Elementos de UX

Ingrid Teixeira Monteiro

QXD0211 – User Experience (UX)



e por que ela importa



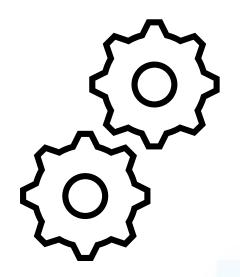






















Design da experiência

Design estético

Design funcional



Design estético

garante que o botão na cafeteira tenha forma e textura atraentes

Design funcional

garante que o botão acione a ação apropriada no dispositivo

Design da experiência

garante que os aspectos estéticos e funcionais do botão funcionem no contexto do resto do produto

- "O botão é muito pequeno para uma função tão importante?"
- "O botão está no lugar certo em relação aos outros controles que o usuário estaria usando ao mesmo tempo?"

UNIVERSIDADE

FEDERAL DO CEARÁ













THE RESERVE

R\$ 1.499,00

QXD0211 – User





Universidade Federal do Ceará

Design para experiência do usuário

- O processo de design de experiência do usuário é sobre garantir que nenhum aspecto da experiência do usuário com o produto aconteça sem uma intenção consciente e explícita.
- Isso significa levar em conta todas as possibilidades de cada ação que o usuário provavelmente tomará e entender as expectativas do usuário em cada etapa do caminho através desse processo.
- Parece um grande trabalho, e de certa forma é.
 - Mas ao quebrar o trabalho de criar a experiência do usuário em seus elementos componentes, podemos entender melhor a tarefa como um todo.



Os cinco planos



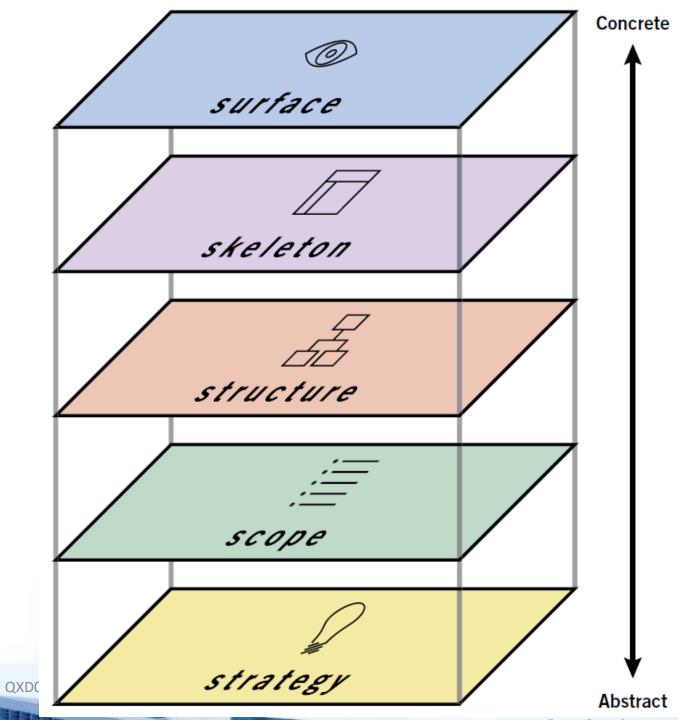
Compra de um produto físico pela internet



Compra de um produto físico pela internet

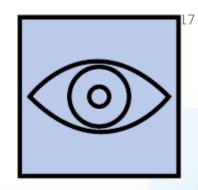
- Essa experiência limpa e arrumada na verdade resulta de um conjunto de decisões
 - algumas pequenas, algumas grandes
 - como o site parece
 - como ele se comporta
 - o que ele permite que o usuário faça.
- Essas decisões se baseiam umas nas outras, informando e influenciando todos os aspectos da experiência do usuário.
- Se "descascamos" as camadas dessa experiência, podemos começar a entender como essas decisões são tomadas.

