

UX/UI

USER EXPERIENCE/USER INTERFACE

AULA 01



UNG

Profº Ritielle Souza

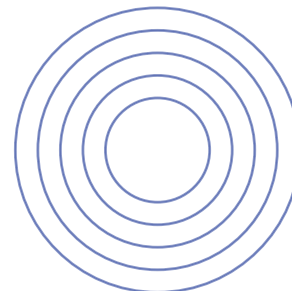


Sobre mim

RITIELLE SOUZA

- DESIGNER, PROGRAMADOR, ILUSTRADOR E ESCRITOR
- Bacharel em sistemas de informação
- Pós graduado em didática e metodologia de ensino superior | Comunicação e marketing.

Trabalho em agências de comunicação há 18 anos e leciono no ensino superior há 16 anos.



RPG-MIND

9^o CONGRESSO
INTERNACIONAL
DO ALUMINIO
9^o INTERNATIONAL ALUMINIUM CONGRESS

Conteúdo programático

- **NECESSIDADE DO USUÁRIO**

Identificando necessidades do usuário, desenhando fluxo de navegação, pesquisas e comportamento para melhores resultados.

- **PROTOTIPAGEM**

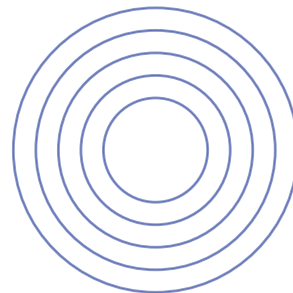
Base do design de interfaces, melhorias de usabilidade, testes de validação.

- **SOFTWARES**

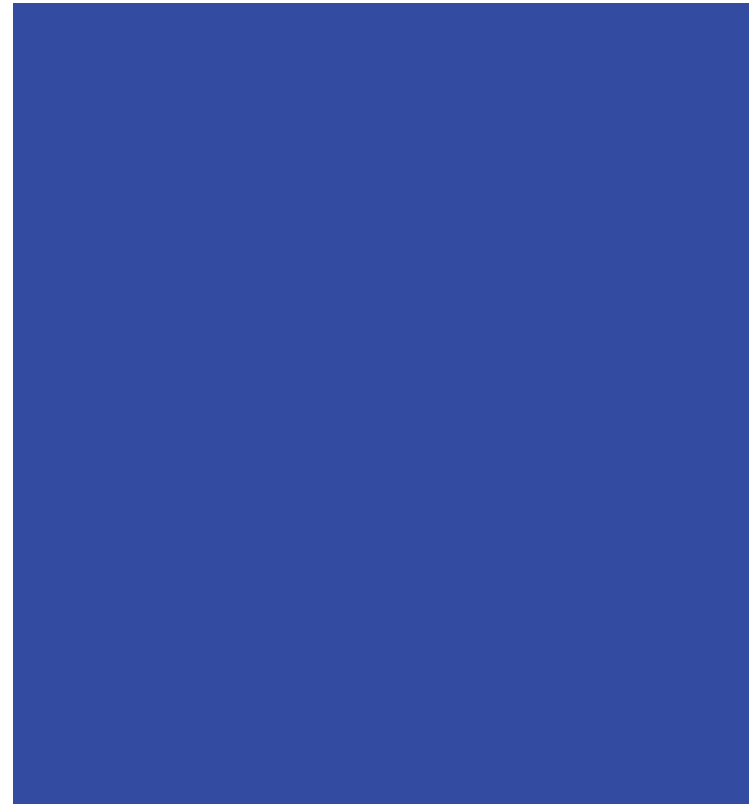
Plataformas de criação e exportação de protótipos. Figma, Sketch, Axure, AdobeXD.



- Design Thinking
- Leis e conceitos
- Fundamentos de UI design
- Microinterações



UX – USER EXPERIENCE



UI – USER INTERFACE

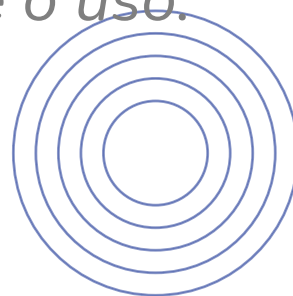


USER

Os usuários, pessoas reais, que vão utilizar a interface

INTERFACE

Tudo aquilo que se torna usável e é capaz de desenvolver uma resposta sobre o uso.



