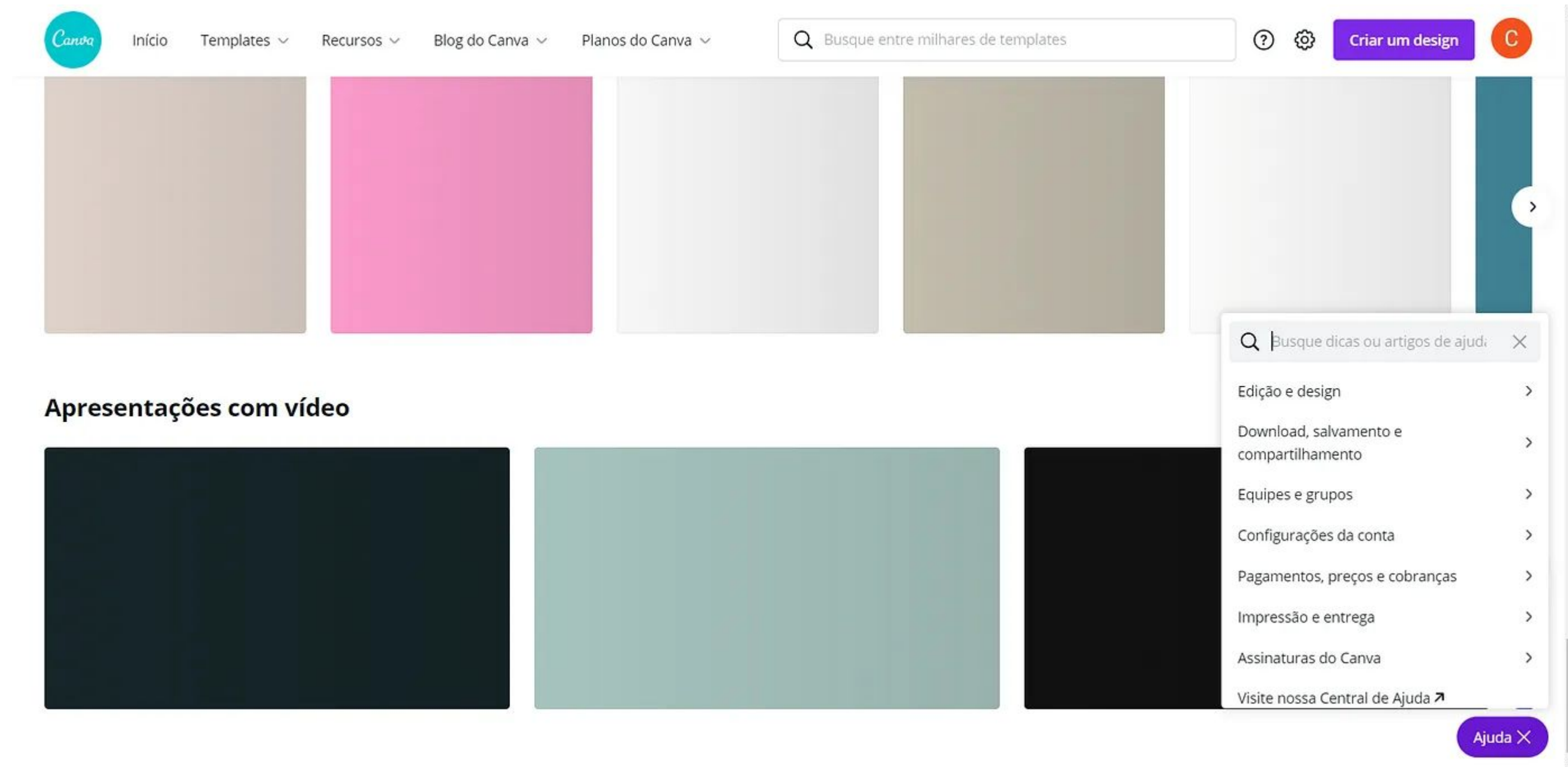
Confirme seu e-mail

Insira o e-mail novamente.

X Você deve confirmar seu e-mail

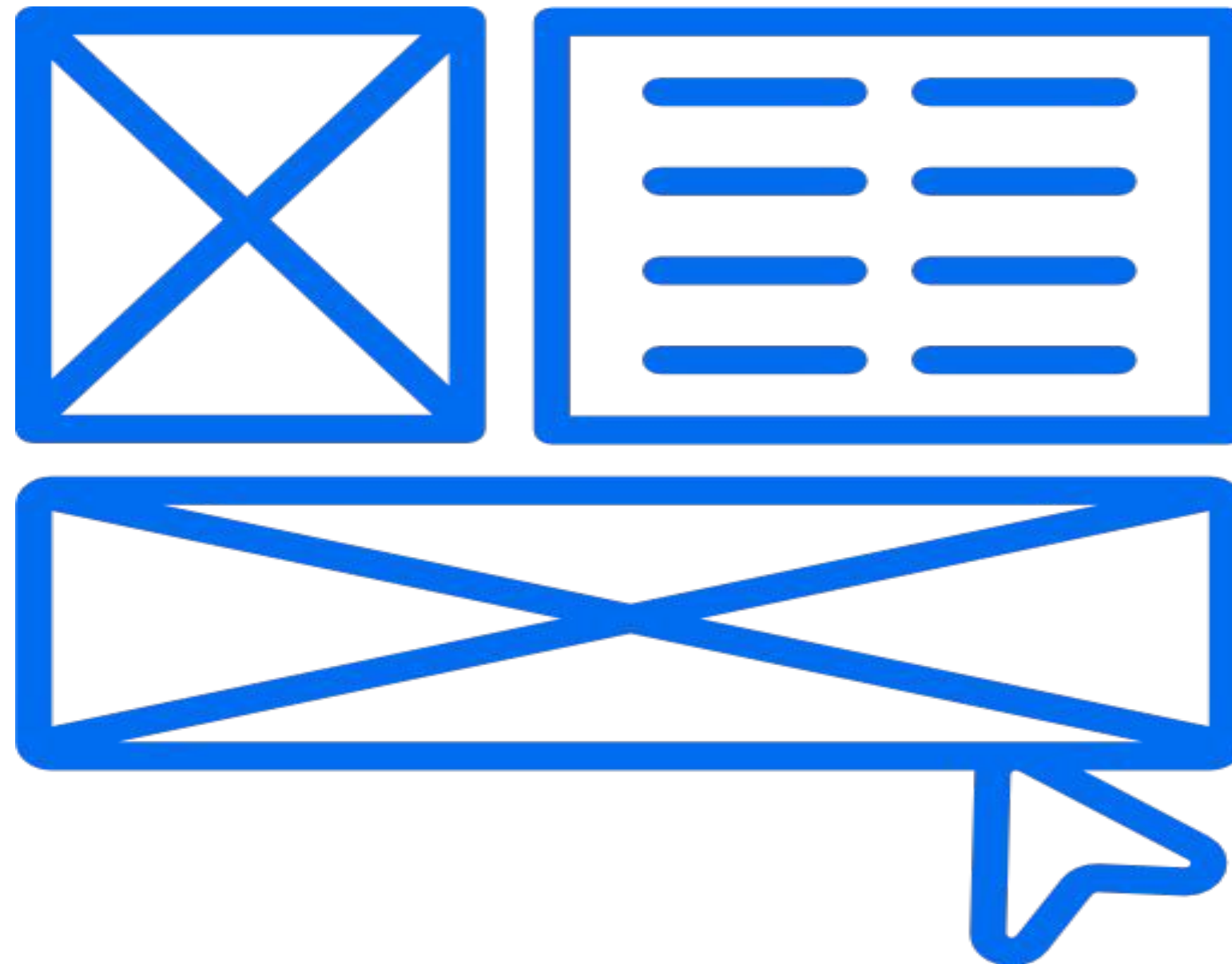
Crie uma senha

10. Ajuda e documentação



A documentação básica deve ser acessível facilmente, com possibilidade de busca, focada na tarefa do usuário, com lista dos passos, exemplos e não muito extensa. A plataforma [Canva](https://www.canva.com) deixa a disposição um botão de “Ajuda” no canto inferior esquerdo.