Os cinco planos



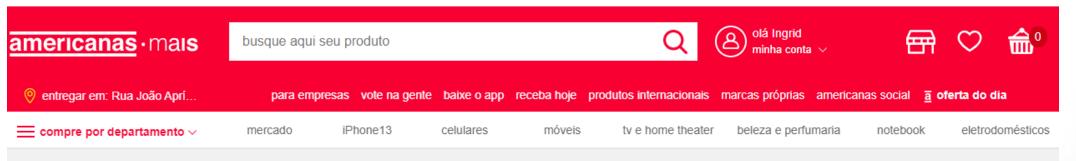
1. Superfície

- Páginas do site
 - Imagens
 - Clicáveis (funções)
 - Ilustrações
 - Produtos
 - Logos
 - Banners
 - Texto





a Americanas está concorrendo pela 9ª vez ao Prêmio Reclame Aqui · vote agora >









Apple iPhone 13 256GB iOS 5G Wi-Fi Tela 6.1" Câmera Dupla 12MP - Meia-noite

★ ★ ★ ★ ★ (1) ② 4 perguntas

mais informações do produto

cor: meia-noite

política de troca e devolução









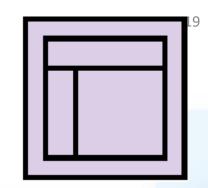






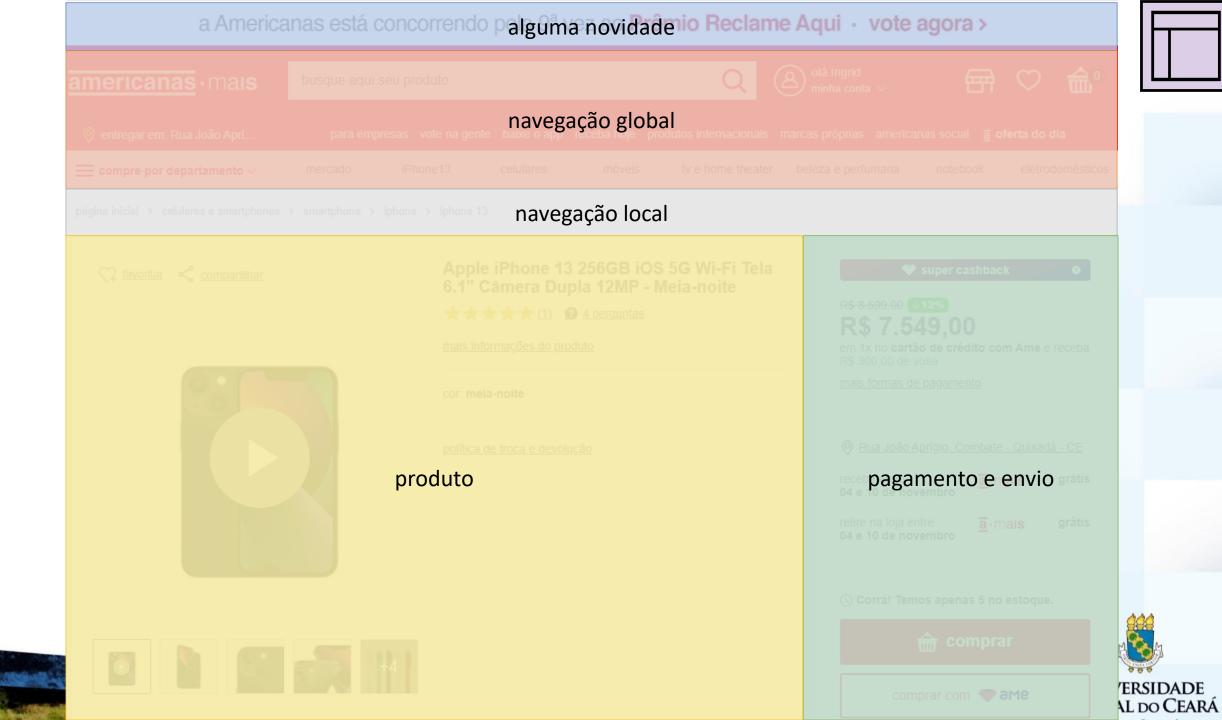




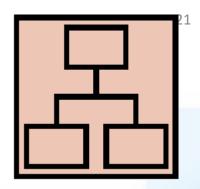


- Por baixo dessa superfície está o esqueleto do site
 - posição de botões, controles, fotos e blocos de texto.
- O esqueleto foi projetado para otimizar o arranjo desses elementos para o máximo efeito e eficiência
 - para que o usuário se lembre do logotipo e possa encontrar o botão do carrinho de compras quando precisar.





