



Follow

29K Followers



# As funções responsáveis por projetar a Experiência do Usuário (UX)



Fabricio Teixeira Jul 13, 2014 · 8 min read

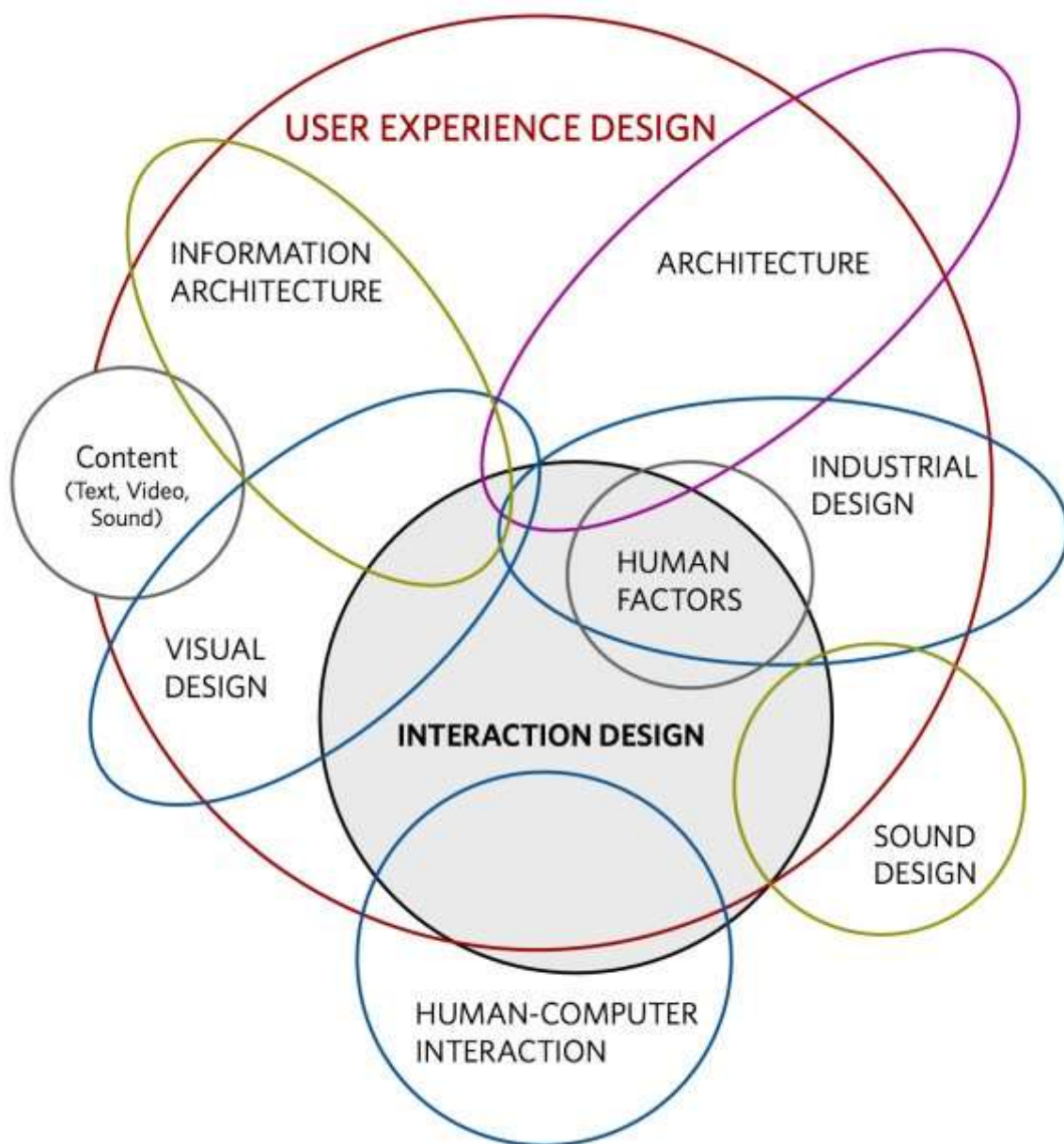


User Experience é uma área bastante abrangente dentro do universo de Design. No fim das contas, produtos são desenhados para serem utilizados por alguma pessoa — o usuário — que terá uma experiência ao interagir com o produto, interface ou sistema.



demográfico do usuário, seu background cultural, seu estado emocional etc.), existem vários aspectos da forma como o produto foi criado que afetarão o modo como as pessoas interagem e a percepção que têm dele.

No decorrer dos anos, vários autores e designers tentaram criar modelos para ilustrar essa rede inter-relacionada de disciplinas, especializações, métodos e técnicas que são utilizadas para criar produtos e projetar experiências. Um dos modelos mais famosos foi proposto por **Dan Saffer** em 2006 (e atualizado por ele mesmo em 2009, na segunda edição de *Designing for Interaction*):





Design. Sim, aquele sonzinho que toca quando você inicia seu PC ou Mac também faz parte da experiência do usuário. E como todo elemento da experiência do usuário, também foi projetado por alguém.