COMPORTAMENTO

UX

PESQUISA

PROTÓTIPOS

PERSONAS

OBJETIVOS



APARÊNCIA

UI

DESIGN

TIPOGRAFIA

CORES

LAYOUTS

BOAS EXPERIÊNCIAS


necessariamente atendem a

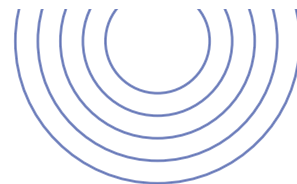
3 pontos
principais:



USABILIDADE



-  Usabilidade, em linhas gerais, é um termo usado para definir a **facilidade com que as pessoas utilizam uma ferramenta ou interface.**



USABILIDADE



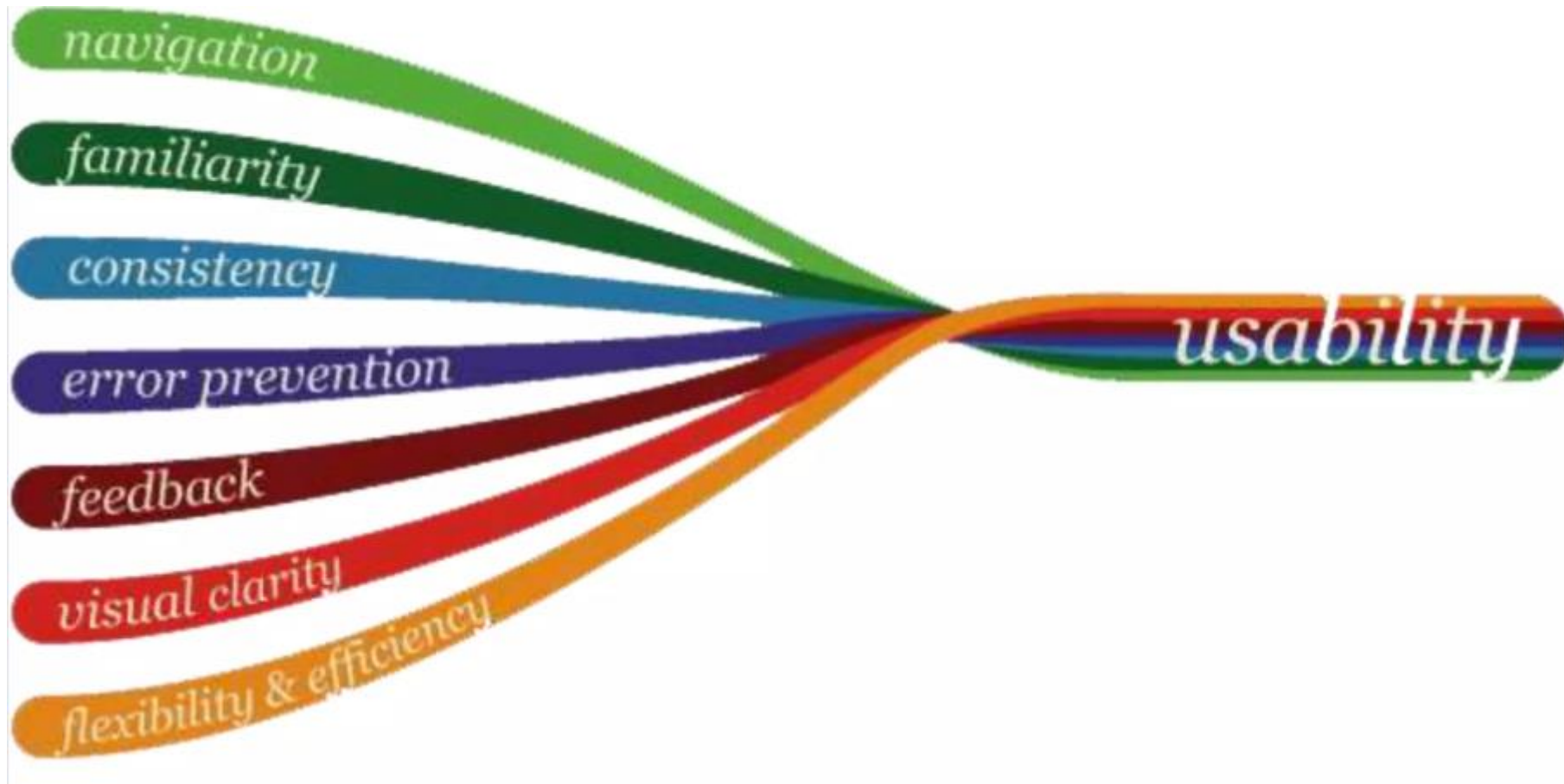
A norma [ISO 9241](#) determina como **usabilidade**, a capacidade que um sistema interativo oferece a seu usuário em um determinado contexto de operação, para a realização de tarefas com **efetividade, eficiência e satisfação**.