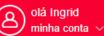




- O esqueleto é uma expressão concreta da estrutura mais abstrata do local.
- Esqueleto
 - a posição dos elementos de interface na página de checkout
 - o arranjo de elementos de navegação que permitem aos usuários navegar em categorias de produtos
- Estrutura
 - como os usuários chegaram à página de checkout e para onde podem ir
 - quais são as categorias de produtos







churrasqueira e forno



câmera digital

câmera instantânea





navegue pelo site

automação industrial

https://www.americanas.com.br/mapa-do-site/categoria#



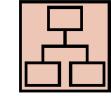
pelúcias

playground

alimentação

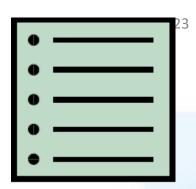
banho do bebê

objetos para artesanato



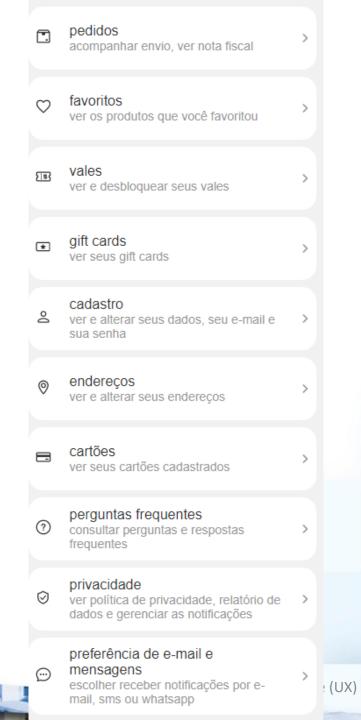


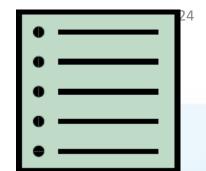
2. Escopo



- Estrutura
 - define a forma como as diversas características e funções do site se encaixam.
- Escopo
 - define quais são essas características e funções
 - exemplo:
 - permitir que os usuários salvem endereços de envio usados anteriormente para que possam ser usados novamente.













- Escopo
 - é fundamentalmente determinado pela estratégia do site.
- Estratégia
 - incorpora não só o que as pessoas que administram o site querem tirar dele, mas também o que os usuários querem tirar do site.
 - objetivos estratégicos de um e-commerce:
 - os usuários querem comprar produtos, e a loja quer vendê-los.
 - o papel que a publicidade ou o conteúdo produzido pelos usuários desempenham no modelo de negócio



americanas mais é grátis e pra tooodos os clientes



você é cliente

americanas · mais

sem pagar nada mais por isso!

você faz parte do programa por ser cadastrado na Americanas e por isso, tem váaarios benefícios:)



frete grátis em milhares de produtos com selo a·mais para tooodo o Brasil



entrega rápida* em muuuitos produtos pra você aproveitar



descontos especiais participe das ações e ganhe cupons incríveis









americanas · social



produtos que fazem a diferença! um novo jeito de apoiar projetos :)

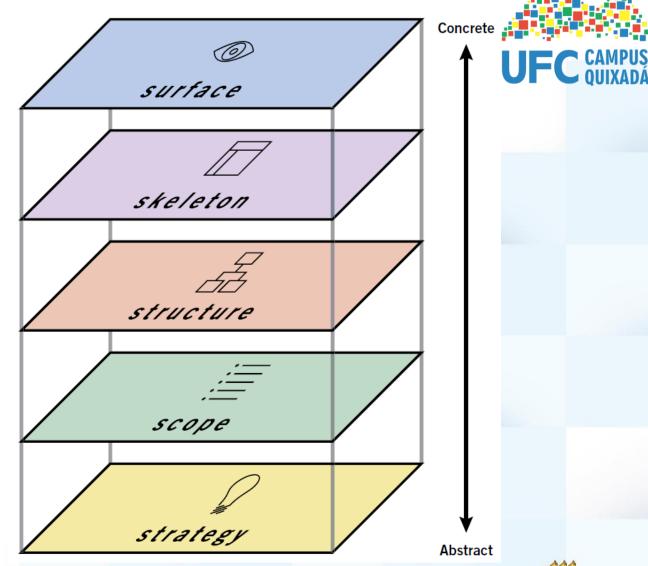
a Americanas reverte 100% do lucro dos produtos vendidos para projetos sociais de todo o Brasil





