

# CARTILHA DIGITAL SOBRE UX E INTERFACE

---

DISCIPLINA: PROJETO DE INTERFACE

CURSO: SISTEMAS PARA INTERNET,

3º PERÍODO, ANO LETIVO 2025.2

IFSERTÃOPE CAMPUS

SALGUEIRO



**INSTITUTO FEDERAL**  
Sertão Pernambucano  
Campus Salgueiro

**ANA BEATRIZ, ADRIAN FREIRE,  
MATHEUS AGRA E VALÉRIA MATIAS**  
GRADUANDOS DO CURSO DE  
SISTEMAS PARA INTERNET DO  
IFSERTÃOPE

## ÍNDICE

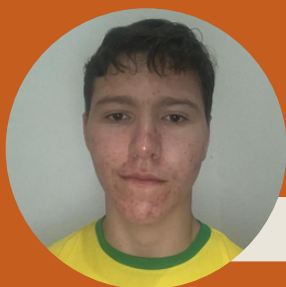
- 03** Apresentação
- 04** Introdução
- 05** Princípios básicos de UX
- 05** Princípios de usabilidade
- 06** Boas práticas de interface (UI)
- 07** Processo básico de UX
- 08** Conclusão
- 09** Referências



**ANA**



**MARIA**



**MATHEUS**



**ADRIAN**

**ANA BEATRIZ RODRIGUES**

**ADRIAN FREIRE SOUZA**

**MATHEUS GOMES SAMPAIO AGRA**

**MARIA VALÉRIA MATIAS NUNES**

**Cartilha Boas Práticas de UX para Iniciantes**

## **Apresentação**

Somos alunos graduandos em Tecnologia em Sistemas para Internet no campus Salgueiro do IFSertãoPE. Atualmente, estamos no 3º período e cursando a disciplina de Projeto de Interface, ministrada pelo professor Dr. Orlando Silva de Oliveira. Esta cartilha visa cumprir a carga horária extensionista, apresentando boas práticas de UX para iniciantes de forma simples e contextualizada, com o objetivo de oferecer suporte e acesso a informações importantes para pessoas que estão começando na área, no momento de criar interfaces e desenvolver projetos, visando proporcionar uma experiência do usuário mais eficiente e produtiva possível

# Introdução

Bem-vindo(a) à cartilha de Boas Práticas de UX para Iniciantes! Você já criou uma tela que ninguém entende? Um botão em que ninguém clica? Entender UX é importante para resolver isso! Vamos aprender juntos o básico para criar interfaces que as pessoas realmente compreendem e utilizam.

De acordo com a ISO 9241-210, **UX diz respeito às respostas e percepções de uma pessoa resultantes do uso de um produto, sistema ou serviço.** Essas respostas e percepções são estudadas com o objetivo de promover a melhor experiência possível.

Quando pesquisamos ou estudamos UX, é comum encontrar o termo UI (User Interface), que traduzido significa Interface do Usuário. Ambos se complementam, porém são conceitos distintos: o UX foca na experiência do usuário como um todo, avaliando diversos fatores, enquanto o UI tem foco no design visual, na aparência e na interatividade.



# Princípios básicos de UX

Para que a UX seja eficiente, é necessário considerar alguns princípios. Entre eles, a **centralidade do usuário**: toda a experiência deve ser projetada considerando a realidade e as necessidades do usuário. A **usabilidade**, como princípio reforça que é importante projetar botões, ícones, telas e produtos de forma que torne a experiência do usuário agradável e intuitiva, quando não há esse planejamento, o usuário tende a perder o interesse e a atenção. Na hora de projetar UX a **acessibilidade** é essencial, pois levar em consideração as necessidades de pessoas com diferentes deficiências ou necessidades torna a experiência válida para diferentes tipos de público.

Acessibilidade

Experiência  
Emocional

Iteratividade e  
Feedback

Pesquisa e  
Testes  
com Usuários

Usabilidade



# Princípios de usabilidade

Alguns princípios de usabilidade que vamos destacar é a busca pela **simplicidade, coerência e coesão** na escolha de elementos, o que promoverá a redução de esforço e a sobrecarga de memória no usuário. Diante disso, a **consistência de layout** é de extrema importância, ou seja, utilizar padrões e componentes com o qual o usuário já esteja familiarizado. Por fim, é bom ressaltar a importância de uma interface comunicativa, que contenha **Feedbacks claros** e mensagens de erro e sucesso quando necessário.