USABILIDADE



- **EFICÁCIA** – capacidade de executar a tarefa de forma correta e completa
- **EFICIÊNCIA** – são os recursos gastos para conseguir ter eficácia. Sejam eles tempo, dinheiro, produtividade ou memória.
- **SATISFAÇÃO** – se refere ao nível de conforto que o usuário sente ao utilizar a interface

USABILIDADE





USABILIDADE

UBER



This is your Base

Display

Heading

Label

Paragraph

Primary

Black Blue White

Secondary

Red Orange Green

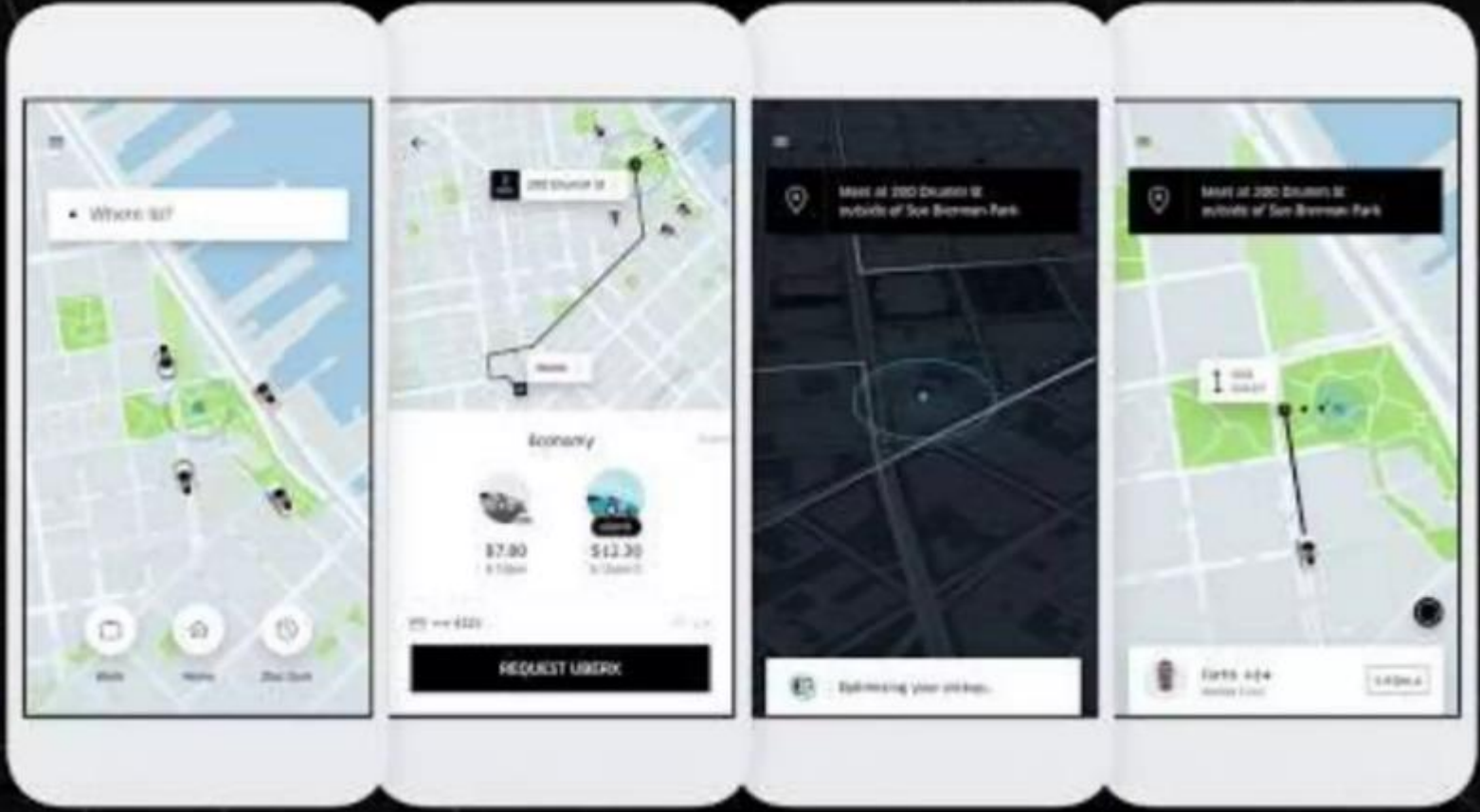
Pick up Edit

Drop off Edit

Contact driver

Label

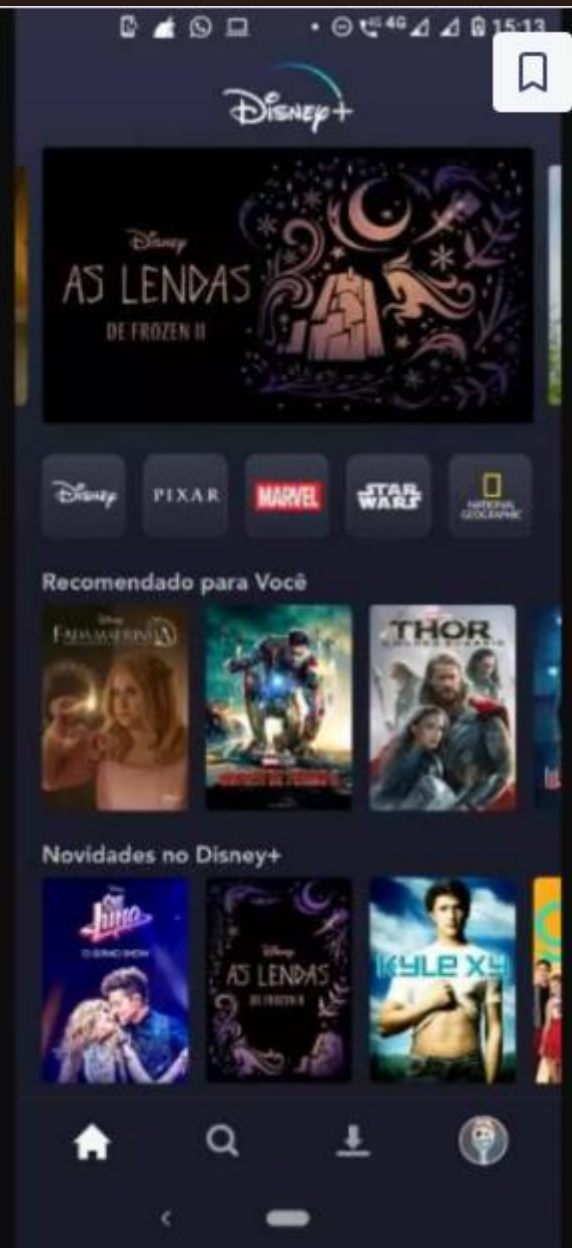
Label → **Let's go** → Label →





USABILIDADE

STREAMING





Lucifer T5-E5
Flash T4-E11
Arrow T6-E11

Minha lista

A CAVERNA
golpe duplo

Ação com ficção científica

POWER
THE UMBRELLA ACADEMY
100

Em alta

Início Busca Em espera Downloads Menu

Página inicial Séries Filmes Infantil

Incluído com Prime
Filmes recomendados

Amazon Originals
