

Projeto de Bloco: Desenvolvimento Front-end com Frameworks

Projetando Interfaces



Prof. Kennedy Carvalho





Conheça Seu Público



Identifique Personas

Crie representações detalhadas dos seus usuários típicos, incluindo suas necessidades, comportamentos e objetivos.



Pesquisa Contínua

Mantenha-se atualizado sobre as mudanças nas expectativas e comportamentos do seu público-alvo.



Feedback Constante

Estabeleça canais para receber e incorporar feedback dos usuários durante todo o processo de design.

Interações São Conversas



Usuário Inicia

O usuário expressa uma intenção através de uma ação na interface.



Sistema Responde

A interface fornece feedback claro e imediato sobre a ação realizada.



Diálogo Contínuo

Este ciclo de ação e resposta forma uma conversa contínua entre usuário e sistema.



Adapte Conteúdo e Funcionalidade ao Seu Público

Identificar Necessidades

Determine o que seu público realmente precisa da sua interface.

Avaliar e Refinar

Monitore o uso e ajuste com base no comportamento real dos usuários.



Priorizar Recursos

Foque nas funcionalidades que atendem diretamente às necessidades identificadas.

Adaptar Linguagem

Use terminologia e tom que ressoem com seu público específico.

Nível de Habilidade



Objetivos: Interface é meio, não fim

Foco na Tarefa

Os usuários não querem usar sua interface - eles querem concluir tarefas.

Projete pensando no objetivo final, não na tecnologia.

Redução de Fricção

Cada clique, campo ou decisão desnecessária é uma barreira entre o usuário e seu objetivo. Elimine-os sempre que possível.

Contexto de Uso

Considere onde, quando e como sua interface será utilizada. O contexto afeta profundamente as necessidades dos usuários.

Faça Perguntas

Questione Requisitos

Não aceite requisitos sem entender o propósito por trás deles. Pergunte "por que isso é necessário?"



Investigue Motivações

Busque compreender as verdadeiras necessidades dos usuários, não apenas o que eles dizem querer.

Descubra Oportunidades

Ao entender os "porquês", você frequentemente encontra soluções melhores que as inicialmente propostas.

Valide Soluções

Confirme que suas soluções realmente resolvem os problemas fundamentais identificados.