# Boas práticas de interface (UI)

**Hierarquia visual** (tamanho, cor, espaçamento para indicar importância).



Fonte: Captura de tela do Site do IF Sertão PE: <https://ifsertaope.edu.br/>

**Formulários amigáveis** (rótulos claros, validação próxima do campo, ajuda contextual e placeholder).

A imagem mostra um formulário de cadastro de usuário no Airbnb. O formulário tem um layout limpo e moderno. O primeiro campo é 'Nome completo', com uma dica de ajuda: 'Nome no documento de identificação'. Abaixo, há um campo para 'Sobrenome no documento de identificação'. Um ícone de alerta indica que o nome é obrigatório. Abaixo, há uma dica de ajuda: 'Certifique-se de que seja igual ao nome completo no seu documento de identificação oficial. Se você usa outro nome, pode adicionar seu nome de preferência.' O segundo campo é 'Data de nascimento', com uma dica de ajuda: 'Data de nascimento'. Abaixo, há um campo para 'Mês', 'Dia' e 'Ano'.

Fonte: Captura de tela da Interface do formulário de cadastro de usuário no Airbnb: <https://www.airbnb.com.br/>

A imagem mostra um formulário de criação de cliente no Stripe. O formulário tem um layout limpo e moderno. O primeiro campo é 'E-mail de faturamento', com uma dica de ajuda: 'Mesmo que o e-mail da conta'. Abaixo, há um campo para 'Dados de faturamento', com uma dica de ajuda: 'Escolha um país...'. Abaixo, há um campo para 'Moeda', com uma dica de ajuda: 'Escolha uma moeda...'. Abaixo, há um campo para 'Número de telefone', com uma dica de ajuda: 'BR +55 11 2345 6789'.

Fonte: Captura de tela da Interface do formulário de criar cliente da Stripe: <https://stripe.com/br/payments/checkout>.

**Navegação clara e previsível** (menus, breadcrumbs, botões de voltar, rótulos claros).



> [Página Ancestral 01](#) > [Página Ancestral 02](#) > [Página Ancestral 03](#) > [Página atual](#)

Fonte – Captura de tela da seção de Temas do Portal Gov.br.: <https://www.gov.br/pt-br/temas>.

## Processo básico de UX

O processo de design de experiência do usuário (UX) envolve diversas técnicas das etapas que visam seu aprimoramento contínuo.

1. **Personas:** Visualiza qual o tipo de usuário que irá interagir com o projeto, que será o alvo do projeto;
2. **Mapas de navegação:** Lógica desenhada do projeto;
3. **Wireframes:** Desenho estrutural;
4. **Protótipos simples:** Simulação da experiência;
5. **Testes de Usabilidade:** Utiliza algumas práticas como observação passiva e Think Aloud.





# CONCLUSÃO

Criar uma experiência de qualidade vai além de simplesmente "deixar bonito", trata-se de utilidade e clareza. Se o usuário precisa parar para entender como utilizar seu produto, o UX não foi bem-sucedido. Ao integrar acessibilidade, consistência e hierarquia visual, você transforma a complexidade técnica em uma jornada simples e acessível para todos.



Ao integrar acessibilidade, consistência e hierarquia visual, o designer cria interfaces que facilitam a experiência do usuário. Uma boa experiência comunica feedbacks claros, reduz o esforço cognitivo e transforma a complexidade técnica em uma jornada simples e acessível para todos.

# REFERÊNCIAS

BIAS ACADEMY. *Pilares do UX Design segundo Nielsen Norman*. Bias Academy – Blog. Disponível em: <https://bias.academy/blog/ux-design/pilares-do-ux-design-nielsen-norman/>. Acesso em: 02 fev. 2026.

CAELUM. *UX e Usabilidade [PDF]*. Disponível em: <https://docente.ifsc.edu.br/mello/livros/java/caelum-ux-usabilidade-wd41.pdf>. Acesso em: 06 fev. 2026.

FIA. UX (User Experience): O que é, princípios básicos e cargos. FIA – Blog. Disponível em: <https://fia.com.br/blog/ux-user-experience/>. Acesso em: 07 fev. 2026.

LENINEON. *As principais etapas do processo de UX*. Medium. Disponível em: <https://lenineon.medium.com/as-principais-etapas-do-processo-de-ux-f7c561d03b4>. Acesso em: 05 fev. 2026.

## CONTATOS:

Adrian: [adrian.freire@aluno.ifsertao-pe.edu.br](mailto:adrian.freire@aluno.ifsertao-pe.edu.br)

Maria: [maria.valeria@aluno.ifsertao-pe.edu.br](mailto:maria.valeria@aluno.ifsertao-pe.edu.br)

Ana: [ana.beatriz9@aluno.ifsertao-pe.edu.br](mailto:ana.beatriz9@aluno.ifsertao-pe.edu.br)

Matheus: [matheus.sampaio@aluno.ifsertao-pe.edu.br](mailto:matheus.sampaio@aluno.ifsertao-pe.edu.br)