## Os diferentes papéis dentro de UX

Em um [artigo recente do UX Mastery](#), Matthew Magain fala sobre as diferentes especializações do UX Designer:

- **Pesquisador de Usuários:** foca suas tarefas em conduzir entrevistas com usuários e análise de comportamento;
- **Arquiteto de Informação:** foca em tarefas como organizar o conteúdo do site, como a ferramenta de busca deve funcionar, quais nomes usar nos menus etc.;
- **Especialista ou Estrategista de Conteúdo:** foca em tarefas como redação, estruturação de conteúdo para ser entregue em diferentes dispositivos, textos de interface em títulos e labels etc.;
- **Designer de Interação:** responsável por definir o fluxo de interação em uma aplicação, e como o usuário navega por ela. Também pensa nas transições entre as telas, costumeiramente inspirado em metáforas do mundo real;
- **Designer Visual:** foca em tipografia, layout, cores, gráficos, efeitos visuais, imagens, texturas, mood;
- **Gerente de Projetos:** planeja, organiza e controla o projeto e seu time — incluindo atividades relacionadas a UX;
- **Desenvolvedor Front-End:** foca em escrever HTML, CSS, Javascript e outras linguagens para implementar um determinado visual e interação;

Interessante como ele inclui profissionais como o Gerente de Projetos dentro da jogada. Afinal, a forma como o projeto é gerido, do começo ao fim, tem impacto no produto final. E como tudo que tem impacto no produto, também tem impacto na experiência que as pessoas terão com ele.

Já [esse outro artigo publicado na FastCompany](#) divide os papéis de uma forma um pouco diferente, trazendo também exemplos de métodos, entregáveis e processos utilizados



Abaixo eu traduzi alguns itens, adicionei outros e criei uma versão consolidada do que acredito ser uma lista mais abrangente de papéis:

## Information Architect (IA)

Ainda bastante em voga no Brasil, são os profissionais responsáveis por definir a estrutura do sistema e do produto do ponto de vista do usuário. Geralmente encontrados em projetos de grandes sites, ecommerces ou sistemas de internet banking, os arquitetos de informação têm um pensamento mais estrutural e hierárquico do produto, bem como das diferentes rotas que o usuário pode percorrer ali dentro.

*Job description de uma vaga de Arquiteto de Informação no UOL:*

*Participação no desenvolvimento do produto desde a concepção até o lançamento; Negociar requisitos e prioridades com clientes; Elaboração de mapas de navegação, protótipos e participação na definição de textos e layout; Pesquisa entre sites concorrentes e verificação de melhorias e inovações técnicas para o projeto da área; Acompanhamento de testes de usabilidade, tabulação e análise dos resultados.*

Métodos e entregáveis mais comuns: sitemaps, wireframes, fluxos, análise de tarefas, taxonomia/card sorting

## User Experience Designer (UX)

Profissionais primariamente focados no “sentimento em usar o produto” (how the product feels). Um problema de design, para esses caras, nunca tem uma resposta correta apenas. Aliás, eles são conhecidos por terem diferentes modos de enxergar o mesmo problema.

*Job description em uma vaga de UX Designer do Twitter:*

*“Define interaction models, user task flows, and UI specifications. Communicate scenarios, end-to-end experiences, interaction models, and screen designs to stakeholders. Work with our creative director and visual designers to incorporate the visual identity of Twitter into features. Develop and maintain design wireframes, mockups, and specifications as needed.”*

Métodos e entregáveis mais comuns: wireframes, storyboards, estratégia de produto

## User Interface Designer (UI)

Diferente dos UX Designer, os UI Designers estão particularmente preocupados com a forma como as informações estão dispostas na interface do produto. Eles são



*Job description em uma vaga de UI Designer no Airbnb:*

*“Concept and implement the visual language of Airbnb.com. Create and advance site-wide style guides.”*

Métodos e entregáveis mais comuns: layouts, fluxos, protótipos

## Visual Designer (Graphic Designer)

Similar ao UI Designer, o Visual Designer é responsável pela arte visual do produto. É o cara dos pixels, que não está preocupado como as telas se relacionam entre elas, mas sim se cada uma das telas está bonita, clara e bem apresentada para os usuários. Também são eles que criam os ícones e controles, e definem a tipografia e os estilos do produto. Em alguns lugares UI Designer = Visual Designer; em outros lugares são papéis separados.

