



Roberto Pesce

423 seguidores

Cerca de

Seguir

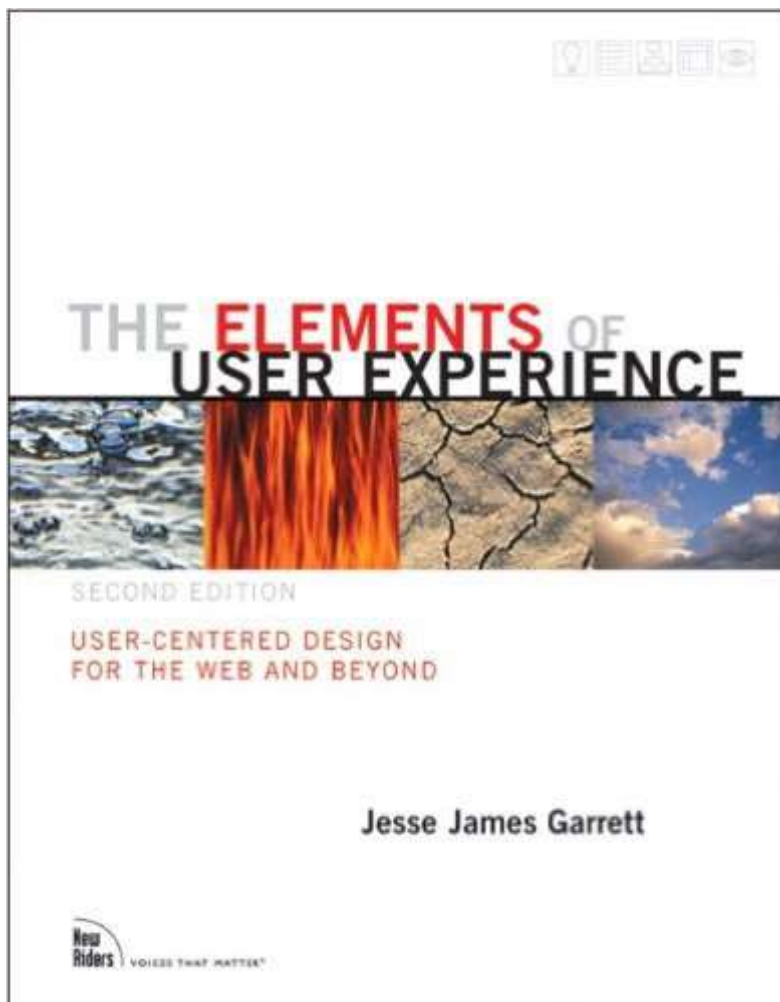


Sobre os usuários - o ponto de partida

**Roberto Pesce** 13 de setembro de 2016 · 4 min de leitura

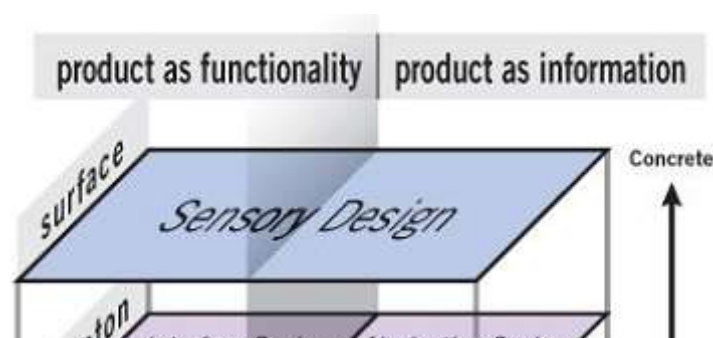
Conte sua história ... Isso é o que o site do Medium me diz antes de eu começar meu primeiro artigo aqui. É um bom exemplo do que vou falar neste espaço: UX Design (ou .. User Experience Design). Se você está lendo isso, provavelmente conhece pelo menos o básico sobre o assunto, se não, não se preocupe, pois minha ideia é aprofundar o conceito aos poucos.