Abstrato → Concreto

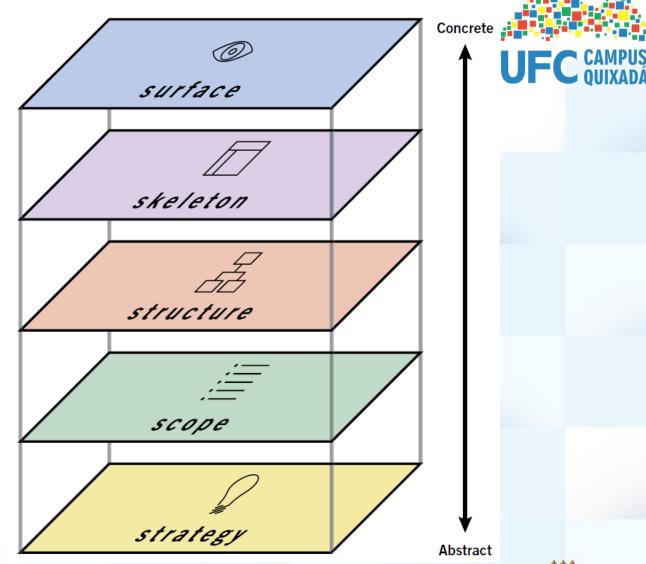
- Em cada plano, as questões com as quais devemos lidar tornam-se um pouco menos abstratas e um pouco mais concretas.
- No plano mais baixo
 - só nos preocupamos com como o site ou produto se encaixará em nossa estratégia (enquanto atendemos às necessidades de nossos usuários).
- No plano mais alto
 - só estamos preocupados com os detalhes mais concretos da aparência do produto.





Planos dependentes entre si

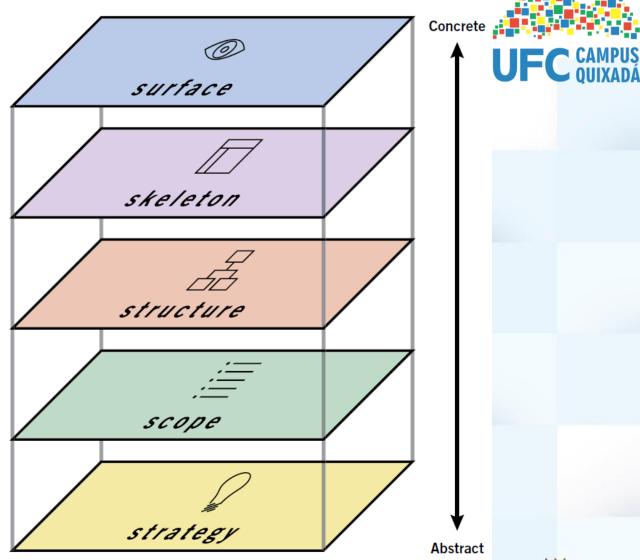
- Cada plano depende dos planos abaixo dele.
- Quando as escolhas que fazemos não se alinham com as acima e abaixo
 - os projetos desandam
 - os prazos são perdidos
 - os custos começam a disparar





