

Roberto Pesce

423 seguidores

Cerca de

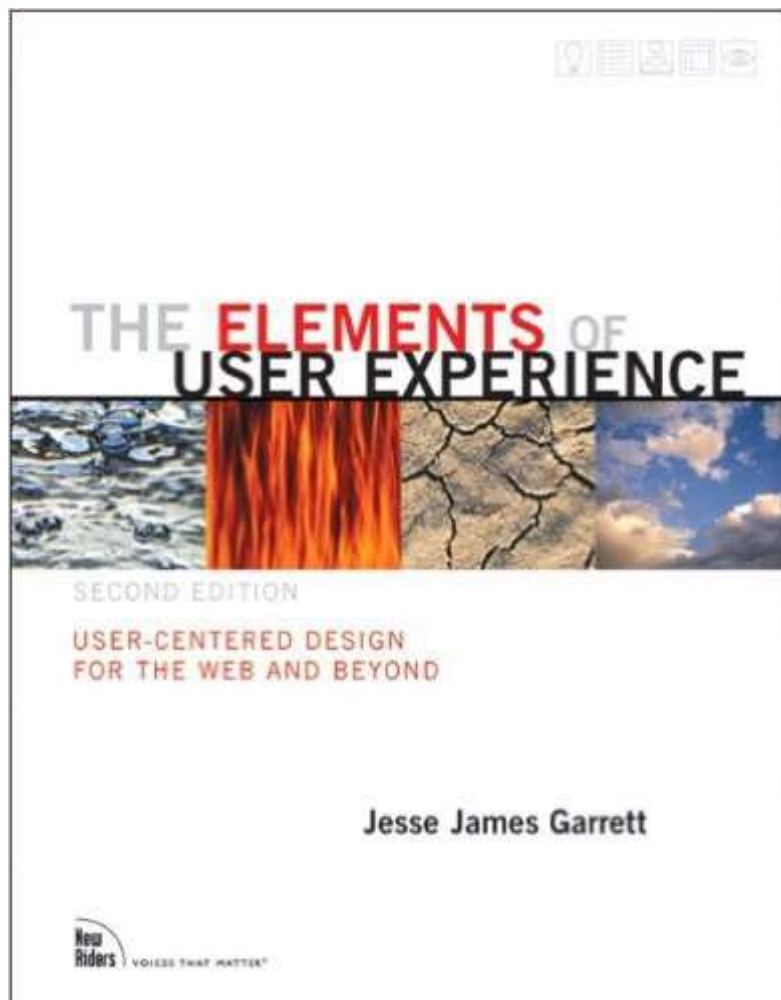
Seguindo



Considerações finais (Garrett) - DIA 19

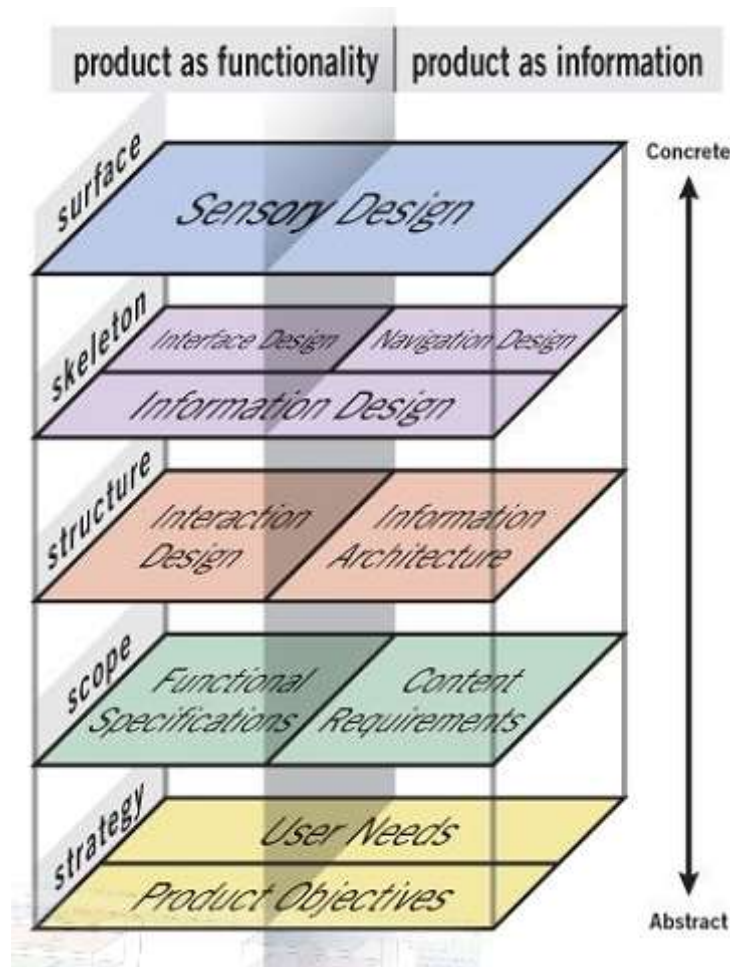


Roberto Pesce 9 de outubro de 2016 · 3 min de leitura



Sim, como Garrett nos apresentou a uma estrutura de 5 planos em seu livro: *Os elementos da experiência do usuário - design centrado no usuário para a web e além*, e

resumo de todos os seus conceitos, e farei o possível para listar alguns dos pontos principais (em minha opinião):



A diferença entre sucesso e fracasso na UX vem de:

- Entenda **qual é o problema** que você está tentando resolver e a qual plano o problema pertence: estratégia, escopo, estrutura, esqueleto, superfície;
- Entenda **quais são as consequências** de sua solução, estando atento para possíveis efeitos em cascata.

t

- Design por padrão: a estrutura da experiência do usuário segue as práticas atuais da organização, e não as necessidades reais do usuário;
- Design por mimetismo: trata-se de convenções. A estrutura de UX não se preocupa realmente com as necessidades dos usuários, mas com as convenções atuais de



Design by committee, quando as preferências pessoais das partes interessadas comandam o processo. Esta é uma posição perigosa.

- O design da experiência do usuário é um grande conjunto de pequenos problemas a serem resolvidos.
- É importante seguir o processo para criar resultados de experiência do usuário consistentes.
- A experiência do usuário trata de compensações.
- Às vezes, uma solução causa impacto em outras partes do site, e você tem que escolher aquela onde melhor atende os usuários.
- Você deve perguntar 'Por que fiz assim?'.
