

PERGAMINHO DO CÉU

Usamos do UX Design para compreendermos com maior facilidade o que devemos desenvolver de modo a agradar o cliente e ao mesmo tempo que usamos de métodos para nos colocarmos no lugar do usuário e entendermos como seria sua experiência com o que estamos desenvolvendo, usasse da psicologia para os campos visuais e até mesmo aquilo que venha a abranger os campos “sentimentais” do usuário para que seja de intuitivo e agradável para ele usar o produto.

Um site ou software com bases de UX Design onde o cliente tenha participação juntamente do usuário, acaba por ser um produto mais perto ou até acima da qualidade desejada, já que se usa de motivos para um usuário querer aquele produto, como ele será útil em seus dias e como ele irá usar o mesmo, isso tudo com base em se colocar no lugar do usuário e também com participações externas de usuários.

E como poderíamos chegar ao ponto de agradar o cliente e satisfazer o usuário final? Simples, devemos ter escopos estabelecidos do que se deseja, personas que vão testar o software beta onde os mesmos são o público alvo e entre outras atividades desenvolvidas pelo UX Designer irá desenvolver, como por exemplo as etapas wireframes ou esboços de interfaces o usuário irá percorrer, o mesmo deverá ter betas (protótipos) para que o próximo seja melhor que o anterior, assim assegurando sempre a melhoria do produto.

Mencionei protótipos, mas o que eles são é algo que seria similar a um software que está em constante desenvolvimento, melhorias e ele deve ser fiel ao seu propósito, para que não ocorra de termos protótipos nos quais foram gastos recursos em vão, ele deve ter a capacidade de evoluir para algo melhor como já mencionado e ter disponibilidade de interações com o usuário, vale ressaltar que os protótipos são importantes para saber se estamos trilhando aquilo que vai atender o nosso usuário, além do que, com o protótipo podemos analisar o que agradou ou desagradou nosso usuário, os mesmos podem servir de referências, os famosos “norte” para que o desenvolvedor saiba o que se espera dele e serve para que o stakeholders também possam ter um ideia do produto final, vale lembrar que temos protótipos diversos, sendo alguns os digitais e os clicáveis, os clicáveis servem para testes de interação e os digitais são uma evolução com animações e interações melhores.

Na psicologia temos uma área de muitas áreas que aplicamos no desenvolvimento, sendo essa a Gestalt, a usamos para vermos formas e/ou objetos de forma a interpretar pontos espalhados por uma imagem, similar quando vemos logos de marcas famosas que afirmamos ter uma forma sem de fato a forma está completa. Com isso temos os sete princípios de gestalt onde temos um onde vemos como grupo aqueles que estão muito próximos, mas grupos separados se estão um pouco distante e aplicamos isso também na UX Designer, em especial quando falamos de distâncias entre ícones, outro princípio seria da similaridade relacionamos um objeto ao outro por serem similares, mesmo eles possuindo funções diferentes, temos o princípio da continuidade, onde percebemos mais os elementos que se estão juntos são percebidos melhor, o princípio do fechamento onde por mais que algo não esteja de fato completo, o vemos assim, vemos isso bastante em sites minimalistas onde não se tem o total de uma imagem, mas nosso cérebro ainda é capaz de conceber essa imagem em totalidade, temos o princípio do figura-fundo onde podemos notar isso em site que mostram pop-ups como se estivessem a frente do layout da página padrão, o principio da região comum se aplica bastante quando queremos ou usarmos espaços limitados como cards em sites e por fim o principio do ponto focal, sendo este aquilo que

usarmos em UX Design quando queremos estabelecer um ponto ou figura que seja a quem o usuário deverá prestar mais atenção logo ao entrar no site.

Outra área da psicologia que o UX Designer abrange é a Psicologia Cognitiva, basicamente ela vai abordar os temas percepção onde o que se aborda é como notamos e percebemos as coisas ao nosso redor, memória onde temos quatro tipos, a sensorial aquela de instantes, de curta-duração que não dura mais que 30 segundos e a de longa-duração, a qual não se tem métrica para ou que determine uma duração máxima, temos a linguagem onde basicamente é importante como recebemos e devolvemos a informação recebida, usarmos da linguagem para entendermos o que nosso usuário deseja e também para explicarmos para os mesmo o que entendemos e como podemos fazer o projeto, temos a subárea do pensamento, a qual o UX Designer deverá usar para alinhar pensamentos e ideias para suas tomadas de decisão, usarmos da psicologia comportamental de forma mais específica enquanto UX Designers, pois nosso foco são pessoas, mais especificamente nossos usuários, assim o UX Designer deve usar do reforço positivo onde o usuário receberá algo como um estímulo para manter certos comportamentos e no oposto tem o reforço negativo, onde usarmos de remoção de estímulos caso tenha atitudes indesejadas, na mesma linha temos as punições positivas e negativas, onde temos comportamentos desestimulados se for positivo e negativo se for a punição negativa, usamos de todos os métodos citados para fazer com que nosso usuário tenha mais ou menos comportamentos específicos.