Ferramentas Essenciais de UX/UI Design



PERSONAS



Iggy the Influencer

Age: 36-45
Gender: M
Marital Status: Married
Education: Bachelors
Readability: Grade 18+
Career Type: Freelance
Career Stage: C-Level or higher
Income Range: \$41k-\$70k

Iggy is an influencer who lives online. no decision is made in his life without first checking the web, and thus he has earned a very strong following in the content marketing industry. He works as a freelancer but has a background in web development, SEO, PR and digital marketing.



Wendy the Writer

Age: 26-35
Gender: F
Marital Status: Single
Education: Some College
Readability: Grade 18+
Career Type: Steadily Employed
Career Stage: Entry_Level
Income Range: \$41k-\$70k

Wendy is a freelance writer and content curator. She has a base knowledge of content marketing, but identifies as a creative writer first. She runs her own blog and is always looking for actionable tips on how to increase engagement on her blog and through social media, tips and tools to manage work flow and SEO.



Marketing Mark

Age: 26-35
Gender: M
Marital Status: Single
Education: Bachelors
Readability: Grade 13-15
Career Type: Steadily Employed
Career Stage: Senior Management
Income Range: \$71k-100k

Mark is a marketer and is always looking for trending content and industry news. Mark is connected to the internet all day, every day, so to get his attention, you either need brand news, actionable information or a completely unique approach. Mark loves workflow-tool pieces and data backed case studies.



CEO Cecilia

Age: 26-35
Gender: F
Marital Status: Single
Education: Bachelors
Readability: Grade 16-18
Career Type: Steadily Employed
Career Stage: Senior Management
Income Range: \$71k-100k

Cecilia runs a big company and is on the lookout for ways for her company to run more efficiently. She gravitates towards articles that offer ways to simplify your workflow, basic managment tips, and tools to improve day-to-day efficiency. Cecilia always keeps ROI in mind and articles she reads do too.

Entendendo o usuário: pesquisa e análise de dados

Observação

Acompanhar os usuários em suas atividades para entender seus comportamentos e dores.

Entrevistas

Conversar diretamente com os usuários para aprofundar o entendimento de suas necessidades.

Análise de Dados

Coletar e interpretar métricas de uso para identificar oportunidades de melhoria.

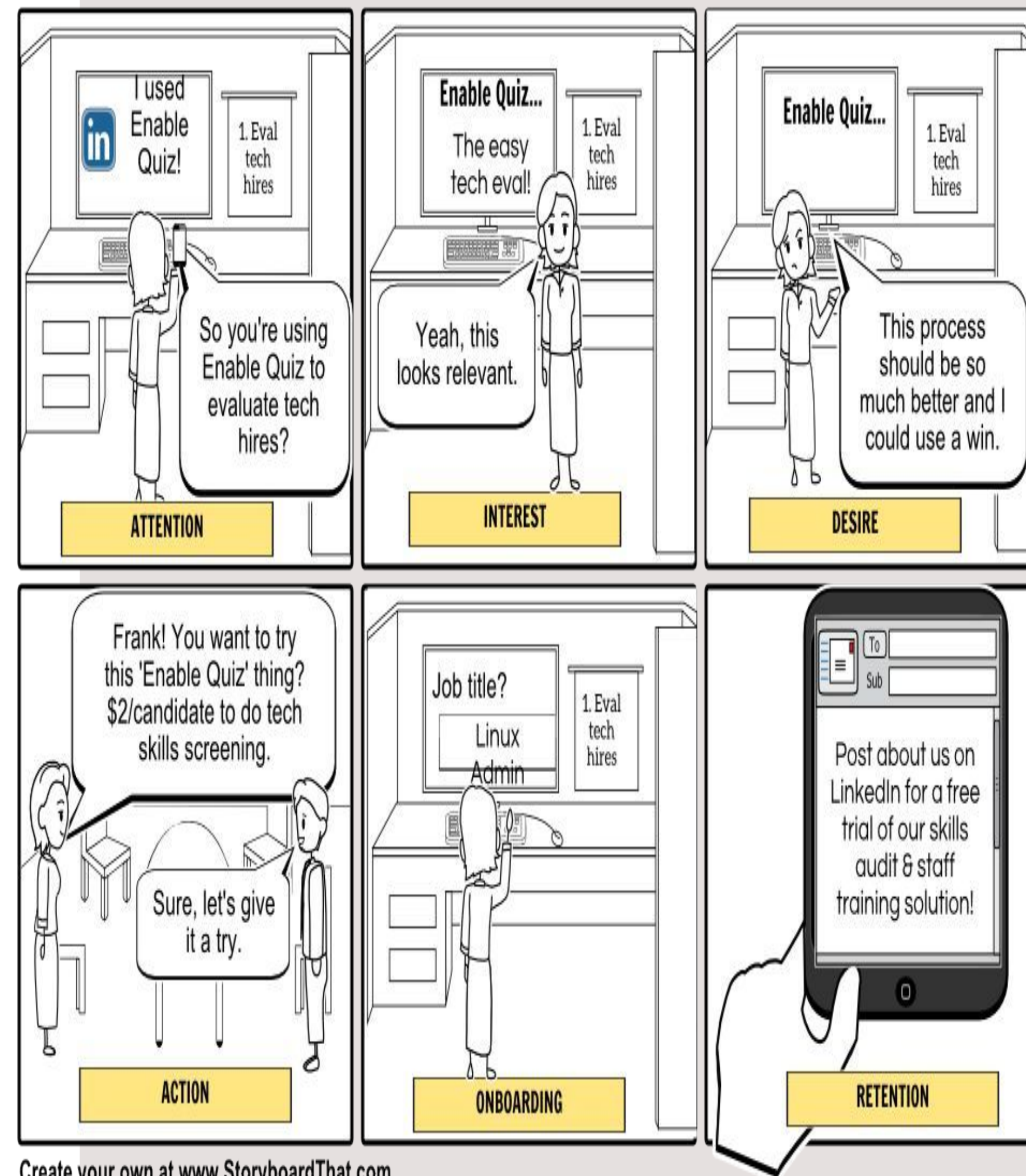
Moodboard

- Uma coleção de imagens e referências que eventualmente se transformarão no estilo visual do produto em questão.
- Ajuda a mostrar para os usuários e equipe a linha visual que estão imaginando para o produto antes mesmo de abrirem uma ferramenta de layout.