Planos dependentes entre si

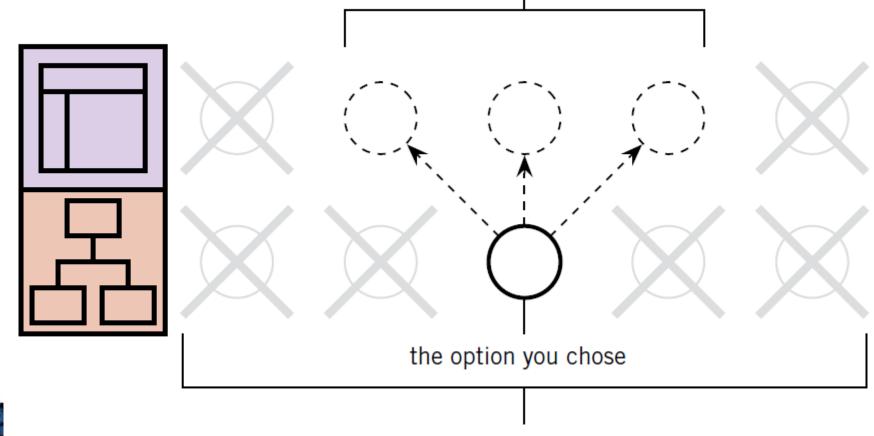
- Quando o produto finalmente é lançado, os usuários muitas vezes o odeiam, porque ele não entrega uma experiência satisfatória.
- Essa dependência significa que as decisões sobre o plano de estratégia terão uma espécie de "efeito cascata" por toda a cadeia de planos.