OS princípios em User Interface é o que aborda de linhas, formas até mesmo valores, onde se mistura diversos conceitos dosados para que assim alcancemos certos objetivos já pré-estabelecidos. Temos o eixo, onde aplicado ao produto ele define a distância entre por exemplo o agrupamento de ícones em uma tela onde devem possuir um valor igual mantendo um campo de harmonia, usamos de eixos para outros objetivos como o movimento como uma linha que “corre” em uma direção, como de alguns player de música, temos a assimetria, a qual mal utilizada acaba por ser um incômodo visual para quem vê e se torna algo visto como defeito, mas se bem utilizado, acaba por ser bem-vindo e bem visto, como em apps como de imagens como do Pinterest, que mostram cards de imagens desiguais, citasse também o sistema de hierarquia, onde objetos menores ou que se encontram dentro de um objeto pai são conceituados como subárea ou menos importantes do que os objetos destacados com maior espaço e no mesmo sistema de hierarquia temos os formatos, onde um objeto é diferente dos demais acaba por ganhar relevância distintas, igualmente quando se posiciona algo no centro de uma tela, se entende que ele é mais importante por ter sua posição em destaque visual do usuário, o ritmo seriam formas repetidas para manter a harmonia e o oposto é usado, a quebra de uma sequência, se usa muito isso para propagandas dentro de loja de apps onde todos os apps possuem igual destaque.

Double Diamond é basicamente o caminho da descoberta de um problema, criação de uma hipótese, desenvolvemos um teste e por fim entregamos o resultado, dentro da área do UX temos o Design Thinking onde temos três etapas, a de compreender as necessidades do usuário, a exploração de soluções e então a materialização do que foi idealizado, Lean UX, temos o pensar que seria algo perto da criação de premissas que vão ser a base das hipóteses, o fazer que é criar algo que atenderá o usuário e o checar, os testes com usuários, Sprint, onde já temos cinco partes, o mapear onde vamos entender o problema, esboçar que é a idealização, decidir onde iremos escolher nossas hipóteses, prototipar que seria a criação de soluções e por fim a fase de testar e validar o protótipo e com tudo já citado, o UX Designer irá usar dos métodos citados, para entender o problema, criar hipóteses de como resolver, desenvolver soluções e por fim testar diversas vezes o protótipo e isso demonstra como o UX Design não é arte e sim uma ciência, pois se propõe a resolver situações e pode ser passada a frente pelo ensinamento.

Personas de projetos devem atender alguns critérios, o que se deve atender a grosso modo seria um cliente ideal de uma demanda, com suas bases sobre comportamentos, a motivação da persona, desafios que ele enfrenta e o que poderia lhe agradar ou incomodar, usamos essas personas para compreendermos como poderíamos atender uma demanda de uma pessoa ou uma empresa, mas deve se salientar que quanto maior um escopo, menor será a curva de aprendizado.

Quando falamos dos princípios de visual design para UI, precisamos se atentar que as cores possuem combinações “agradáveis”, com ênfase nas que são contrastantes, temos as áreas de respiro, onde teríamos os intervalos entre os títulos, legendas e outros do designer e isso também envolve as questões das proporções que não podem ser minúsculas e nem coisas exageradas, a clareza de um designer é demonstrar que algo é realmente o que se vê, o que quero dizer? Um botão precisa ter a estética de um botão, algo que eu possa clicar e ter interação, o mesmo vale para área de preenchimento de dados, onde um campo deve conter contrastes distintos do grid onde se encontra e isso deixa as áreas interativas mais claras e falando outra vez de hierarquia, ela é importante para destacar os títulos, caixas de preenchimento obrigatório ou botões de login ou de página inicial.

É importante sabermos trabalhar com cores e combinações, pois se tem ideias de que existem cores “quentes”, “frias” e “neutras”, onde cada cor e combinações se aplicam melhores a situações “X” ou “Y”, com isso podemos trabalhar com cores vizinhas, cores opostas de sistema quadrado ou retangular no mesmo ideal, da mesma forma se tem que cores quentes não são apropriadas para produtos que desejam passar um uma reação de calma no usuário e o oposto também onde cores mais frias não se aplicam a produtos que possam ser relacionados a venda de produtos com relação a temporadas de climas quentes, vale ressaltar que temos variações de cores baseados em saturação, seus valores podem sofrer adição ou subtração para deixar ela mais clara ou mais escur.