eica disse ele disse
CHAOS

Incluído com Prime
Melhores filmes >

Amazon Originals
eica disse ele disse
CHEMICAL HEARTS

Prévia em destaque

Início Pesquisar Downloads Minha lista

VINGADORES
CAPITA MARVEL
VINGADORES

Originais

SOUL
MANDALORIAN
ELEITOS

Mulheres Protagonistas

VALENTE
MULAN
Wanda Visão

Tendências

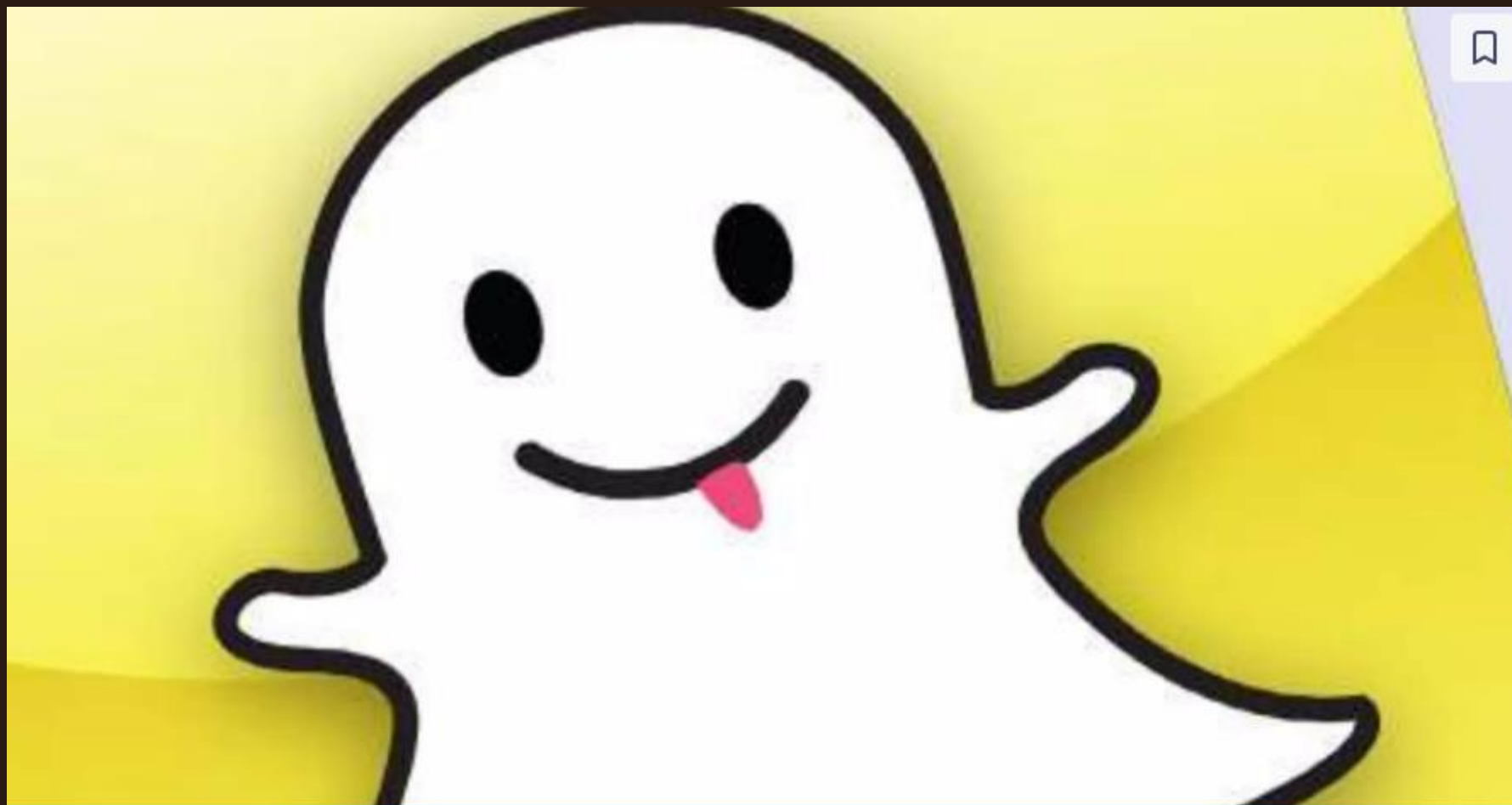
AS LENDAS
Lina

Início Busca Downloads Perfil



USABILIDADE

SNAPCHAT



NÃO É POR QUE DEU CERTO QUE ESTÁ TUDO CERTO!