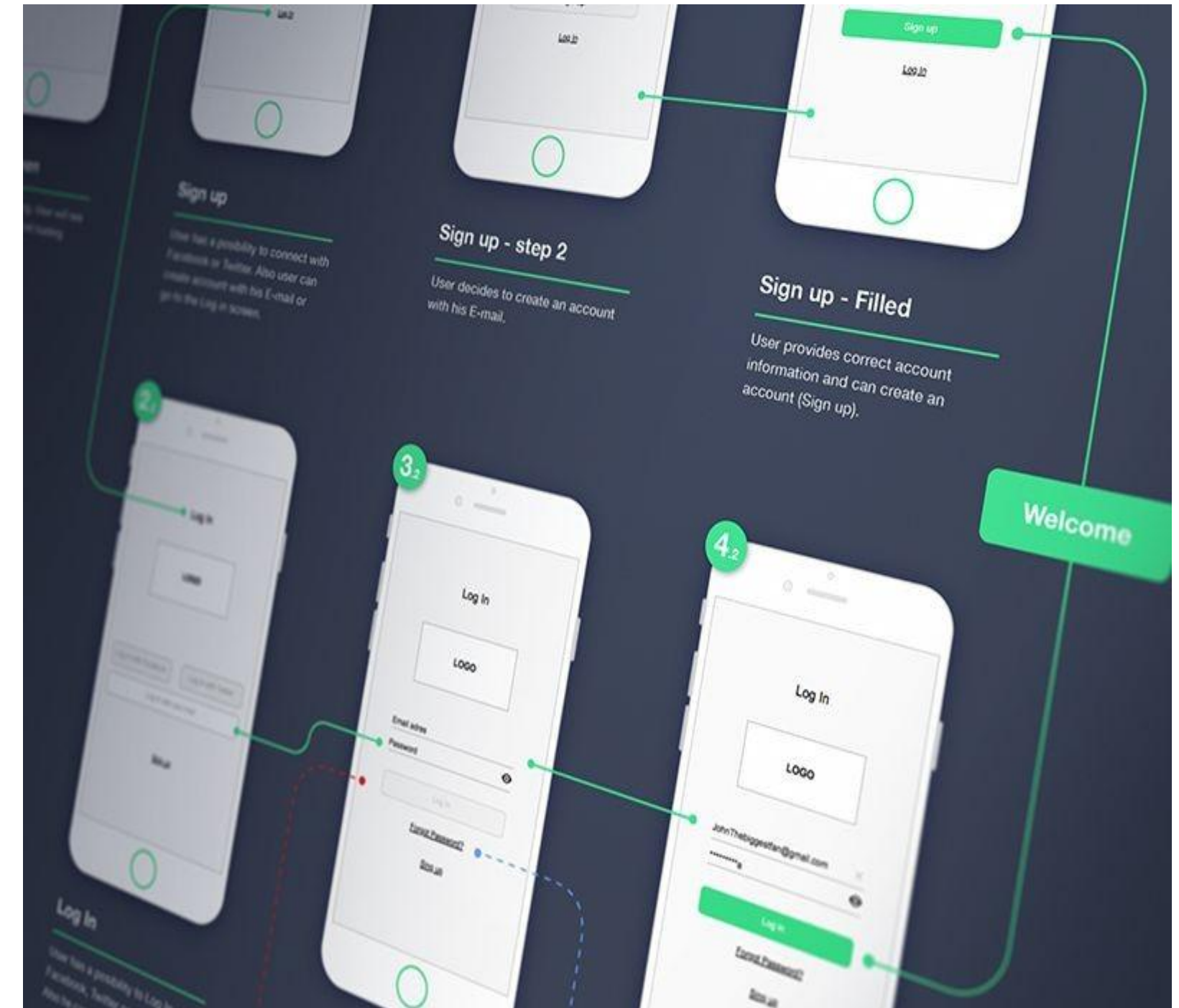
Storyboards

- Uma espécie de história em quadrinhos da série de ações que os usuários tomarão enquanto estiverem usando o produto.
- Traduz funcionalidades de forma mais tangível, em situações reais do dia-a-dia, ajudando designers a criarem empatia com o usuário enquanto já começam a ter uma ideia do escopo do produto.



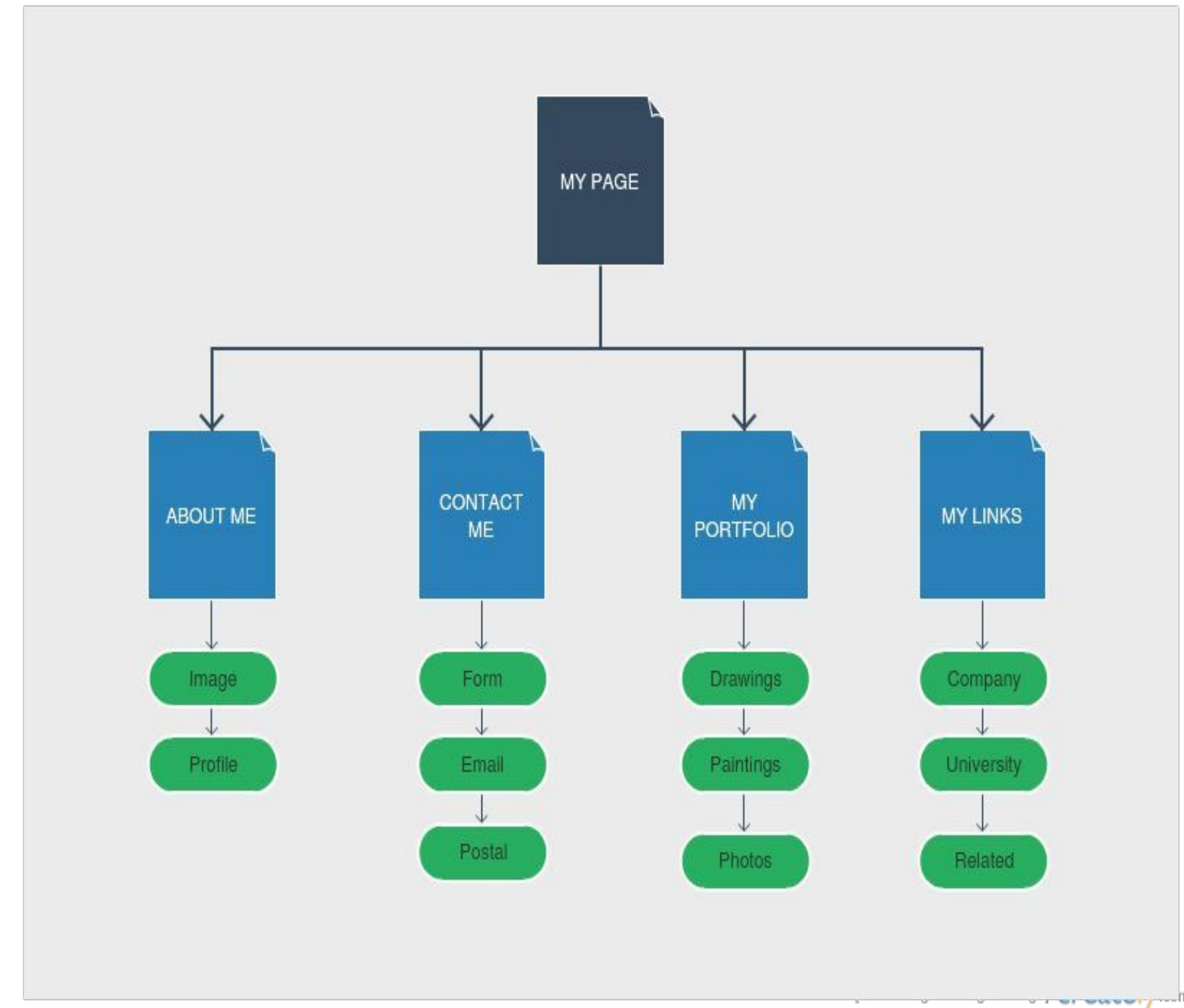
Fluxo de Usuário ou Telas

- Uma representação visual do fluxo do usuário para completar tarefas dentro do produto.
- O usuário começa pela homepage, depois entra na página de um produto, depois vai até o carrinho de compras – e assim por diante.
- É a perspectiva do usuário sobre a organização do site, que ajuda a identificar quais passos precisam ser melhorados ou redesenhados.