Valor do Design: Resolva o Problema Certo, e Então Resolva-o Corretamente



Identifique o problema real

Vá além dos sintomas para encontrar a causa raiz



Explore múltiplas soluções

Considere diversas abordagens antes de decidir



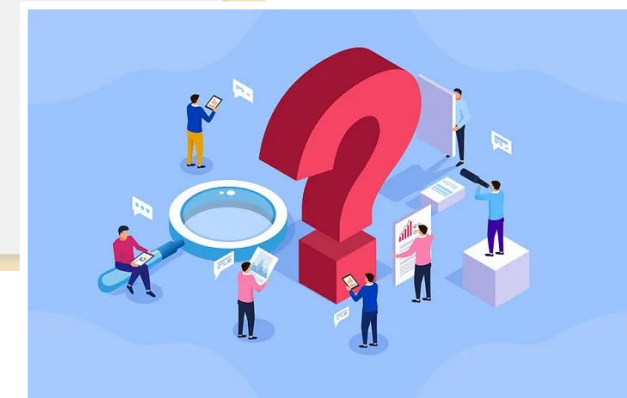
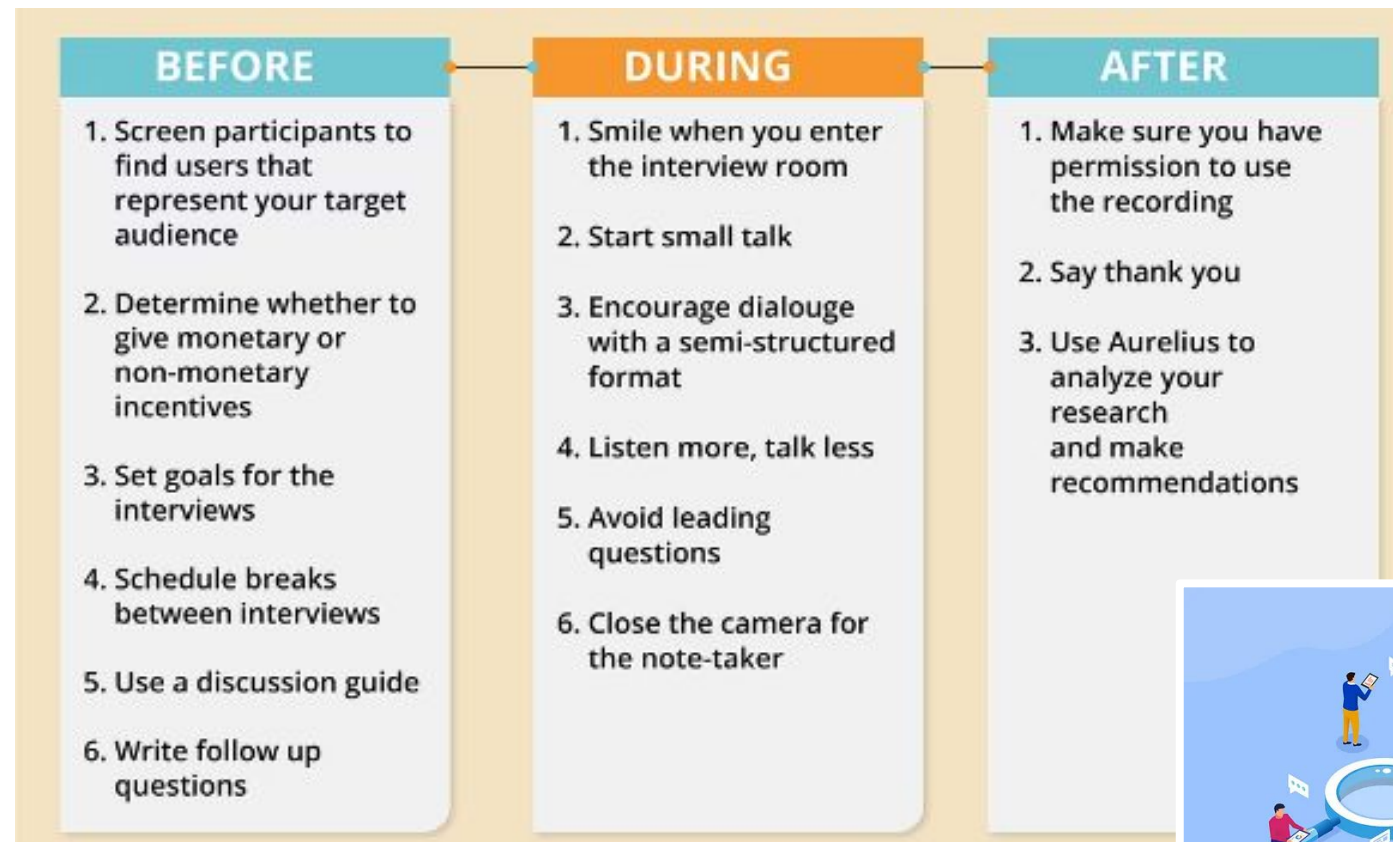
Refine a solução escolhida