SNAPCHAT



•USUÁRIO NOVO

1. Manter a imagem pressionada até o tempo de visualização acabar;
2. Algumas imagens, se o usuário soltasse antes da hora havia contratempo. Até que ele conseguisse voltar e apertar novamente o tempo acabava;
3. Problemas de limitação de caracteres;
4. Ausência de timeline clara;



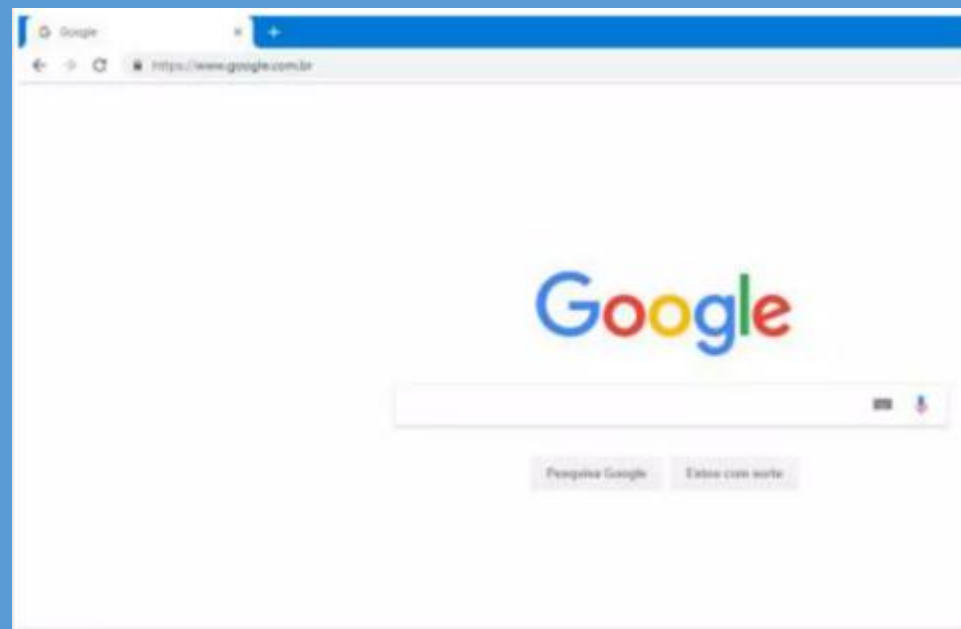
6 REGRAS DA USABILIDADE



#SEJA OBJETIVO

Por que o Chrome se tornou mais utilizado que o Internet explorer?

Ele é mais objetivo. Ao abrir, o usuário se depara apenas com a barra de navegação, integrada com o mecanismo de busca. Outras funcionalidades ficam no background do layout.

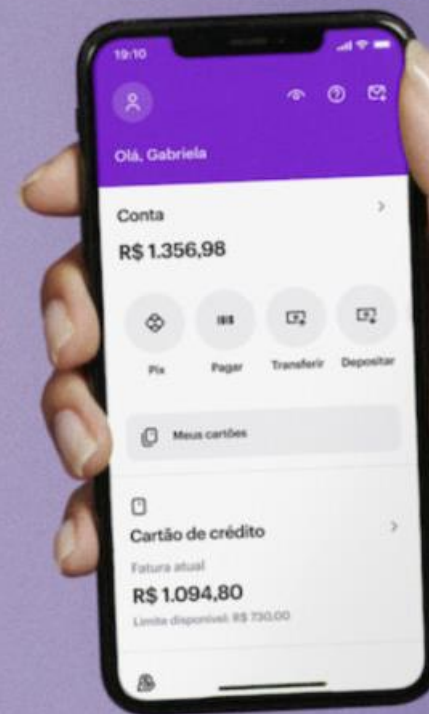


6 REGRAS DA USABILIDADE



#DEIXE SUA MARCA

Seu aplicativo deve conter um diferencial que o destaque em meio às outras opções em seu nicho.