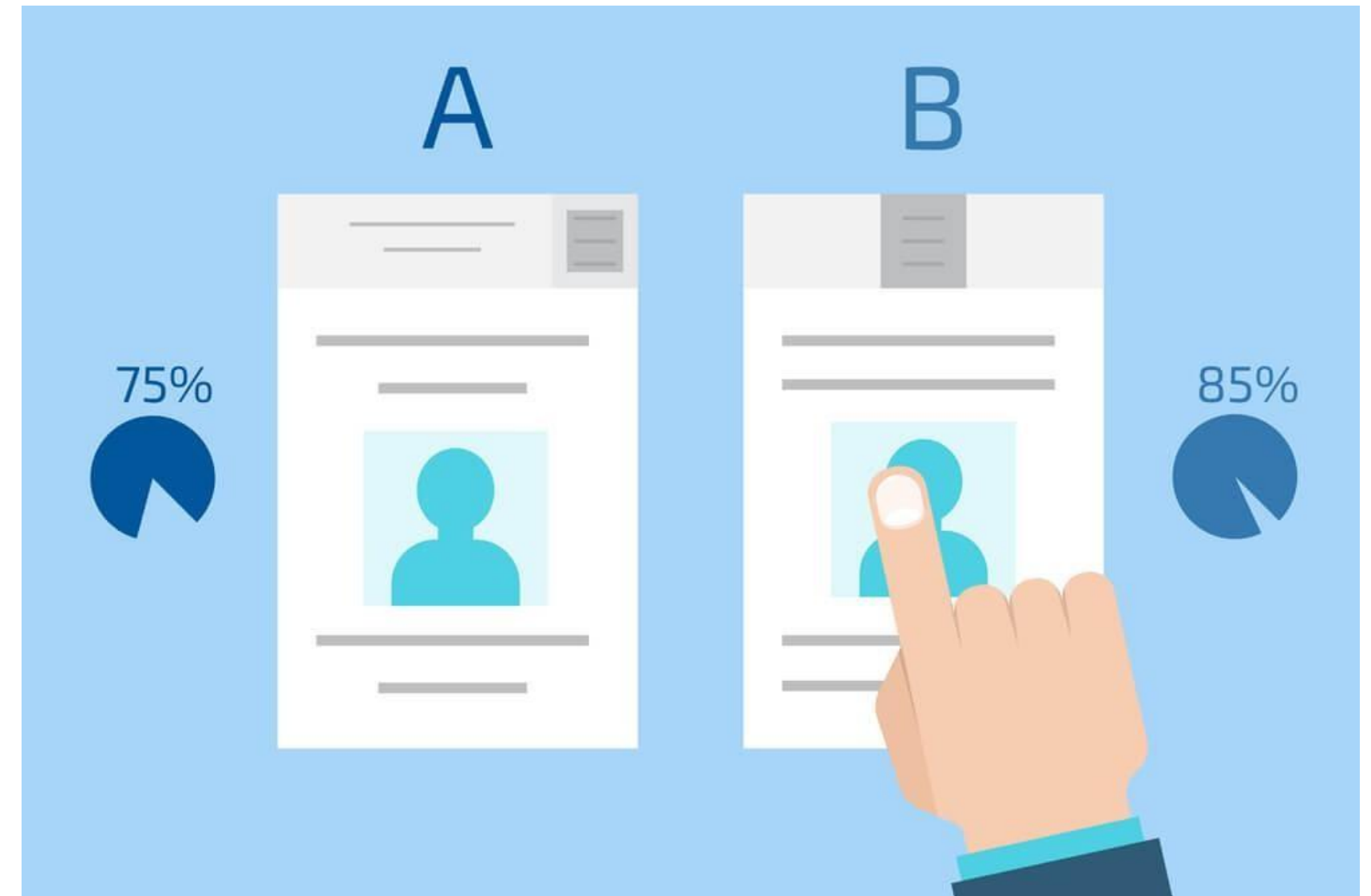
Sitemap – Mapa do Site

- Um dos métodos mais conhecidos de UX, consiste em um diagrama das páginas de um site organizadas hierarquicamente.
- Ajuda a visualizar a estrutura básica e a navegação entre as diferentes partes do sistema.



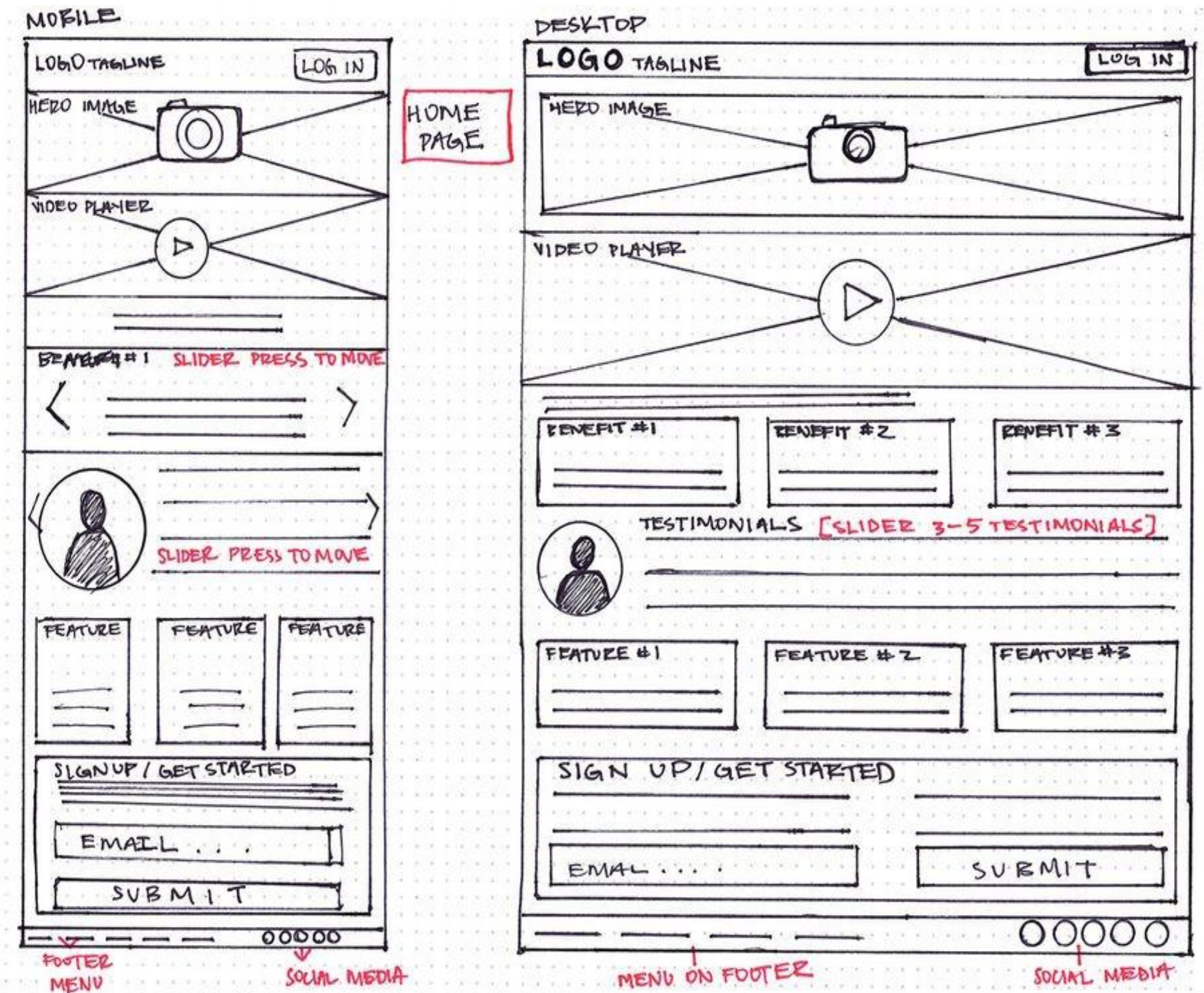
Teste A/B

- Oferecer duas versões diferentes do produto para diferentes usuários e ver qual das versões tem melhores resultados.
- Ótimo para melhorar a taxa de conversão de funis de compra, landing pages ou formulários de cadastro.