Itere e aperfeiçoe até atingir excelência

Pesquisa: Formas de Entender Contexto e Objetivos

Entrevistas com Usuários

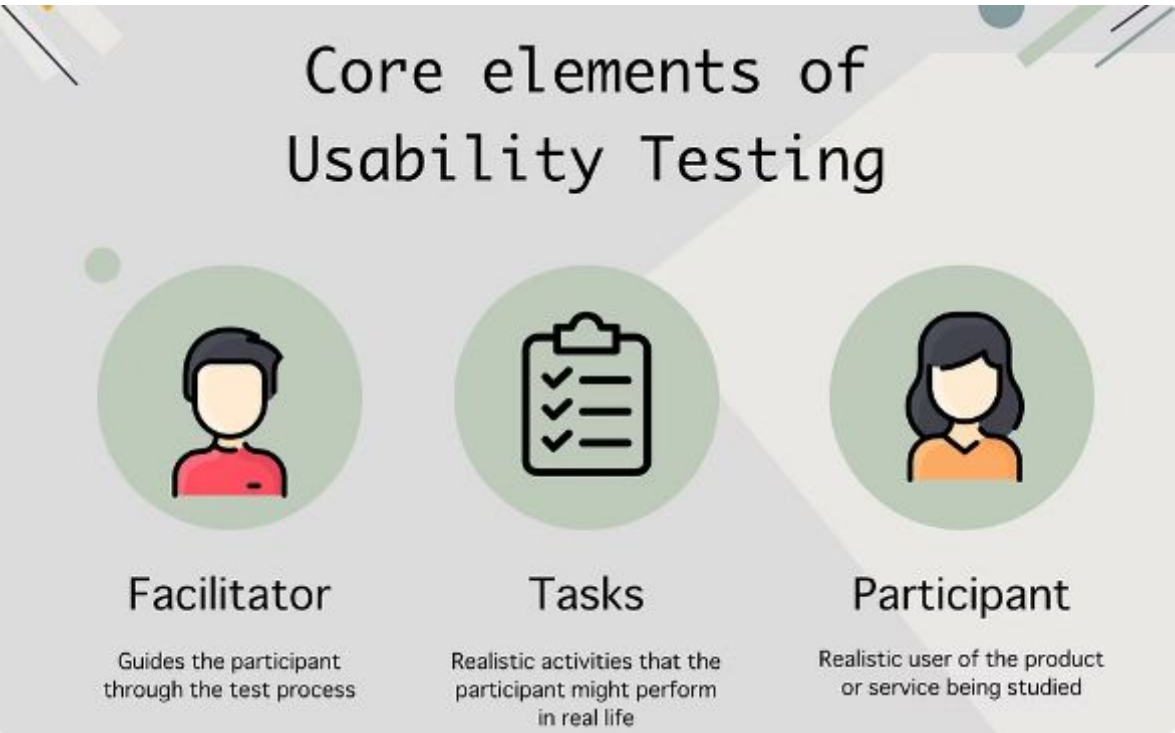
Conversas estruturadas ou questionários que revelam necessidades, frustrações e objetivos dos usuários em suas próprias palavras.



Pesquisa: Formas de Entender Contexto e Objetivos

Testes de Usabilidade

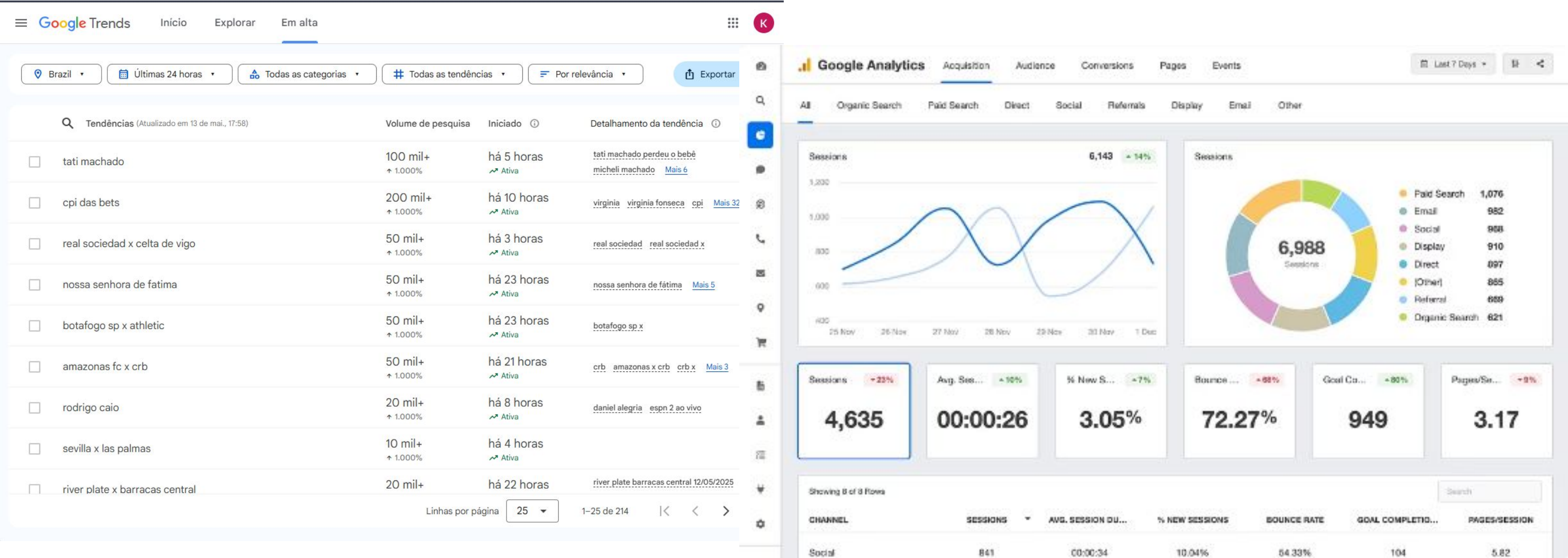
Observação direta de usuários interagindo com protótipos ou produtos existentes para identificar problemas reais.



