

10 princípios de UX



[Edu Agni](#)

[Follow](#)

[Dec 20, 2012](#) · 4 min read

[Joshua Porter](#), Diretor de UX da [HubSpot](#), mantém um *Tumblr* bem interessante chamado *52 Weeks of UX*. Entre os muitos textos interessantes que encontrei por lá está o [10 Principles of UX](#), e como sou uma pessoa adepta a compartilhar listas de princípios, resolvi traduzi-los, adapta-los e publica-los aqui no *blog*. Espero que você possa fazer bom proveito deles ;)

1. A experiência pertence ao usuário

Designers não criam experiências, criar produtos que geram experiências. Isso faz toda a diferença. Como a experiência é subjetiva, ela não pode ser concebida exatamente da mesma maneira que um produto físico. No entanto, isso não significa que não podemos projetar a maneira como as pessoas vão experimentar o nosso produto ou serviço. Se projetamos algo consistente, então as boas experiências serão uma ocorrência comum.

2. A área de UX é holística

Uma experiência não se limita a um produto em si. Ela é composta de todos os pontos de contato que um usuário pode ter a partir do produto, seja esse ponto tangível ou intangível. Nem todas estas coisas podem ser projetadas da mesma maneira, mas todas podem ser concebidos em diferentes níveis.

3. Uma boa experiência é invisível para o usuário

Quando as pessoas estão tendo uma boa experiência, elas raramente notam o esforço que estão dependendo para fazê-la acontecer, e é assim que deve ser. O nosso trabalho como profissionais de UX é criar produtos tão bem sucedidos ao ponto de que ninguém se lembre nós.

4. Toda experiência possui um ciclo

As pessoas experimentam o mundo ao longo do tempo... Nada acontece de uma só vez. Dessa forma, dificilmente uma pessoa terá uma boa experiência com as coisas de forma imediata. Existe todo um ciclo que deve ser percorrido, começando com a consciência, seguindo desde a primeira utilização até o uso regular, e às vezes chegando ao declínio. Estes passos são relativamente estáveis.

5. O contexto é o rei

Em uma época em que é tão fácil criar produtos e conteúdos de forma rápida, devemos nos preocupar em voltar nossas atenções ao contexto, para criar produtos que se encaixem nas

expectativas e necessidades dos usuários, e que possam agregar valor a vida das pessoas. Para isso, é necessário compreender os prós e os contras do contexto, e é por isso que os profissionais de UX devem sempre fazer pesquisas com o usuário, para perceber e trabalhar como as sutilezas de cada contexto.

6. Boas experiências mantêm o usuário no controle

Quando as pessoas não conseguem ter o controle sobre as coisas com a qual estão interagindo, na grande maioria das vezes elas ficam frustradas. Claro que eventualmente podemos surpreender as pessoas com algum elemento ou conteúdo relevante, mas é essencial que os usuários se sintam no controle da situação, sempre capazes de dar o próximo passo a sua própria vontade.

7. A experiência digital é social

Foi-se o tempo em que a experiência de uma pessoa com um computador ou dispositivo eletrônico era um fato pessoal e isolado. O ser humano é um ser social, e hoje a *web* é mais do que nunca é uma mídia social. Não estamos mais lidando com a forma com que uma pessoa se comporta em seu próprio país, pois através das redes essas fronteiras não mais existem... os contextos mudaram. Estamos lidando com a forma como alguém se comporta em um ambiente em constante alternância entre o público e o privado, e onde cada *pixel* afeta seu comportamento de forma diferente. Vivemos em uma era de ubiquidade em que a *web* já faz parte do nosso contexto social.

8. Psicologia é algo primário

Os *softwares* estão ficando cada vez mais fáceis de usar, e já não podemos mais considerar a usabilidade como um diferencial em nossos projetos. Para estar um passo a frente devemos cada vez mais nos preocupar com questões psicológicas, investindo em [design emocional](#) e [persuasivo](#), [interfaces sociais](#) ou [gamificação](#), para assim criarmos melhores experiências.

9. A UX é uma conversa

Assim como o marketing, a UX é uma conversa. Como profissionais de UX, estamos criando um diálogo com os usuários em que o objetivo é descobrir como podemos ajudá-los a fazer aquilo que eles querem fazer. Portanto, devemos enxergar além do produto em si, e criar serviços que estejam constantemente reagindo à evolução das necessidades do nosso público. Essa conversa diz respeito tanto a como entregamos um produto quanto a forma como o vamos melhorando para o usuário.

10. Grandes experiências são simples

A ideia de simplicidade vai muito além do banal “menos é mais” que ouvimos constantemente. Simplicidade não é sobre “quantidade”, mas sim sobre “clareza”. Se as pessoas podem compreender ou usar algo com pouca dificuldade, então você fez algo simples. Provavelmente você terá um esforço gigantesco para fazê-lo assim, pois fazer um *design* simples não é simples... Apenas o seu resultado parece ser.

<https://uxdesign.blog.br/10-princ%C3%ADpios-de-ux-6856d9bb15b7>