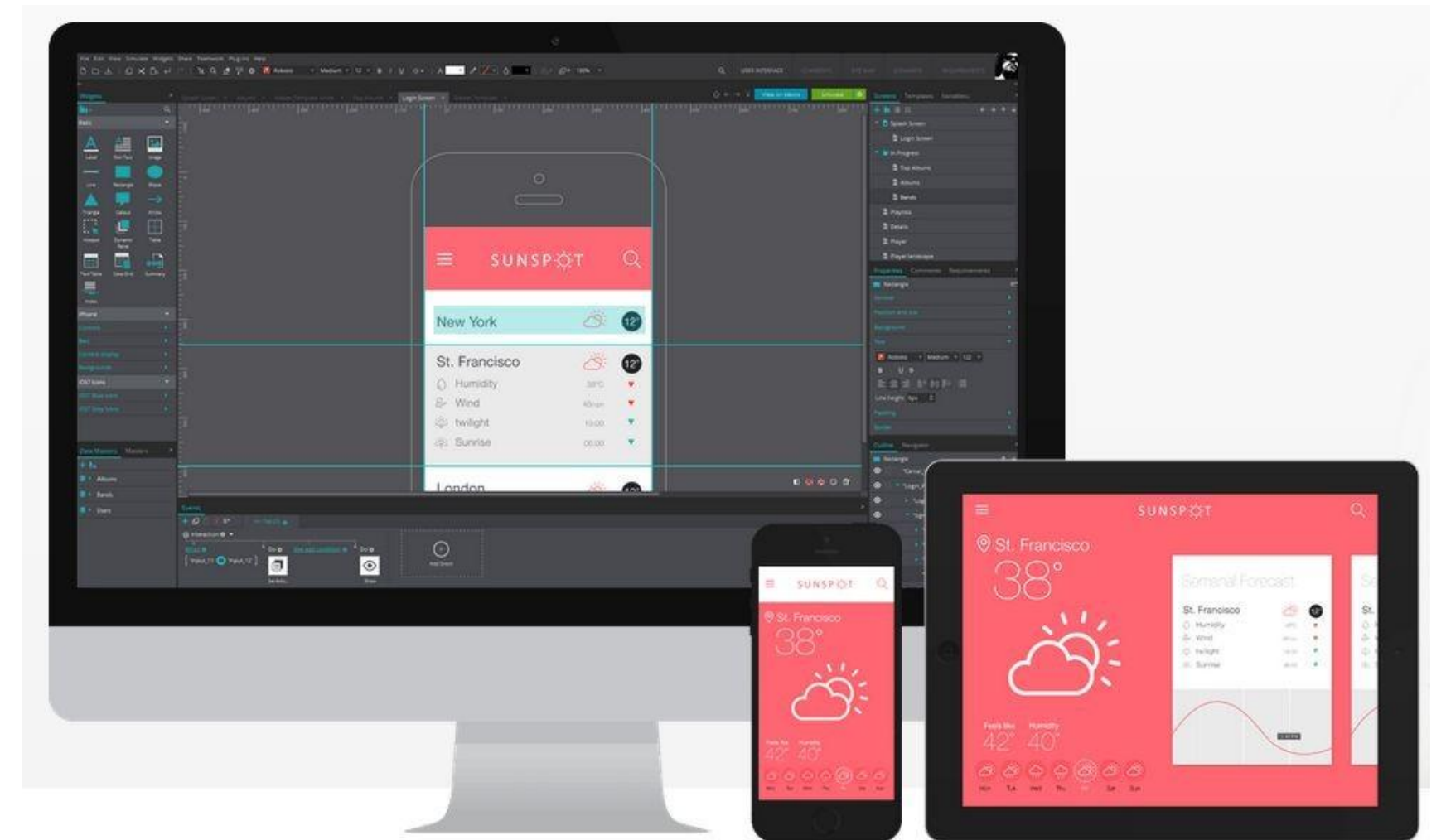
Wireframes

- Guia visual que representa a estrutura da página, bem como sua hierarquia e os principais elementos que a compõem.
- Útil para discutir ideias com o time e com os clientes, e também para informar o trabalho dos Diretores de Arte e Desenvolvedores.



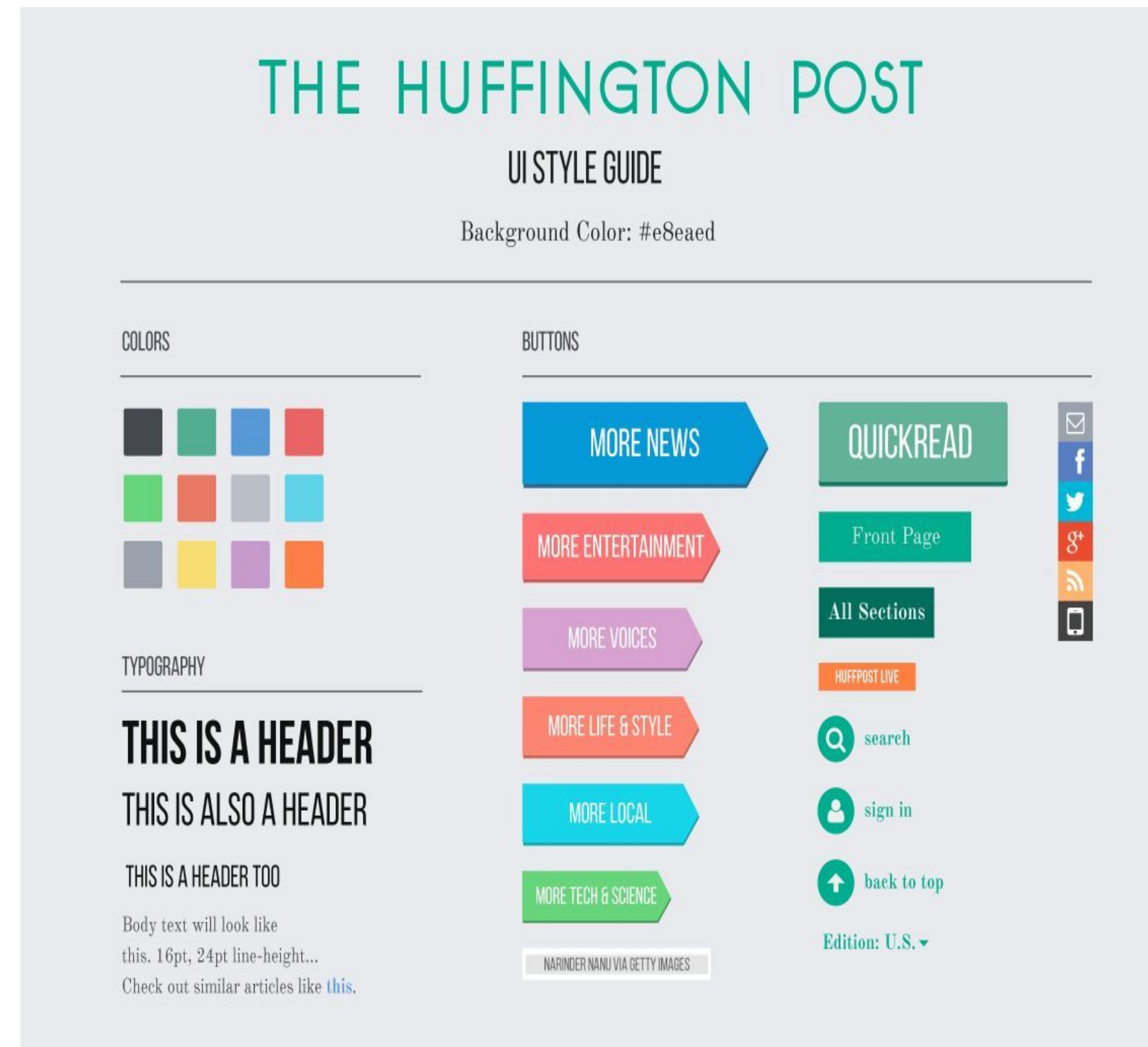
Protótipos

- Simulação da navegação e das funcionalidades de um site, composto normalmente por wireframes clicáveis ou layouts.
- É uma forma rápida de validar e testar um produto antes de desenvolvê-lo do começo ao fim.



