



# UX/UI

USER EXPERIENCE/USER INTERFACE

AULA 03



**UNG**

Profº Ritielle Souza



# ESTAGIO 2

**Definir o problema**

**Análise e síntese**

**Definir corretamente o problema** é o único caminho para criar uma solução correta

- **Persona**
- **Mapa de jornada**
- **Mapa de empatia**

- **Mapa de stakeholders**
- **Ponto de vista (descrição, verbo, insight)**

*Recomenda-se apresentar na forma de esquemas visuais que sintetizam as informações.*

**Definir o problema  
é a parte mais  
desafiadora do  
projeto.**





# ESTAGIO 3



**Idealizar** gera  
um conjunto de  
possibilidades

**Colaboração  
interdisciplinar**

A ideação almeja a expansão em termos de conceitos e resultados de modo a obter ***diversidade e quantidade de ideias***

- **Brainstorming**
- **Mapa mental**
- **Como podemos...?**
- **E se...?**



# ESTAGIO 4



**Prototipar** é um modo de “pensar com as mãos”

Experimentação/  
Iteratividade

Apresenta *ideias tangíveis* que podem ser compartilhadas, testadas, avaliadas em um **processo iterativo** em busca da melhor solução.

- *Prototipação rápida*
- *Storyboard*
- *Encenação Wizard of Oz*
- *Lego*



# ESTAGIO 5



**Testar** cria novas ideias para o projeto

Refinamento/  
Iteratividade

*O teste é um segundo momento de empatia*, pois permite entender melhor o usuário.

- *Matriz de feedback*
- *Eu gosto, eu quero, e se...?*
- *Storytelling*

Ao testar:

- Focar no protótipo, não no usuário;
- Simular o ambiente real;
- Observar e não interromper o usuário.



# ESTAGIO 6



**Implementar**  
é acompanhar a  
solução no  
mercado

A fase de implementação e **apresenta ações a serem desenvolvidas após a validação da solução junto ao usuário**. Envolve a prototipação, os testes, até o lançamento da solução no mercado.

- **Blueprint de serviços**
- **Mapa de ciclo de vida do usuário**
- **Business model canvas**



# FERRAMENTAS PARA UX

## O GUARDA CHUVA

### DESIGN VISUAL

O bonito

### ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

Cada coisa no seu lugar, com a devida importância. Organizar, estruturar por afinidade, agrupar e rotular.

### SEO

A experiência digital está intimamente ligada à forma como buscamos as coisas.

### USABILIDADE

Ergonomia é fazer os produtos se adaptarem às limitações das pessoas, cumprindo um determinado objetivo.





# FERRAMENTAS PARA UX

## O GUARDA CHUVA

### DESIGN VISUAL

O bonito

### ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

Cada coisa no seu lugar, com a devida importância. Organizar, estruturar por afinidade, agrupar e rotular.

### SEO

A experiência digital está intimamente ligada à forma como buscamos as coisas.

### USABILIDADE

Ergonomia é fazer os produtos se adaptarem às limitações das pessoas, cumprindo um determinado objetivo.





# USABILIDADE



# ACESSIBILIDADE X USABILIDADE

**FLEXIBILIDADE DO ACESSO  
ÀS FUNCIONALIDADES  
DE UM DETERMINADO  
PRODUTO OU LOCAL**

**FACILIDADE  
DE USO**

**DESIGN  
UNIVERSAL**

**DESIGN  
CONTEXTUAL**







# USABILIDADE



Usabilidade refere-se à capacidade de um software ser compreendido, aprendido, utilizado e ser atraente para o usuário, em condições específicas de uso.

Usabilidade é a efetividade, eficiência e satisfação com que um produto permite atender aos objetivos específicos de usuários específicos em um contexto de uso específico.



# METAS DE USABILIDADE



- EFICÁCIA
- EFICIÊNCIA
- SEGURANÇA
- UTILIDADE
- CAPACIDADE DE APRENDIZAGEM (Learnability)
- CAPACIDADE DE MEMORIZAÇÃO (Memorability)

# EFICÁCIA

Se refere a quanto um sistema é bom em fazer o que se espera dele.



The screenshot displays the Amazon product page for a Kindle device. It features two pricing options: 'Kindle' for R\$ 39,67 (available instantly) and 'Capa Comum' for R\$ 47,15 (with Prime). Below these, it shows the suggested digital price of R\$ 41,90 and the Kindle price of R\$ 39,67, highlighting a 5% discount of R\$ 2,23. The seller is listed as Amazon Services de Varejo do Brasil Ltda. At the bottom, a red circle highlights the 'Comprar agora com 1-clique' button, with the text 'Leia com nossos apps gratuitos' and 'Entregue para sua Biblioteca Kindle' visible below it.