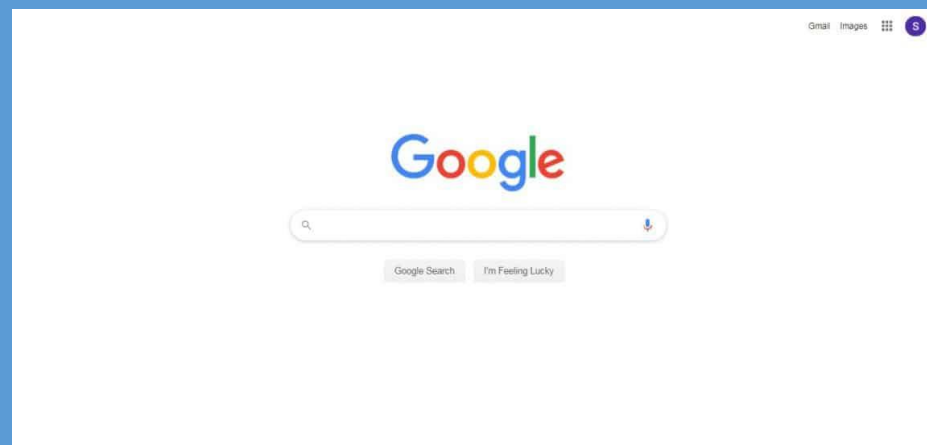
6 REGRAS DA USABILIDADE



#CUIDE DO SEU LAYOUT

Dê especial atenção na composição das cores e fontes.

Uma interface visualmente agradável pode conquistar o usuário ao primeiro contato.