Biblioteca de Padrões e Guia de Estilo

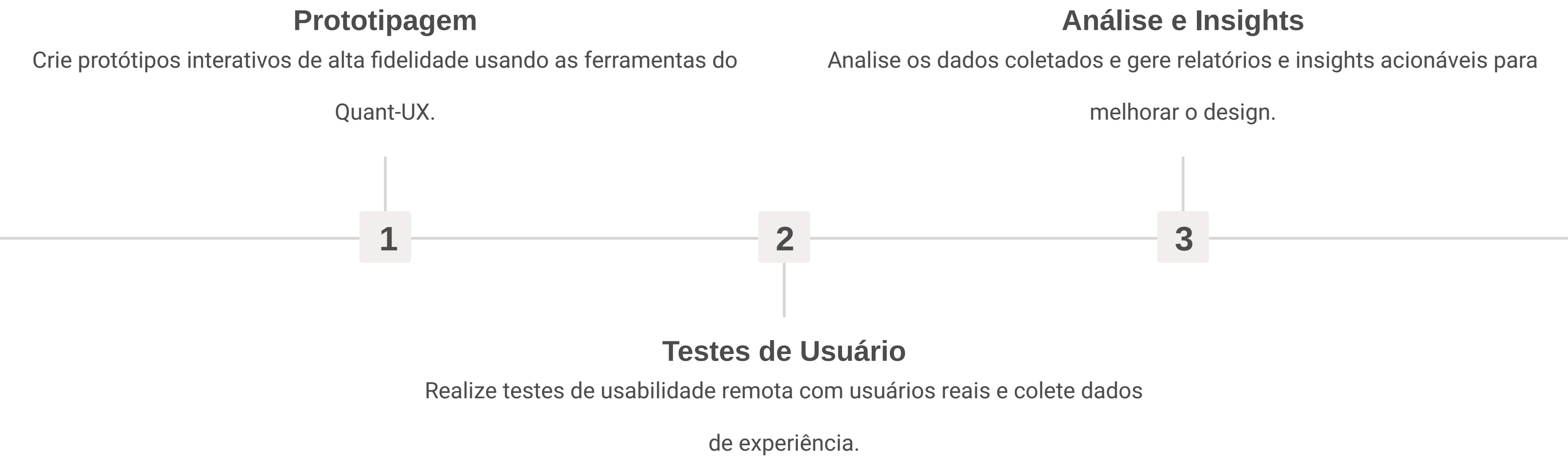
- Uma lista prática com exemplos (e às vezes código) dos padrões de interação que serão usados em todo o site.
- Não só ajuda a manter o design consistente em diferentes telas, mas também facilita a vida dos desenvolvedores na hora de implementar os elementos.



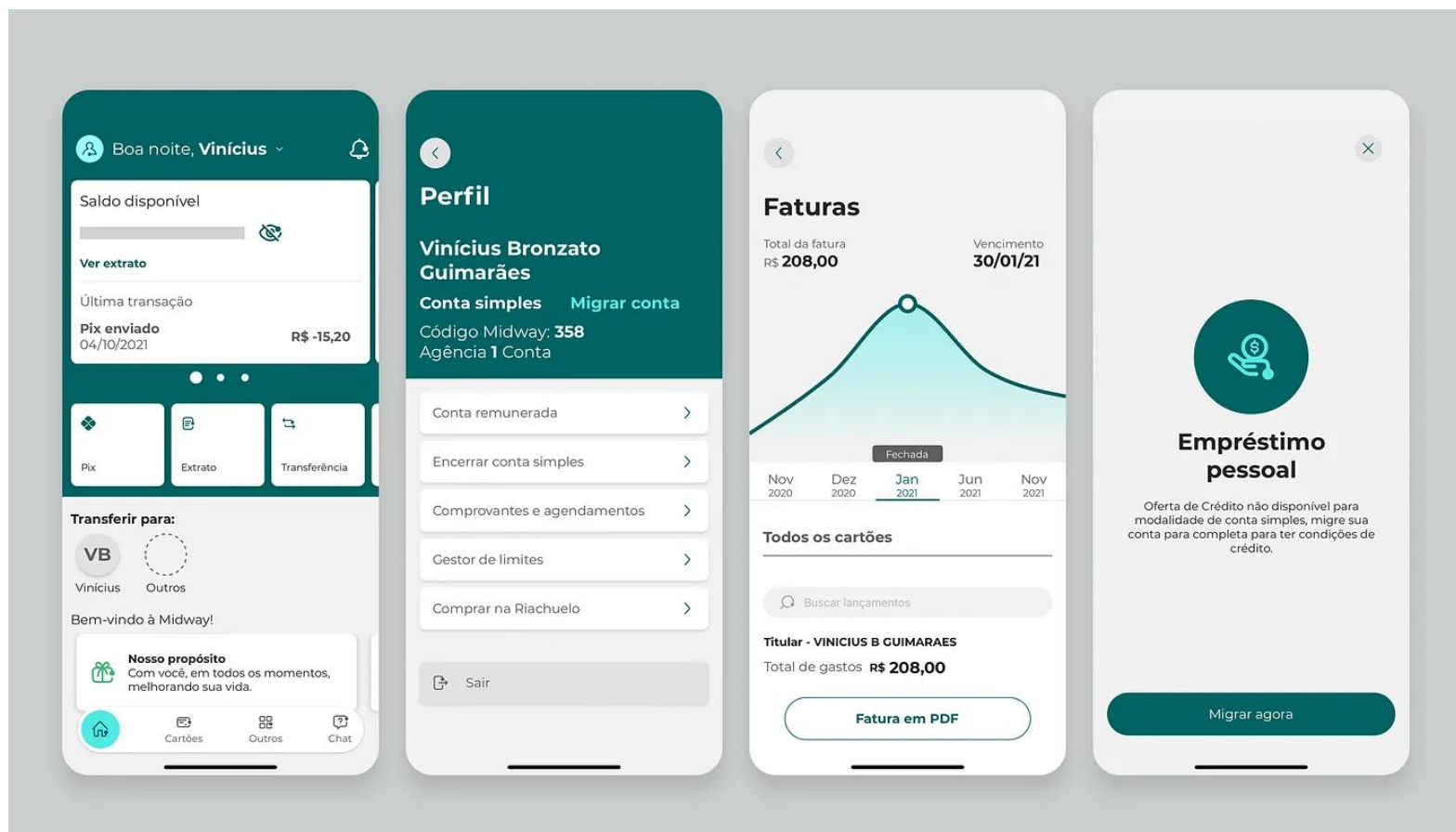
Introdução ao Quant-UX

- **O que é o Quant-UX?**
 - É uma ferramenta de design e pesquisa de experiência do usuário (UX) que permite criar protótipos interativos, realizar testes de usabilidade e coletar insights importantes para melhorar o design de produtos digitais.
- **Como funciona?**
 - A ferramenta coleta dados durante a interação do usuário, oferecendo insights sobre a usabilidade do design, como tempos de clique, pontos de frustração, entre outros.

Fluxo de trabalho com o Quant-UX



Criação de protótipos interativos



O aplicativo Midway utiliza cores neutras para o esquema geral e adiciona a paleta de cores da marca para botões, gráficos, ícones, ilustrações e links

Arrastar e Soltar

Crie layouts facilmente
arrastando e soltando
elementos de interface.

Interações Avançadas

Defina interações complexas
entre elementos, como cliques,
gestos e transições.

Visualização Realista

Veja o protótipo em ação, com
uma visualização fiel à
experiência final.

Compartilhamento

Compartilhe seus protótipos
com a equipe ou clientes para
feedback.

Realização de testes de usuário



Participantes

Recrute participantes reais para realizar testes de usabilidade.