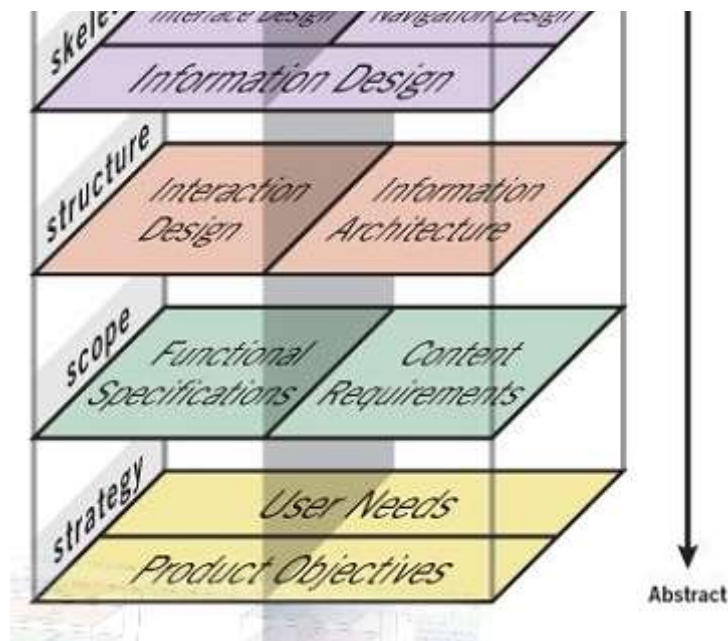
UX Design está praticamente em uso como um 'grande guarda-chuva' que abrange muitas partes menores de toda a experiência que um usuário (ou cliente) tem ao interagir com (ou usar) um site (ou qualquer produto ou serviço). Como você pode ver, tenho usado o termo 'ou' com bastante frequência, então estabelecerei algumas coisas, pois este é meu primeiro artigo: toda vez que falo sobre UX em meus artigos, estarei falando sobre a interação de usuários com sites e computadores. É importante deixar claro, pois todo tipo de produto ou serviço pode ser planejado e desenvolvido seguindo os princípios de UX e, como você verá, mesmo que sua área não seja a de tecnologia e você trabalhe com calçados, bicicletas, utensílios, ou prestando serviços em um restaurante, ou em uma empresa de mudanças, você poderá aplicar os principais conceitos de UX aos seus processos de desenvolvimento.



GARRETT, Jesse James (2011) - Os elementos da experiência do usuário - o design centrado no usuário para a web e além

Ok, então estávamos falando sobre UX como um grande guarda-chuva que engloba muitos processos e atividades e, para ilustrar isso, trarei Jesse James GARRETT (2011) e seu livro bastante credenciado: Os elementos da experiência do usuário - centrado no usuário design para a web e além. Nesta leitura obrigatória para designers de UX, GARRET explica o conceito básico do design de experiência do usuário, que é ter os usuários no centro do processo de desenvolvimento. Explicando a evolução de uma web estática e orientada para o conteúdo para o ambiente muito dinâmico e funcional que lidamos hoje, ele nos apresenta um modelo de 5 níveis que evolui passo a passo de uma forma abstrata para o produto final concreto.





GARRETT, Jesse James (2011, pg. 29) - Os elementos da experiência do usuário - o design centrado no usuário para a web e além

Como você pode ver na imagem acima, os cinco níveis: Estratégia, Escopo, Estrutura, Esqueleto e Superfície abrangem todo o processo de UX. Mas o GARRETT ainda leva em consideração duas dimensões diferentes que um site pode assumir: produto como funcionalidade e produto como informação. Para essas duas dimensões, o autor é muito claro ao afirmar que hoje em dia a maioria dos sites é uma mistura das duas dimensões, englobando tarefas, funções que ajudam os usuários a realizar tarefas e um conjunto de informações que devem fazer sentido e significar algo para o usuário. duas dimensões diferentes que um site pode assumir: produto como funcionalidade e produto como informação. Para essas duas dimensões, o autor é muito claro ao afirmar que hoje em dia a maioria dos sites é uma mistura das duas dimensões, englobando tarefas, funções que ajudam os usuários a realizar tarefas e um conjunto de informações que devem fazer sentido e significar algo para o usuário.

Portanto, como este é um espaço de UX, falaremos muito sobre este e outros livros. Minha ideia é compartilhar ferramentas, melhores práticas, processos, fontes de informação, teoria e experiências práticas. Eu escolhi este livro como o primeiro, e nos próximos artigos estarei explicando cada nível com mais detalhes, porque eu acredito que GARRET literalmente ilustra de uma maneira muito fácil (e amigável) todo o processo de design centrado no usuário, para que possamos ter um ponto de partida muito iniciante.

In the meantime, I am very excited to write these articles and share concepts and accredited theories with the UX community. **I really believe that a user-centered**

approach is the way to reach optimal solutions and to disrupt. This last statement brought me a question a couple months ago: “UX is so big and has so many levels, tools, frameworks and so on. Even with my background I, sometimes, feel lost. What if I could share my discoveries with other professionals and also encourage them to share theirs?”



100 Days About Users UX Project

O 100 Days Challenge About Users (www.aboutusers.com) é um projeto de experiência do usuário gratuito, sem fins lucrativos e colaborativo desenvolvido para servir à comunidade de experiência do usuário como um centro de informações e práticas compartilhadas. Este é um ambiente 100% colaborativo, e estou disposto a entrevistar e ouvir todos os profissionais de UX que desejam compartilhar para obter um resultado plural e consistente. Se você estiver interessado, visite a página de destino [aboutusers](http://aboutusers.com) . Depois que você me enviar seu e-mail, entrarei em contato com você o mais rápido possível!

Espero que vocês gostem deste espaço de UX e ansiosos por ouvir de vocês no projeto 100 Dias Sobre Usuários !! Suas experiências são muito bem vindas! Vamos construir uma comunidade de experiência do usuário ainda mais forte e unida!

CercaEscreverAjudaJurídico
de

Obtenha o aplicativo Medium