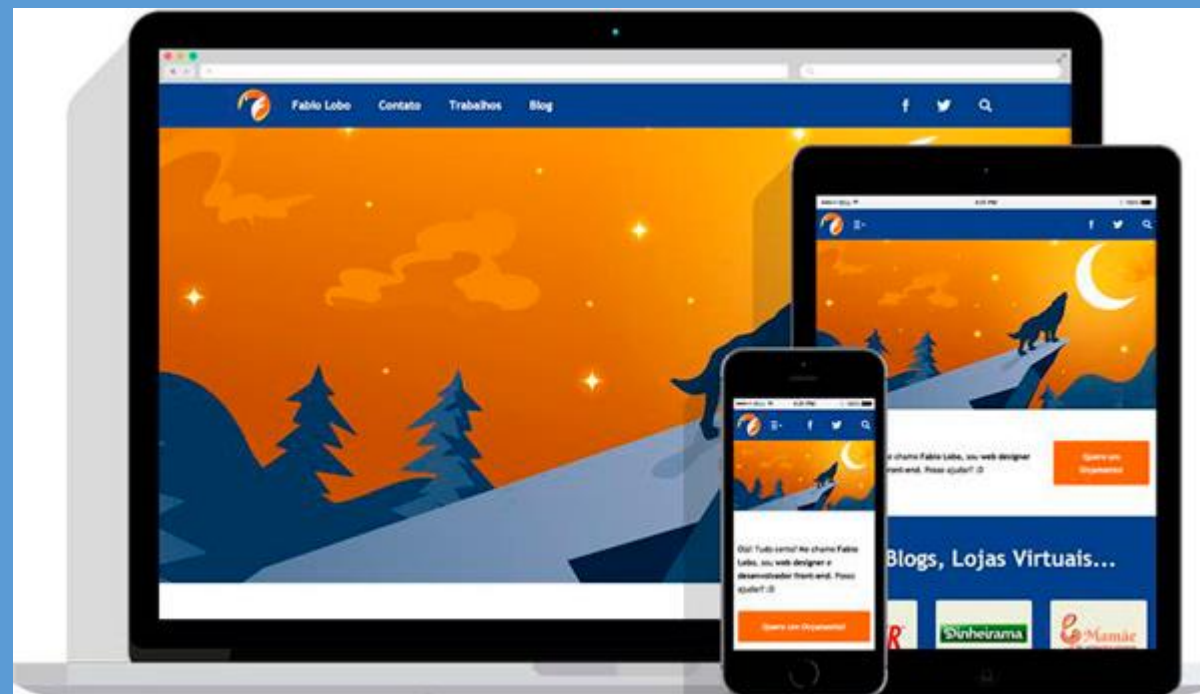
6 REGRAS DA USABILIDADE



#SEJA RESPONSIVO

O Aplicativo não deve rodar bem somente no seu celular.

Há vários tipos de telas, proporções e dimensões. Aplicativos e sites precisam se adaptar.



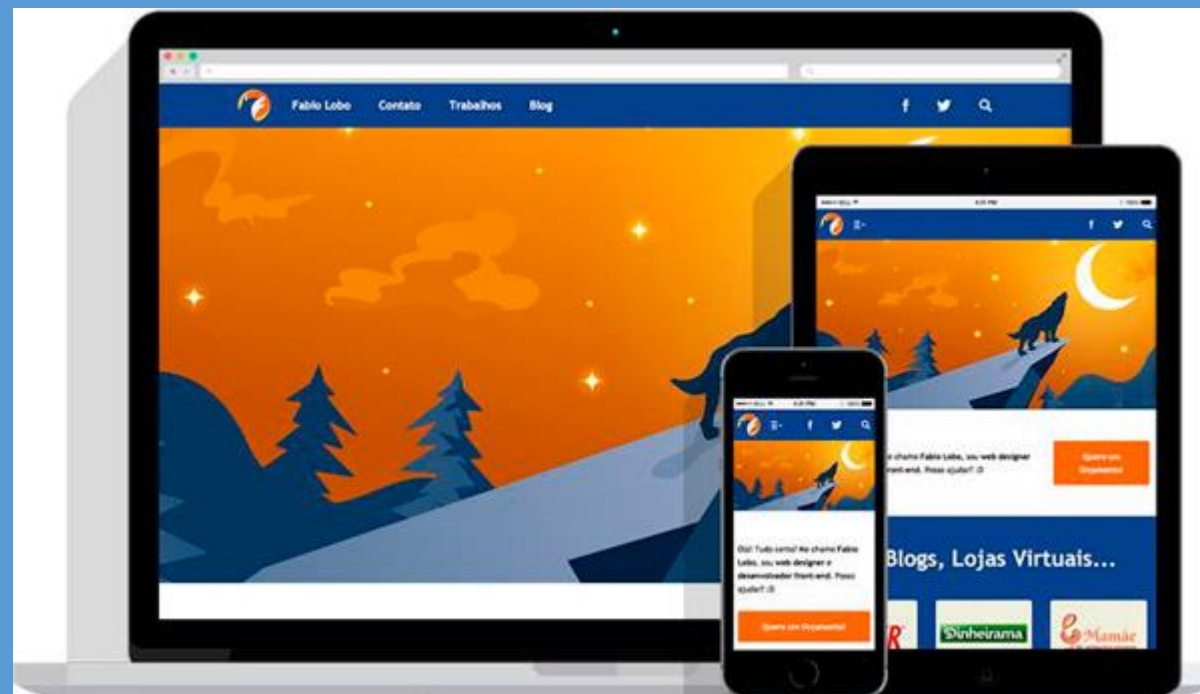
6 REGRAS DA USABILIDADE



#SEJA RESPONSIVO

O Aplicativo não deve rodar bem somente no seu celular.

Há vários tipos de telas, proporções e dimensões. Aplicativos e sites precisam se adaptar.



6 REGRAS DA USABILIDADE



#VÁ DIRETO AO PONTO

Especificidade é a palavra-chave!

O App deve fazer o que foi proposto a fazer.
Não deve ser um canivete suíço.





Obrigado,
Prof^o Ritielle Souza.

Nos vemos na próxima Aula.