Análise

Colete e analise os dados coletados durante os testes.



Observação

Observe o comportamento dos usuários durante o teste.



Feedback

Obtenha valiosos insights sobre a experiência do usuário.



Integração com outras ferramentas de design

Colaboração

O Quant-UX se integra com ferramentas de colaboração como Figma, Sketch e Adobe XD.

Desenvolvimento

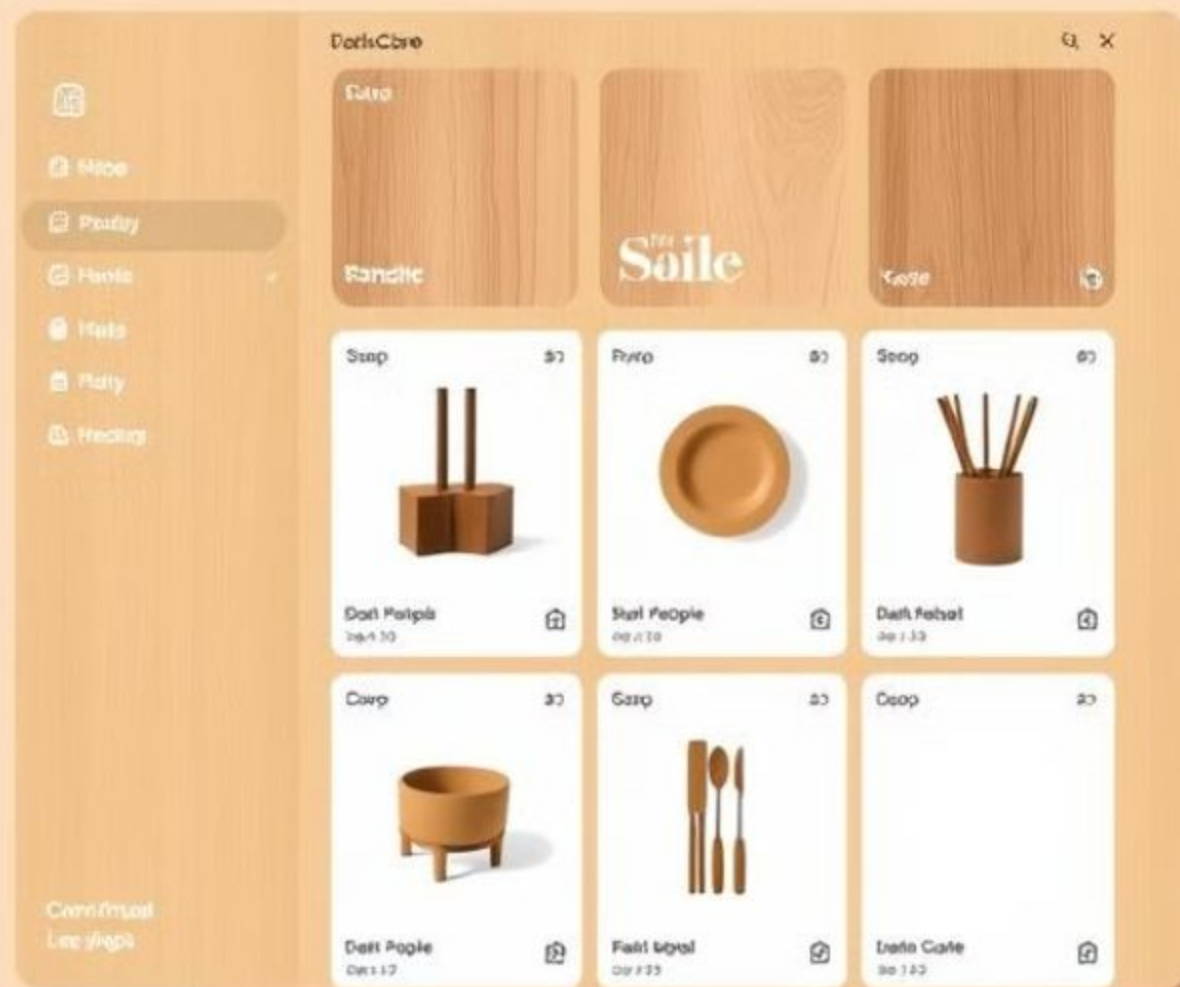
Os dados coletados podem ser compartilhados com a equipe de desenvolvimento para implementação.

Análise

Os insights gerados pelo Quant-UX podem ser integrados a sistemas de BI e analítica.

Como testar a usabilidade com o Quant-UX

- **Passos para Testar Usabilidade:**
 - **Passo 1:** Criação de protótipos de interfaces no Quant-UX.
 - **Passo 2:** Convidar usuários para interagir com o protótipo.
 - **Passo 3:** Coletar dados sobre como os usuários interagem com a interface.
 - **Passo 4:** Analisar os resultados e buscar melhorias.



Desenvolvendo seu primeiro protótipo no Quant-UX

Configuração no Quant-UX

1. **Acesse o Quant-UX:**

- Crie uma conta ou faça login (**quant-ux.com**).
- Clique em “Create Project” para iniciar um novo projeto.

2. **Defina as Informações do Projeto:**

- Nomeie o projeto e defina suas especificações básicas.
- Escolha o dispositivo (web, mobile, tablet, etc.) de acordo com a interface que você está desenvolvendo.

Criação de Wireframes (Esboços de Tela)

1. Crie uma Nova Tela:

- Clique em “+ Add Screen” para adicionar uma nova tela. Dê um nome à tela, como “Login” ou “Dashboard”.

2. Desenhe o Layout:

- Utilize as ferramentas de “Widgets” para adicionar elementos básicos:
 - **Caixas de Texto:** Para títulos, descrições e campos de entrada.
 - **Botões:** Para ações como “Entrar” ou “Enviar”.
 - **Imagens e Ícones:** Para ajudar na visualização e na navegação.

3. Organize os Elementos de Interface:

- Coloque os elementos no layout desejado e ajuste as dimensões.
- Exemplo: Na tela de login, posicione um campo de entrada para o nome de usuário, outro para a senha e um botão de “Entrar”.

4. Crie Interações Básicas:

- Selecione um elemento, clique em “Action” e configure a ação, como redirecionar para outra tela ao clicar em “Entrar”.

Criação de Fluxos de Navegação

1. Defina os Fluxos:

- Para cada botão ou ação na interface, crie uma interação que leve o usuário à próxima tela relevante.
- Exemplo: O botão “Entrar” na tela de login deve direcionar para o painel principal. No painel principal, um botão “Registrar Produto” pode levar a uma tela de confirmação.

2. Teste o Fluxo:

- No Quant-UX, use a opção de pré-visualização (Start Simulation) para navegar pela interface e validar se o fluxo está correto.

Adição de Componentes Interativos e Feedback

1. Campos de Entrada e Formulários:

- Adicione campos interativos para entradas de texto e botões de seleção.
- Exemplo: Adicione campos para nome do produto, marca e tamanho no formulário de registro de produto.

2. Feedback do Usuário:

- Configure mensagens de sucesso, erro ou confirmações para ações como login, registro ou exclusão.
- Exemplo: Exiba uma mensagem de “Registro Concluído” após o preenchimento do formulário de entrada/saída.



Testando a Usabilidade



Usuários Reais

Convidar usuários representativos para testar o protótipo.



Tarefas Específicas

Definir cenários de teste e tarefas a serem realizadas.



Coleta de Feedbacks

Observar o comportamento dos usuários e coletar seus comentários.

Análise e Iteração

Identificação de Problemas

Analisar os feedbacks e identificar oportunidades de melhoria.

Ideação de Soluções

Gerar ideias para resolver os problemas encontrados.

Atualização do Protótipo

Implementar as melhorias no protótipo e repetir os testes.

Desafio 1: Tela de Bem Vindo

Tela de Bem Vindo

X

Bem Vindo!

