

UX - DESIGNER

Crazy Eights

Divida a tela em 8 pedaços de tudo que vai ter no layout em cada página, desenhando rapidamente.

Interação e icons

Ícones que representam as ações que irão acontecer na tela. Como por exemplo, movimento com o dedo (para cima, movimento de pinça), teclado, ícone de alto-falante e vibração.

Feedback

Sempre informe ao usuário o que está acontecendo, faça alguma coisa informe ele.

Linguagem do usuário

Identificado qual o usuário, faça com que a linguagem seja feita para ele, adapta - se a ao seu mundo.

Liberdade do usuário

O usuário faz o que ele quer e quando quer.

Ex: Usuário fez uma ação, crie um botão para desfazer a ação.

Ex: Pode ser o mesmo botão, faz e desfaz ou botões separados.

Ex: Cor verde para fazer algo e vermelho para desfazer.

Padrões

Ex : Sempre usar padrões se para voltar o botão for < então sempre usar ele.

Ex : Botão salvar - usar um ícone de disquete por exemplo

Ex : Editor - lápis + papel

Boas mensagens de erro

Sempre de boas mensagens de erro

Ex: Auto completo

Ex : Autocorreção

Ex : Ou impedir, por exemplo, se foi clicado em tal dia para viagem não pode clicar em um dia antes dele : prevenção ao erro.

Memória limitada

Use breadcrumb, cada caixinha representa uma etapa anterior do usuário

EX : Página inicial > Informática > Notebooks

Ex : Carrinho > Login > pagamento > confirmar

Sempre deixar uma cor diferente, para o usuário saber onde ele está

Ajuda

Deixe uma pequena fack (central de ajuda) com perguntas comuns. Um bom símbolo será o (?) símbolo de dúvida.

Minimalismo e flexibilidade

Deixar o layout mais limpo e minimalista parecido com o nubank, designer clear.

Flexibilidade

Criar atalhos, através do teclado

Lei de fitts

Ex: Nos menus, os mais usados ficam em cima, os menus usados ficam em baixo

Ex : Os botão de input, colocar como clicável o input e as letras

- Sempre pensando no dedo do usuário o tempo que irá demorar para ele clicar no botão

Lei de hicks

Não colocar muitas opções na cara do usuário, quanto mais opções mais ele demora para escolher

Thumb Zone

Área do dedão, nessa área é o local que o usuário terá mais facilidade para clicar nos botões

- Uma ideia é colocar os ícones mais perto dessa zona. Esse é um novo modelo que pensa no dedão do usuário.

Microinterações

Gatilhos : O que vai despertar a ação será o clique no botão, que vai chamar uma ação de uma função e fim

Regras : O que será essa microinterações vai ser uma animação ou uma informação

Feedbacks : Guie o usuário, informe ele o que está acontecendo sempre

Loops e mods : Quando será interrompido essa micro interação, será que precisa ser interrompido, qual o tempo de duração.

Mods : Modos diferentes do micro interação por variação do gatilho

Affordance e call to action

Affordance : É aquele elemento que quando visto o usuário sabe o que fazer : Uma massanet

Ex : Banner -> Carrossel

Colocar um texto ou elemento visual que convide ao clique na imagem

Ex : Um texto que diga venha nós conhecer

Ex : Um link clique aqui na imagem do botão

Guie o usuário a ação (call to action)

Pode ser um formulário (de preferencia pequeno que guie o usuário) de preferência pequeno

Exemplo : Os cursos da alura no dashboard : está destacando o **Continuar curso >** com uma flecha indicando a ação

Exemplo : O kindle tem no seu banner um **Teste de graça por 30 dias**

Exemplo : Um formulário no banner inicial do designer chama o usuário para preencher o formulário

Campo de busca

Se precisar dele coloque no canto direito

Se não for muito utilizado pode ficar no menu para acessá lo

Tipografia

Fontes serifadas : Remete ao tradicional como os jornais (Boa para leitura)

Fontes comuns, nomes de marcas e micro textos não usar esse tipo de fonte

Estrutura de pirâmide invertida vertical

- + Importante do texto fica em cima, essa será a ordem de importância a qual o elemento será apresentado, depois o menos importante