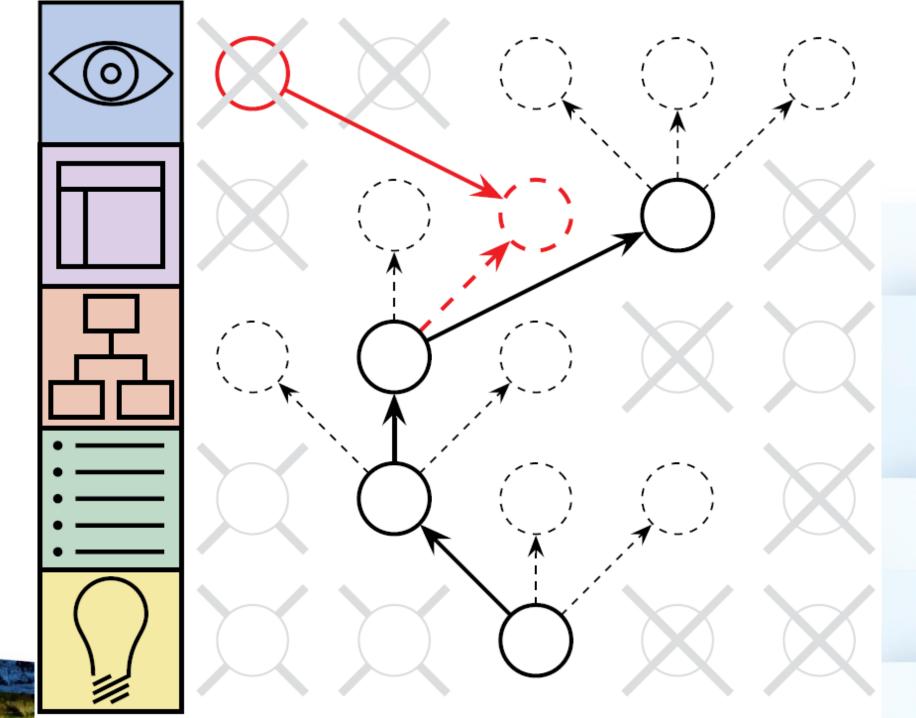
Planos dependentes entre si

range of choices available on the next plane

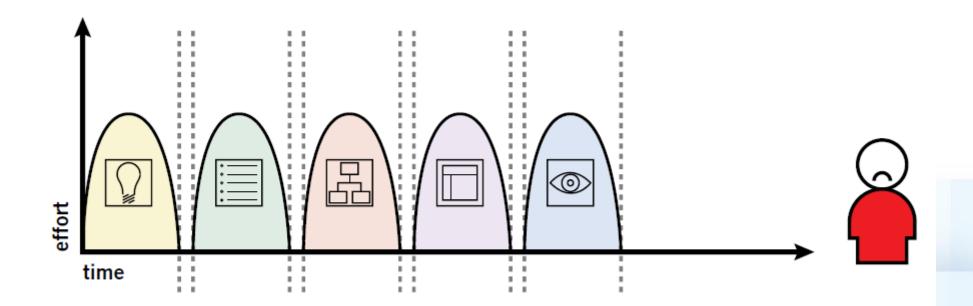


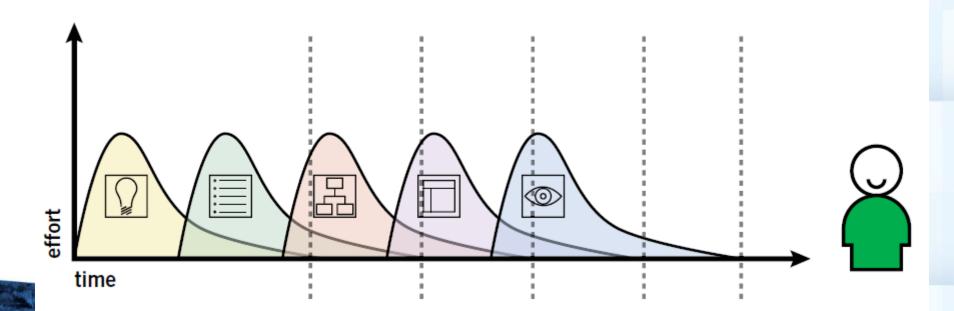


range of possible choices



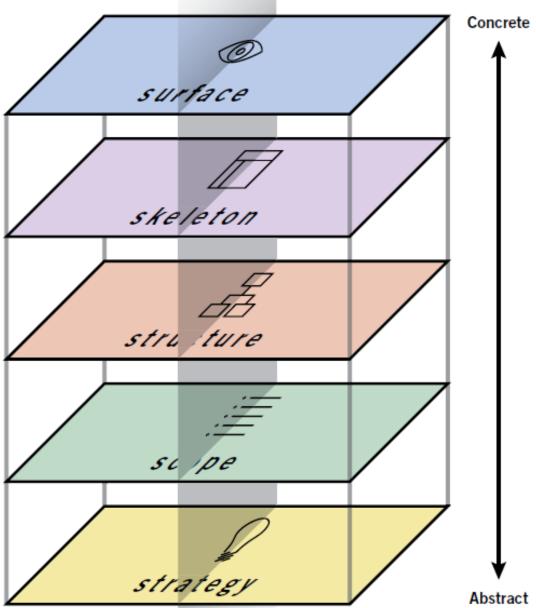


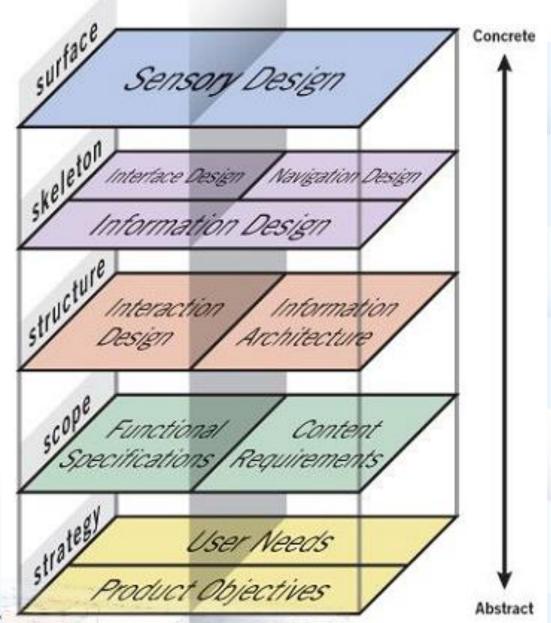






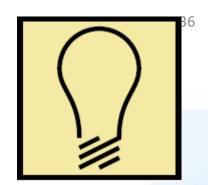
Dualidade na web





SEE BENN

5. Estratégia



product as functionality product as information

scope

Strategy

Product Objectives



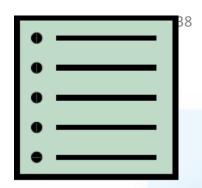


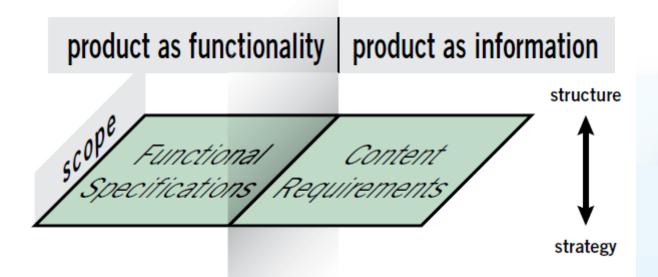


FEDERAL DO CEARA

- As mesmas preocupações estratégicas entram em jogo tanto para produtos orientados à funcionalidade quanto para recursos orientados à informação.
- Necessidades do usuário
 - São as metas para o site
 - Vem de fora da organização, especificamente das pessoas que usarão o site.
 - É necessário entender o que o público quer e como isso se encaixa com outros objetivos.
- Objetivos do produto
 - Deve-se equilibrar as necessidades do usuário com os objetivos para o próprio site.