Kindle	Capa Comum
R\$ 39,67	R\$ 47,15
Disponível instantaneamente	prime

Outros Novo a partir de R\$ 39,26

Preço digital sugerido:	R\$ 41,90
Preço Kindle:	R\$ 39,67
	Economize R\$ 2,23 (5%)

Vendido por: Amazon Services de Varejo do Brasil Ltda

(Crédito) MasterCard \*\*\*\*7013 Alterar

Comprar agora com 1-clique

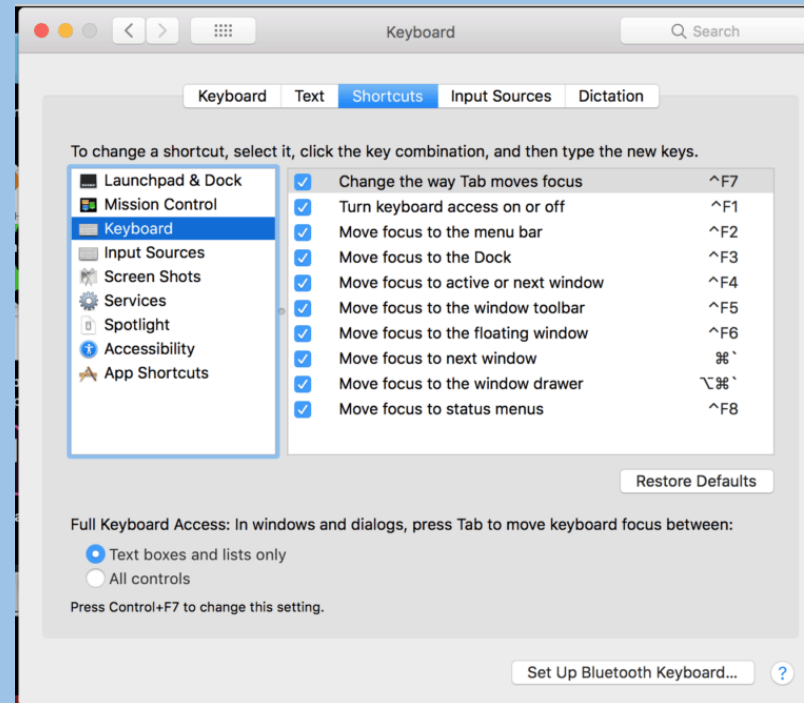
Leia com nossos apps gratuitos

Entregue para sua Biblioteca Kindle



# EFICIÊNCIA

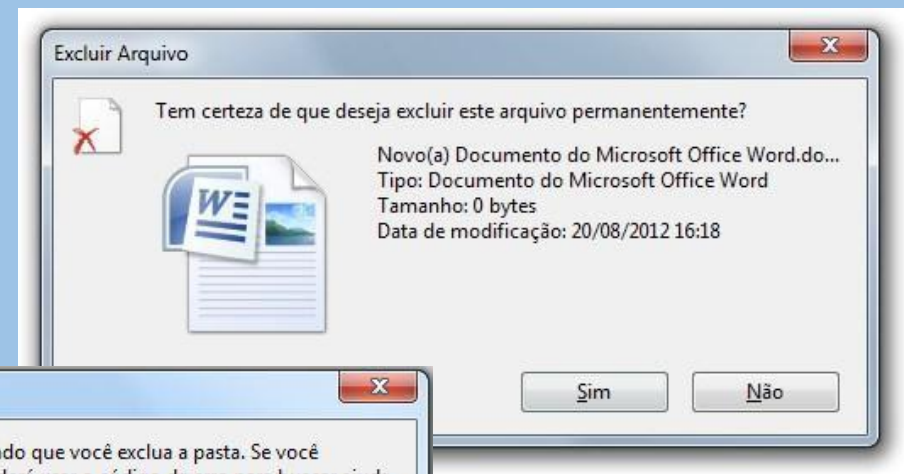
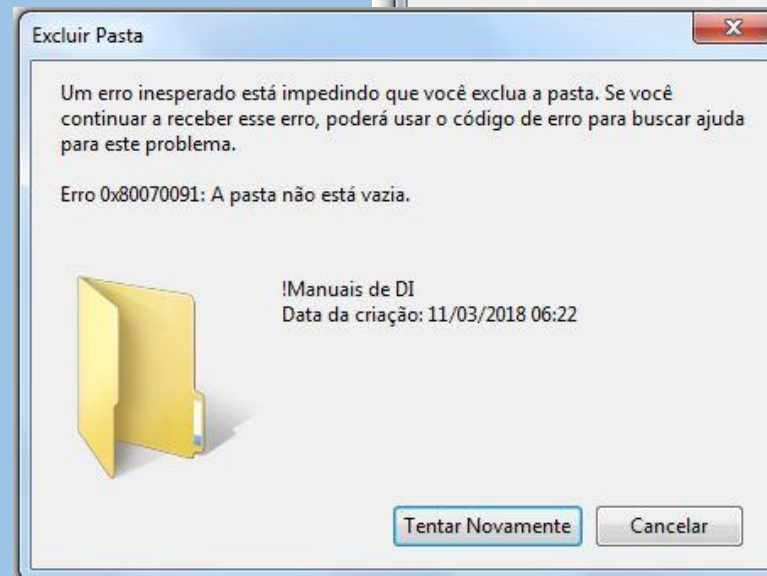
Se refere à maneira como o sistema auxilia os usuários na realização de suas tarefas.



