**Nome:** Kaio Gomes do Nascimento Mazza

**Série:** T DESN 2024/2 N1

**USER EXPERIENCE E UML**

No UX, eles desejam planejar como o cliente pode receber as informações, como eles vão interagir com a aplicação e coisas assim. Já no UML, é como o cliente vai ver essas informações, como vai ser o fluxo de trabalho para o desenvolvimento dessa aplicação e etc. Ou seja, são sistemas fundamentais para a criação de uma aplicação e de como o cliente vai ter acesso as informações, como vai ser agradável e coisas assim.  
  
1. Identificação de Atores e Objetivos nos Diagramas de Caso de Uso  
A identificação dos atores ajuda a compreender as necessidades e expectativas dos usuários, permitindo que o sistema seja projetado para atender aos seus objetivos.   
  
2. Descrição Detalhada dos Casos de Uso e Alinhamento com UX  
Detalhar os casos de uso auxilia na garantia de que as funcionalidades do sistema atendam aos fluxos de trabalho dos usuários, identificando possíveis pontos de frustração.   
  
3. Impacto da Modelagem de Classes na Usabilidade  
Uma modelagem cuidadosa influencia positivamente a usabilidade, organizando dados relevantes de forma intuitiva para o usuário.   
  
4. Práticas de UX Incorporadas na Criação de Diagramas UML  
- Uso de Personas para entender diferentes perfis de usuários.  
- Mapeamento de Jornadas do Usuário para capturar interações.  
- Prototipagem para validar interações previstas nos diagramas.   
  
5. Benefícios de Considerar a UX na Modelagem com UML  
- Melhora a comunicação entre equipe técnica e stakeholders.  
- Garante alinhamento às necessidades dos usuários.  
- Reduz retrabalho e aprimora a experiência final.