 - metas de negócios ("Fazer US\$ 1 milhão em vendas pela Web este ano") ou outros tipos de metas ("Informe os eleitores sobre os candidatos na próxima eleição").

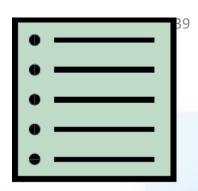
4. Escopo







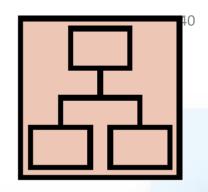


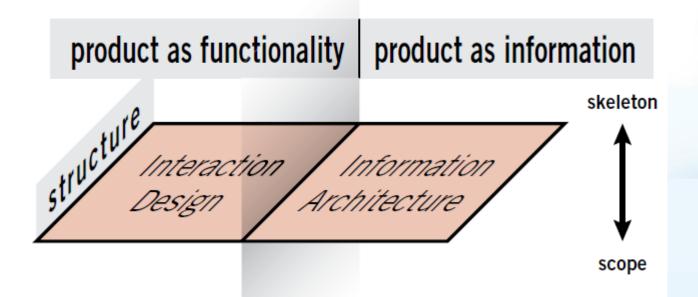


- Funcionalidade
 - a estratégia é traduzida em escopo através da criação de especificações funcionais:
 - uma descrição detalhada do "conjunto de recursos" do produto.
- Informações
 - o escopo assume a forma de requisitos de conteúdo:
 - uma descrição dos vários elementos de conteúdo que serão necessários.



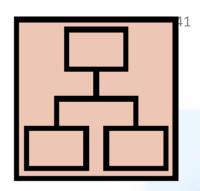
3. Estrutura







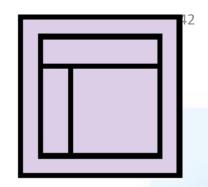


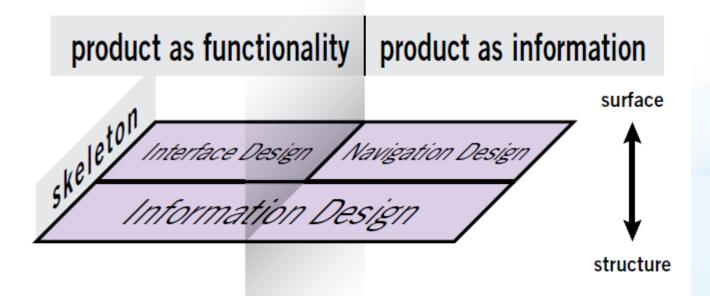


- Funcionalidade
 - Ao escopo é dado estrutura através do design de interação
 - Define-se como o sistema se comporta em resposta ao usuário.
- Informação
 - A estrutura é a arquitetura da informação:
 - A disposição de elementos de conteúdo para facilitar a compreensão humana.