Pesquisa: Formas de Entender Contexto e Objetivos

Análise de Dados

Estudo de métricas e padrões de comportamento para identificar tendências e oportunidades de melhoria.

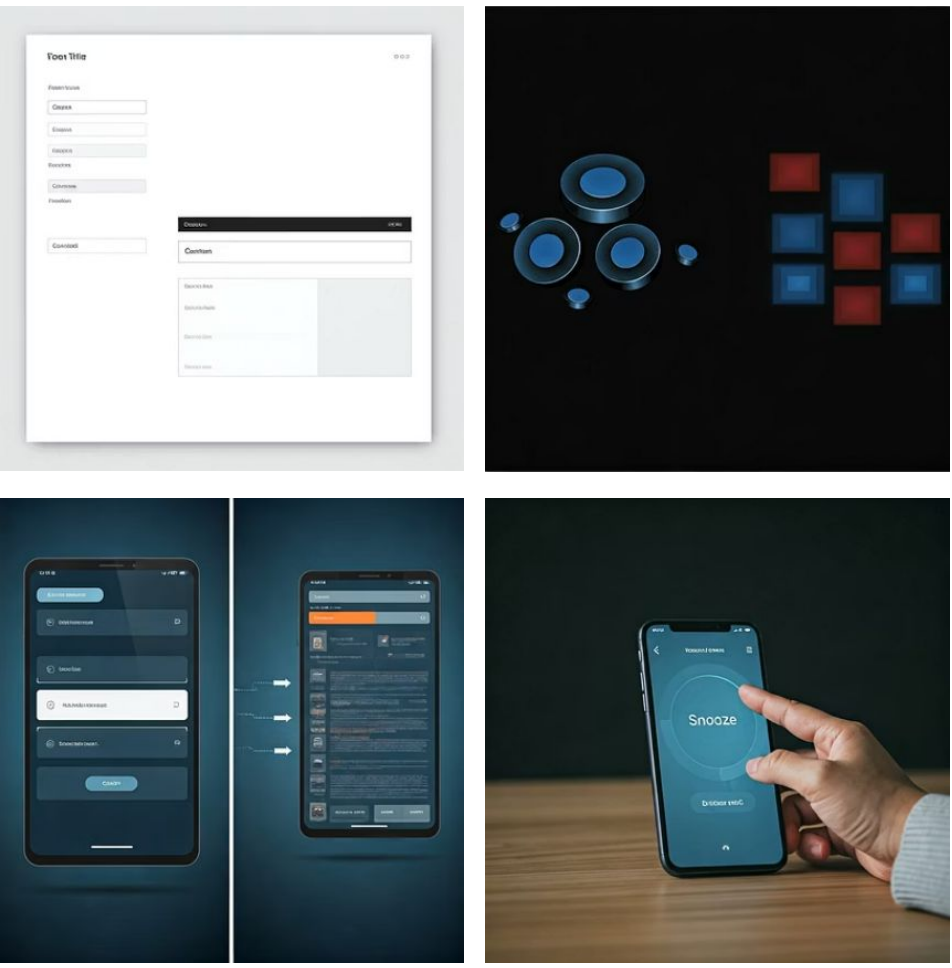


