



UX e UI

Robson Barbosa Souza

Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistema - IFG

Esp. Desenvolvimento de Sistemas em Java - Unyleya

Índice

Introdução

Conceitos Básicos de
UX/UI

Exemplos práticos

Conclusão

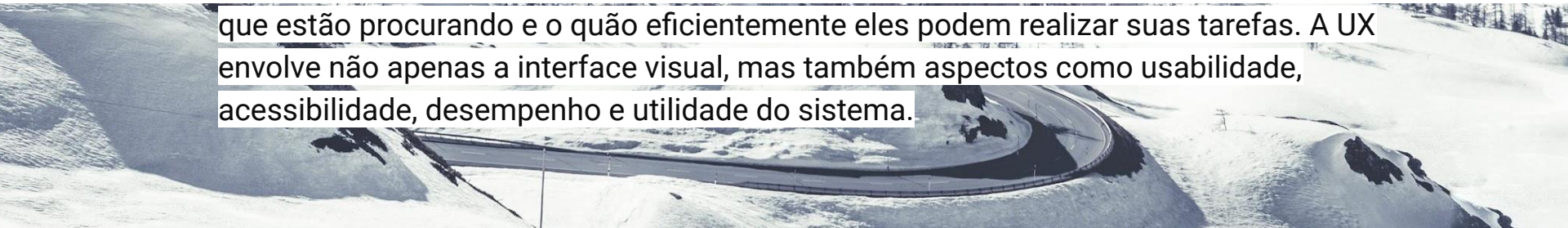
Referências



Introdução

Assim como uma porta permite que você entre em uma casa, a UI é o ponto de entrada para os usuários interagirem com um sistema digital, como um aplicativo ou um site. A UI inclui todos os elementos visíveis, como botões, menus, campos de texto e imagens, que os usuários usam para navegar e interagir com o sistema.

A UX se concentra na experiência global do usuário ao interagir com o sistema. Isso inclui como os usuários se sentem ao usar o sistema, o quão fácil é para eles encontrar o que estão procurando e o quão eficientemente eles podem realizar suas tarefas. A UX envolve não apenas a interface visual, mas também aspectos como usabilidade, acessibilidade, desempenho e utilidade do sistema.





Conceitos Principais

1

UI (Interface do Usuário)

3

Usabilidade

2

UX (Experiência do Usuário)

4

Acessibilidade



Conceitos Principais

5

Prototipagem

6

Testes de Usuário

7

Iteração



UI (Interface do Usuário)

- A UI é como o sistema digital se parece e funciona visualmente. É como a "cara" de um aplicativo ou site.
- Inclui elementos como botões, menus, ícones e campos de texto que os usuários interagem ao usar um aplicativo ou site.
- Uma boa UI é projetada para ser intuitiva, fácil de entender e agradável de usar.



UX (Experiência do Usuário)

- A UX é a experiência geral do usuário ao interagir com um produto digital, como um aplicativo ou site.
- Envolve como os usuários se sentem ao usar o produto, quão fácil é para eles encontrar o que precisam e realizar suas tarefas.
- Uma boa UX leva em consideração as necessidades e expectativas dos usuários, priorizando a usabilidade, acessibilidade e eficiência.



Usabilidade

- Refere-se à facilidade com que os usuários podem interagir com um sistema digital para atingir seus objetivos.
- Uma interface usável é aquela que é fácil de navegar, entender e usar, mesmo para pessoas sem experiência prévia.



Acessibilidade

- Diz respeito à capacidade do sistema digital de ser utilizado por pessoas com diferentes habilidades e necessidades.
- Uma interface acessível é aquela que pode ser usada por pessoas com deficiências visuais, auditivas, motoras ou cognitivas.



Prototipagem

- É o processo de criar versões preliminares de um produto digital para testar ideias e conceitos antes da implementação final.
- Os protótipos permitem aos designers e desenvolvedores experimentar diferentes abordagens e coletar feedback dos usuários para melhorar o produto final.



Testes de Usuário

- São atividades realizadas para avaliar a usabilidade e a eficácia de um produto digital através da observação e feedback dos usuários reais.
- Os testes de usuário ajudam a identificar problemas e áreas de melhoria na UI/UX do produto.



Iteração

- É o processo de revisar e aprimorar continuamente um produto digital com base no feedback dos usuários e nas análises de desempenho.
- A iteração ajuda a garantir que o produto atenda melhor às necessidades e expectativas dos usuários ao longo do tempo.



UI (Interface do Usuário)

- A UI é como o sistema digital se parece e funciona visualmente. É como a "cara" de um aplicativo ou site.
- Inclui elementos como botões, menus, ícones e campos de texto que os usuários interagem ao usar um aplicativo ou site.
- Uma boa UI é projetada para ser intuitiva, fácil de entender e agradável de usar.



Referências

ABRANTES, Ana; SANMARTIN, Stela Maris. Intuição e criatividade na tomada de decisões. 1. ed. São Paulo, SP: Trevisan, 2017. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br> Acesso em: 16 nov. 2023.

GRANT, Will. UX Design: guia definitivo com as melhores práticas de UX. [Recurso eletrônico]. Novatec Editora, 2019.

MARCHI, Sandra Regina. E por falar em cor, um pouco de teoria. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2022. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br> Acesso em: 16 nov. 2023.

STATI, Cesar Ricardo; SARMENTO, Camila Freitas. Experiência do usuário (UX). 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2021. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br> Acesso em: 16 nov. 2023.



Próxima aula: HTML, CSS e JS