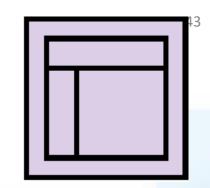
2. Esqueleto







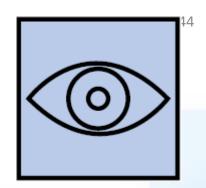




FEDERAL DO CEARA

- O plano esqueleto se divide em três componentes.
- Em ambos os lados, devemos abordar o design da informação
 - a apresentação de informações de forma a facilitar a compreensão.
- Funcionalidade
 - o esqueleto também inclui design de interface
 - organização de elementos de interface para permitir que os usuários interajam com a funcionalidade do sistema.
- Informação
 - a interface do ponto de vista da informação é o design de navegação
 - conjunto de elementos de tela que permitem ao usuário se mover através da arquitetura de informações

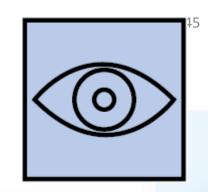
1. Superfície



product as functionality product as information

skeleton





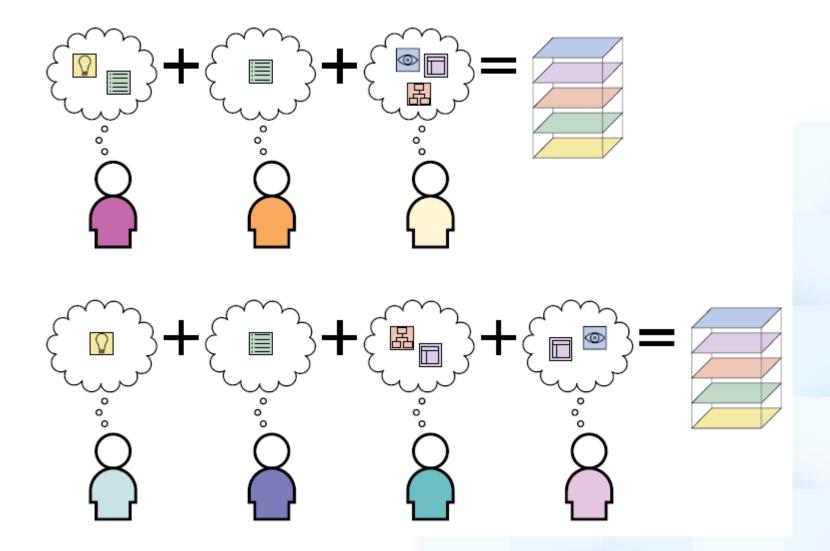
- Independentemente de estarmos lidando com um produto orientado à funcionalidade ou um recurso de informação, nossa preocupação aqui é a mesma:
 - a experiência sensorial criada pelo produto acabado.



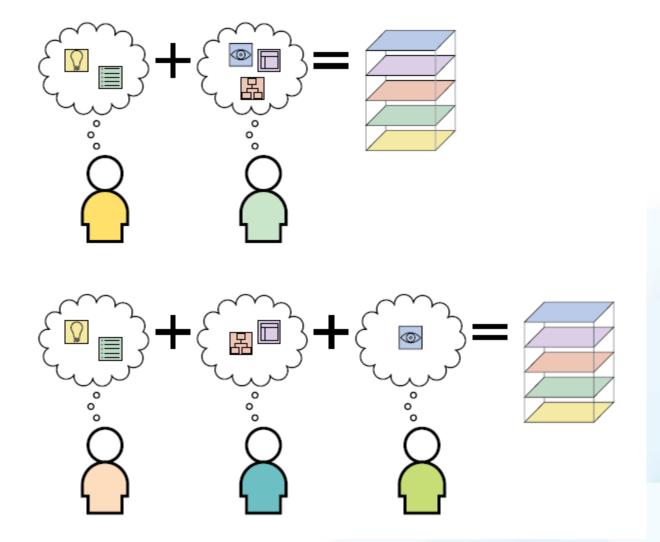
Quem faz o quê?

- É importante ter alguém na organização pensando em cada um dos cinco planos
 - Assim será possível abordar todas as considerações cruciais para criar uma experiência de usuário bem-sucedida.
- Como essas responsabilidades são distribuídas na organização não é tão importante
 - Desde que se garanta que todos os elementos da experiência do usuário sejam considerados.











Referências



Garrett, Jesse James. *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond.* Pearson Education, 2010.

- CHAPTER 1 User Experience and Why It Matters
- CHAPTER 2 Meet the Elements
- CHAPTER 8 The Elements Applied