Padrões: Cognição e Comportamento Relacionados ao Design de Interface

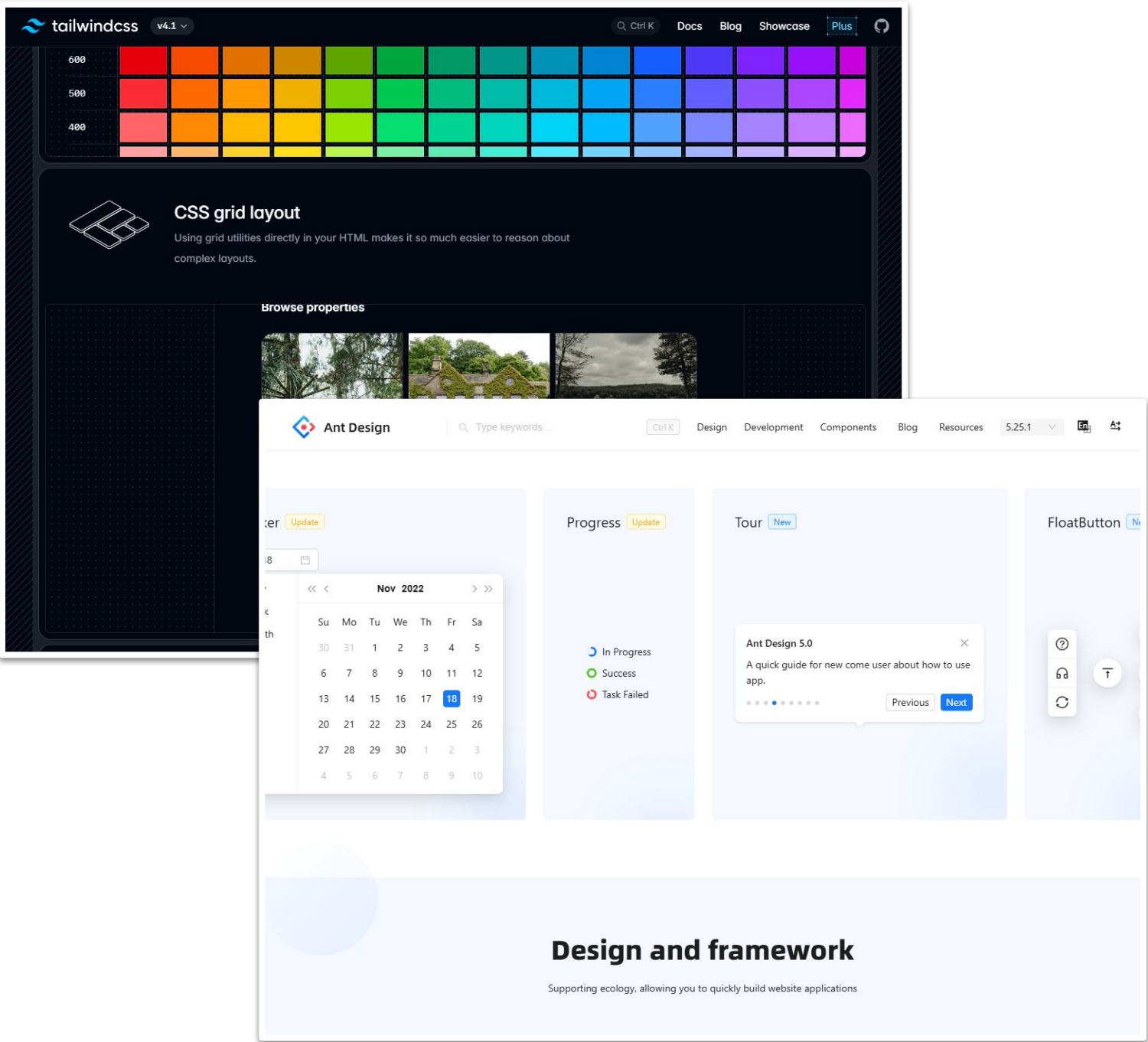
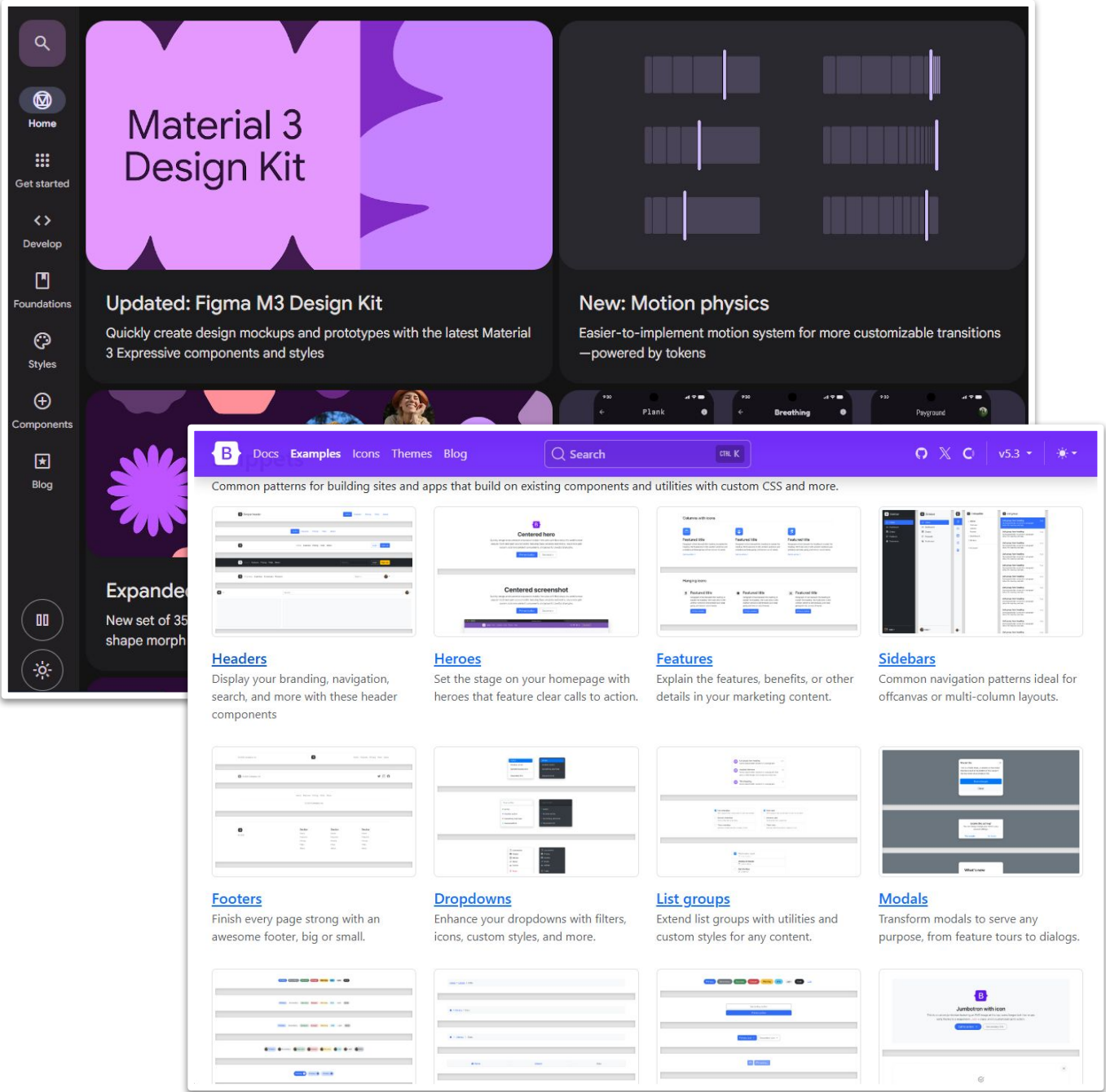
Os padrões de design de interface são baseados em princípios fundamentais de cognição e comportamento humano. Compreender como as pessoas percebem, processam informações e tomam decisões é essencial para criar interfaces intuitivas e eficazes.