*O Mac OS dá aos usuários a liberdade de criar um teclado personalizado e comandos de atalho.*

# SEGURANÇA

Implica em proteger o usuário de condições perigosas e situações indesejáveis.



# UTILIDADE

Refere-se à medida na qual o sistema propicia o tipo certo de funcionalidade, de maneira que os usuários possam realizar aquilo que precisam ou que desejam.

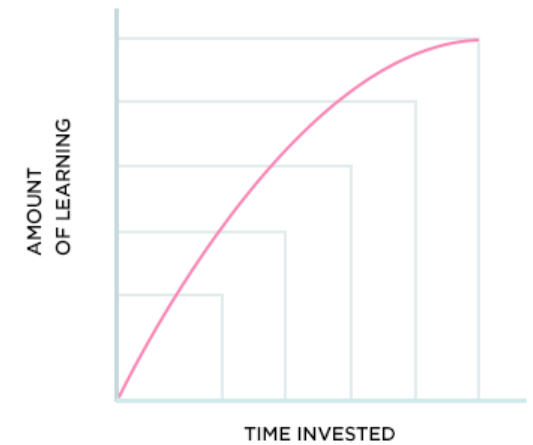
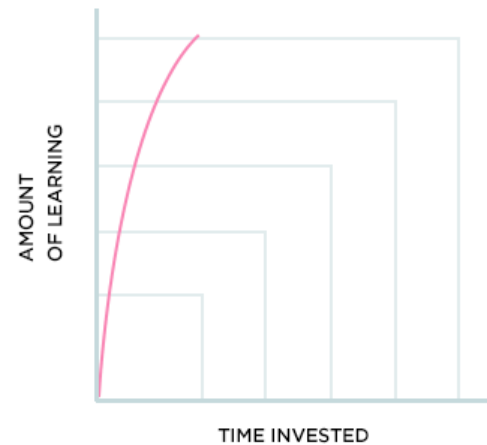




# CAPACIDADE DE APRENDIZAGEM

Se refere ao quão fácil é aprender a usar o sistema.

## Learning curve



# CAPACIDADE DE MEMORIZAÇÃO

Se refere à facilidade de lembrar como utilizar um sistema, depois de já se ter aprendido a fazê-lo.

The screenshot displays the Mercado Livre website interface. At the top, there is a yellow navigation bar with the Mercado Livre logo (25 years anniversary), a search bar containing the text "Buscar produtos, marcas e muito mais...", and the Mercado Play logo with the text "Séries e filmes GRÁTIS!". Below the navigation bar, a dark blue banner features the "SAMSUNG" logo. The main promotional area is titled "SMART WEEK AI EDITION" and includes the text "Aproveite agora o melhor da tecnologia". Two prominent offers are shown: "ATE 40% OFF" and "18X COM CARTÃO MERCADO PAGO". To the right, there are images of Samsung products: a Galaxy S24 Ultra smartphone, a Galaxy Tab S9 tablet, and a Neo QLED AI TV. Below the main promotion, the text "DEFRUTE DO MELHOR DA TECNOLOGIA E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL" is displayed. At the bottom, a horizontal row of icons represents various categories: "CUPONS DE R\$300", "CUPONS DE R\$100", "CUPONS DE \$50", "SMARTPHONES", "SMARTWATCHES", "TABLETS", "TV'S", and "MONITORES".

# CONTINUAR EXERCÍCIO DESIGN THINKING

DESENVOLVER A DEFINIÇÃO  
E IDEAÇÃO EM CIMA DO  
PROBLEMA GERADO PELO  
MAPA EMPÁTICO.







Obrigado.  
Prof<sup>o</sup> Ritielle Souza.

Nos vemos na próxima Aula.