*Job description de uma vaga de Visual Designer no Google:*

*“Produce high-quality visual designs — from concept to execution, including those for desktop, web, and mobile devices at a variety of resolutions (icons, graphics, and marketing materials). Create and iterate on assets that reflect a brand, enforce a language, and inject beauty and life into a product.”*

Métodos e entregáveis mais comuns: layouts, guia de estilos, iconografia

## Interaction Designer (IxD)

É o profissional que pensa nas animações, interações, transições, mensagens, confirmações, erros. Em alguns casos ele fica mais preocupado com o motion design da interface, em outros casos tem um trabalho mais amplo de pensar na continuidade da experiência entre telas.

*Job description de uma vaga de Interaction Designer na Apple:*

*“Proficiency in graphic design, motion graphics, digital art, a sensitivity to typography and color, a general awareness of materials/textures, and a practical grasp of animation. Knowledge of iOS, OS X, Photoshop and Illustrator as well as familiarity with Director (or equivalent), Quartz Composer (or equivalent), 3D computer modeling, motion graphics are required.”*

Métodos e entregáveis mais comuns: protótipos, fluxos, animações e transições de tela





investigação de quais são as necessidades dos usuários ao interagirem com o produto. Existem vários métodos, quantitativos e qualitativos, para extrair essas informações das pessoas. Após fazer isso, o User Researcher também fica responsável por compartilhar os aprendizados com o restante do time e usar essas informações para definir a estratégia e as funcionalidades do produto junto com um estrategista. Também é quem testa os produtos com usuários depois que estão prontos.

*Job description de uma vaga de User Researcher no Facebook:*

*“Work closely with product teams to identify research topics. Design studies that address both user behavior and attitudes. Conduct research using a wide variety of qualitative methods and a subset of quantitative methods, such as surveys.”*

Entregável mais comum: resultados, análise e recomendações baseados em pesquisa com usuários, personas

## Experience Strategist (XS)

Alguém responsável por conhecer métodos de facilitação de Design e colaboração e encorajar o time a pensar a estratégia do produto. Pensa nas questões mais existenciais (por que o produto existe, para quem se direciona, com quais objetivos) e define traços mais amplos do que o produto será e o que ele permitirá que as pessoas façam. Também utiliza métodos de pesquisa para informar as decisões de estratégia.

*Job description de uma vaga de Experience Strategist na R/GA:*

*“The Experience Strategist uses a variety of research and analytic tools to uncover the needs, expectations, and behaviors of customers and then combines those insights with a systematic understanding of how business goals, market environment, and organizational capabilities could be orchestrated to create and deliver memorable and meaningful products, services and brand experiences.”*

Métodos e entregáveis mais comuns: ecossistemas, consumer journey, personas

## Product Designer

É um cargo mais amplo do que os anteriores, já que várias empresas diferentes usam o mesmo nome para designar diferentes funções. Talvez seja o mais “coringa” dos papéis — já que ele pode definir funcionalidades do produto, desenhar fluxos, telas, e até escrever algumas linhas de código. Algumas empresas intencionalmente preferem



*Job description de uma vaga de Product Designer no Pinterest:*

*“Own all facets of design: interaction, visual, product, prototyping. Create pixel-perfect mocks and code for new features across web and mobile.”*

## Front-end Developer

Profissionais responsáveis por criar a implementação funcional da interface do produto. Normalmente é o profissional que recebe os layouts ou guias de estilo dos UI ou Visual Designers e traduz aquele visual em código — adicionando o elemento da interatividade no produto.

## Mas nomes são somente nomes...

...e mudam bastante de um lugar para o outro — dependendo do **país**, do **tamanho da empresa**, e de seu **foco**.

Exemplos:

- No **Brasil** é mais comum que essas disciplinas se misturem mais, tanto pelo tamanho do mercado quanto pela flexibilidade dos profissionais.
- Em **empresas de grande porte**, é mais comum que existam profissionais diferentes para cada um desses papéis. Em **empresas menores**, é comum ver uma mesma pessoa cumprindo dois ou mais dessas tarefas.
- Em **agências de publicidade** é mais comum que haja um único profissional cuidando disso tudo dentro de um mesmo projeto. Em **empresas que criam produtos**, onde a maior parte dos profissionais são designers, as especializações começam a aparecer com mais nitidez.

Outro fator que influencia nessa nomenclatura é a própria personalidade e plano de carreira do profissional. Alguns optam por um trabalho mais **especializado**, vertical, onde a pessoa se aprofunda em uma dessas áreas e se torna o ninja-master em determinado assunto. Outros preferem transitar entre elas com mais frequência, se tornando um profissional **generalista**.

Mas ao invés de tentar “se encaixar” em um grupo ou outro, o exercício mais válido após ler este post é tentar ponderar em quais áreas estão os seus pontos fortes e fracos. E

Get started

Open in app



## Sign up for UX Collective Brasil

By UX Collective BR

Design. Feito no Brasil. [Take a look.](#)

Get this newsletter

Mercado E Carreira

Cargos

Nomenclatura

About Write Help Legal

Get the Medium app