Símbolos são veículos de significados, quanto mais são usados e mais as pessoas entendem o que representam, mais poderosos se tornam. Eles são a forma de comunicação mais rápida à nossa disposição. O logo é o ponto de entrada da marca.

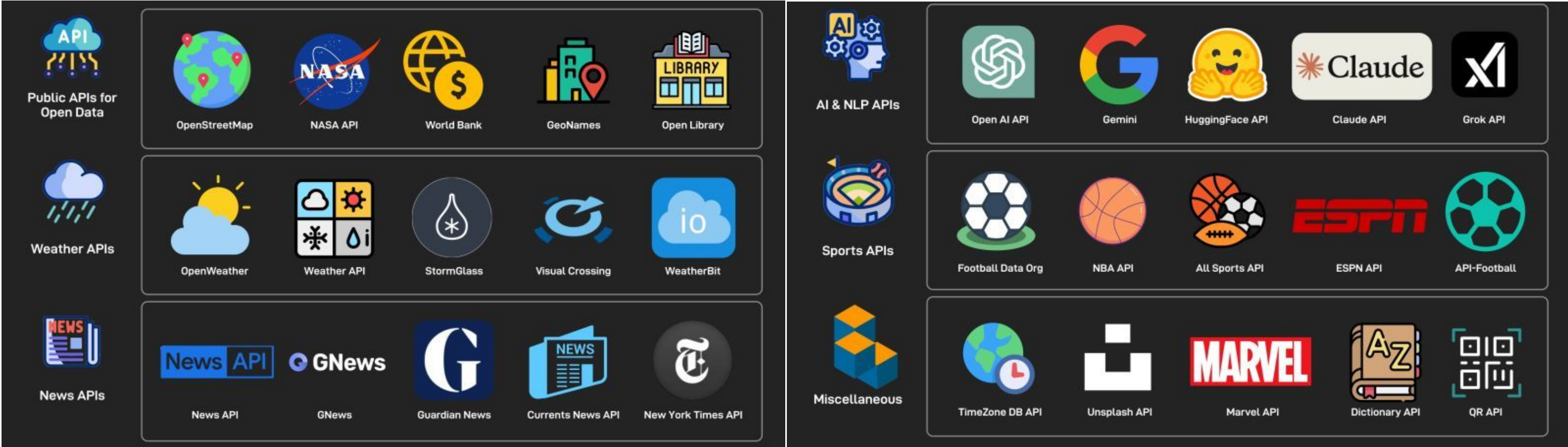


Recursos: Bibliotecas



Recursos: APIs

Uma API, ou interface de programação de aplicativos, é um conjunto de regras ou protocolos que permitem que aplicativos de software se comuniquem entre si para trocar dados, recursos e funcionalidades.



Recursos: Bonus

Recursos gráficos para estruturação das informações do projeto.

SLIDESGO

AI ToolsNEW ▾Templates ▾Education Hub ▾Learn ▾


Search a template

Project Charter Infographics


1/35

Project Charter Infographics


Here is where this template begins




Project Charter Infographics




Project Charter Infographics




Project Charter Infographics




Project Charter Infographics




Project Charter Infographics




Project Charter Infographics



Project Charter Infographics



Project Charter Infographics



Recursos: Bonus

Modelos de persona de usuário

SlidesCarnival

All TemplatesColorStyleAI ToolsLearn

Search template

EN

Explore Free User Persona Presentation Templates8 templates

Product User Persona

Slides

★ 5

1516:9

Minimal Product User Persona Slides

Download

C

P

BlackDarkEmployee Spotlight

User Persona B2B

Slides

★ 5

1516:9

Modern B2B User Persona Slides

Download

C

P

BlueBusinessDark

UX USER PERSONA

SLIDES

1516:9

Illustrated UX User Persona Slides

Download

C

P

BusinessColorfulIllustrated

SIMPLE USER PERSONA

SLIDES

01/20

★ 3

1516:9

COFFEE SHOP USER PERSONA

Presentation

★ 5

1516:9

John Doe

Principal Goals

Features

Skills

Bio

★ 3

1116:9

Recursos: Bonus

Design Thinking Template para apoio a etapa de ideação

GLL Design Thinking Template (PT-BR) .PPTX

Arquivo Editar Ver Inserir Formatar Slide Organizar ...

Ajustar Tt Plano de fundo Layout Tema

1 **Design Thinking**

2 **Problemas**

3 **Empatia**

4 **Empatia**

5 **Definir**

Design Thinking

design thinking bootleg

Nome(s):
Tópico/Título:

https://dschool.sfo3.digitaloceanspaces.com/documents/dschool_bootleg_deck_2018_final_sm2-6.pdf

Obrigado!

Qual sua impressão sobre a aula de hoje ?



Slides by **Gamma.app**