- Não ignore os fundamentos de UX para economizar dinheiro.
- Faça o teste de usabilidade informal se você não puder fazer o formal. Mas faça isso.
- Nunca espere 'o fim' do projeto chegar até testar a usabilidade, isso deve ser usado em todas as etapas.
- Pesquise em seu próprio banco de dados, é mais barato e definitivamente é sobre seu usuário.
- Teste e aplique os conceitos de UX desde o início do projeto.
- O teste é muito importante, mas nunca substituirá um processo de design de experiência do usuário cuidadoso e informado.
- Durante o teste, você *conhece o que deseja descobrir* e atende às necessidades dos usuários. Contanto que você saiba o que está procurando, será mais fácil encontrar soluções.
- Não baseie todas as suas decisões de UX apenas em testes, pois eles só podem dizer o que seu usuário já sabe.
- Não deixe os aspectos de UX ao acaso!
- Não deixe seu próprio processo de desenvolvimento ao acaso!



- Seguindo todo o processo de experiência do usuário em seu projeto, os resultados são decisões conscientes e explícitas, nas quais você garante que o produto funcione para atender aos seus objetivos estratégicos e às necessidades dos usuários.
- O objetivo final é: *Entender as necessidades do usuário melhor do que ele mesmo*.

Então, para mim, foi um prazer revisar e compartilhar um pouco sobre este livro, que acredito ser uma das bíblias para designers de UX. Se você tiver sugestões, críticas, ideias, outros pontos de vista, compartilhe conosco aqui, no [facebook](#) ou no [instagram](#).

100daysaboutusers

Roberto Pesce - aboutusers.com

UX Experiência de usuário 100 dias sobre usuários

CercaEscreverAjudaJurídico
de

Obtenha o aplicativo Medium