Preencha o formulário abaixo para criar a sua conta

Nome

Telefone

Email

Peso

Altura

Idade

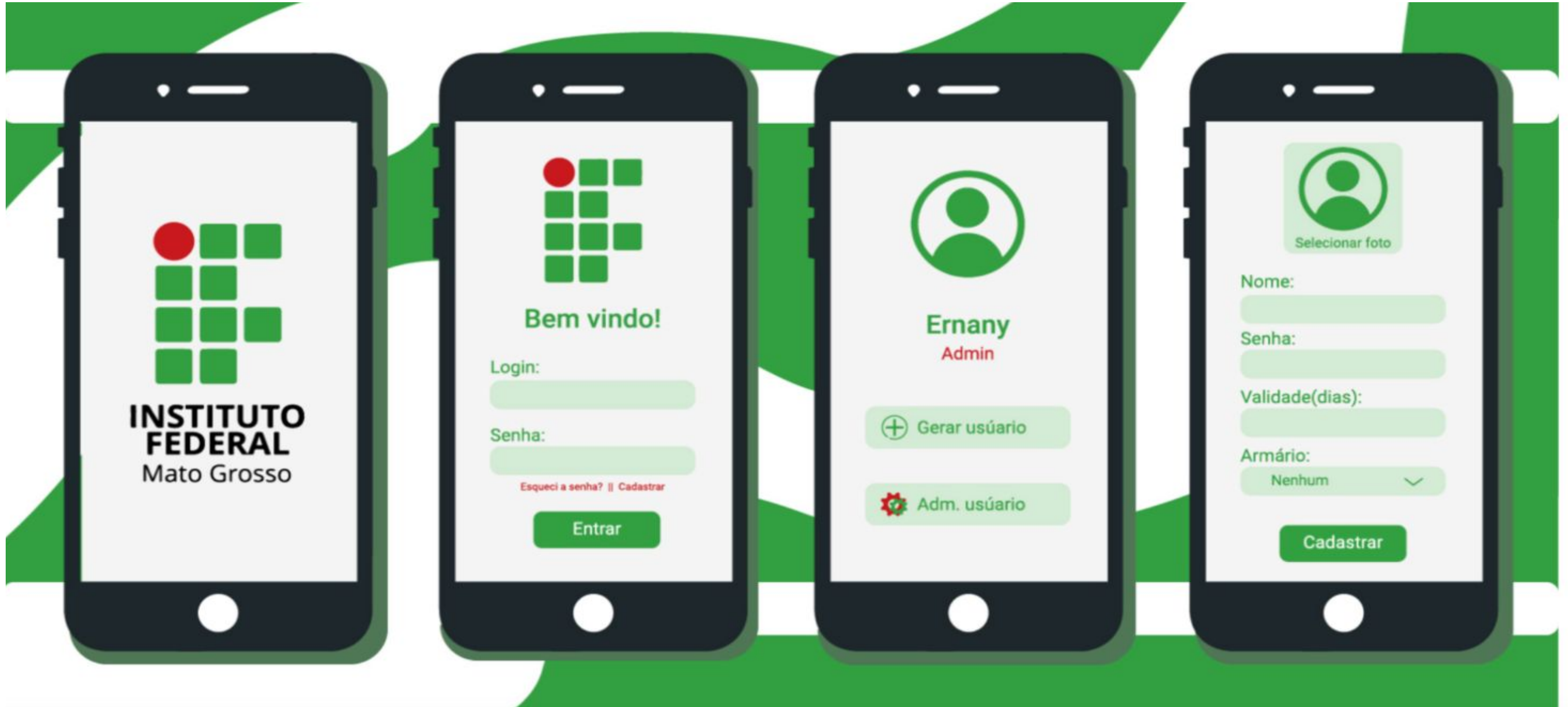
Imagem de Perfil

A

Selecionar

Cadastrar


Desafio 2: Redesign Perfil de usuário



Desafio 3: Redesign Tela de Cadastro



CUFA CENTRAL ÚNICA DAS FAVELAS




[Esqueci minha senha](#)

[Cadastre-se](#)

Cadastre-se



Cartão


**Cadastro realizado
com sucesso!**

Obrigado pela sua doação!

O valor será debitado
automaticamente todo dia 10.

Para cancelamento ligue
0800 775 8963

Desafio 4: Tela de Inscrição

Crie uma página de inscrição, formulário ou tela de aplicativo relacionada à inscrição para algo. Pode ser para um evento voluntário, inscrição em concurso, um sorteio ou outra coisa que você possa imaginar.

Carreira em UX/UI Design: oportunidades

1

Diversidade

Oportunidades em empresas de tecnologia, de e-commerce, agências de publicidade, startups, bancos digitais e até em áreas não digitais

2

Demanda Crescente

A importância do UX/UI Design é cada vez maior no mercado digital.

Em alta: umas das 10 principais profissões digitais da atualidade

Mercado aquecido: são mais de 2.500 vagas/mês no LinkedIn Brasil

3

Especialização

Possibilidade de se especializar em áreas como pesquisa, interação ou visual.

Diferencial: UX e UI se complementam ao pensar na interface navegável e na experiência do usuário

Carreira em UX/UI Design

Grandes empresas que buscam constantemente por UX/UI Designers:



Quanto ganha um UX/UI Designer?

Junior

R\$ 5.000

Pleno

R\$ 7.500

Sênior

Até R\$ 12.500

*Ref. Glassdoor.com.br e Panorama UX para a região de São Paulo

Carreira em UX/UI Design: desafios

Adquirir conhecimento:

1. Necessidades do usuário
2. Prototipagem
3. Usabilidade
4. Ferramentas de design
5. Portfolio

Reflexão: A Carreira é para Você?

Questões para Refletir:

- Quais habilidades você já possui ou gostaria de desenvolver?
- Como você lida com desafios criativos e solução de problemas complexos?
- Você está disposto a aprender ferramentas e tecnologias novas de forma contínua?
- Você se sente motivado por criar experiências melhores para os usuários?

Teste de Afinidade

Instruções:

- Responda às afirmações abaixo para avaliar sua afinidade com a área de UX/UI:
 - Eu gosto de trabalhar com pesquisa e dados.
 - Eu sou detalhista e gosto de aperfeiçoar produtos.
 - Eu me sinto confortável em ambientes colaborativos.
 - Eu gosto de aprender novas ferramentas e tecnologias.
- Marque as afirmações que mais se alinham com seu perfil.

Discussão

- Quais partes da carreira de UX/UI mais atraem você?
- Quais são os maiores desafios que você percebe na profissão?
- Como você pode começar a desenvolver as habilidades necessárias para essa carreira?

Dicas para Aprendizado Contínuo

- Continue seu aprendizado com cursos, ferramentas e livros.
- Desenvolva um portfólio com projetos pessoais ou de estágio.
- Participe de comunidades e networking no setor de design como Dribbble e Behance
- Participe de Projetos e Hackathons
- Pratique o Design Crítico
- Seja MUITO bom em uma das etapas (exemplo: pesquisa com usuários) e tenha conhecimento amplo de todas as outras etapas, tais como: Testes de usabilidade, Design Visual, Prototipação, Workshops com usuários, etc.

Considerações finais

O UX/UI Design é uma carreira dinâmica e cheia de possibilidades.

Avalie se área corresponde aos seus interesses e habilidades, e tome as ações necessárias para seguir essa jornada.



Referências

Livros:

- Design do Dia-a-dia, Donald Norman
- O guia para projetar UX, do Russ Unger, Carolyn Chandler
- Agile é o Lean UX, do Jeff Gothelf

UXlab: Para mais sobre Design e UX, incluindo vídeos sobre conceitos, ferramentas e entrevistas: <https://goo.gl/VLytVE>



Obrigada!



lauriana.paludo@ifpr.edu.br