



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

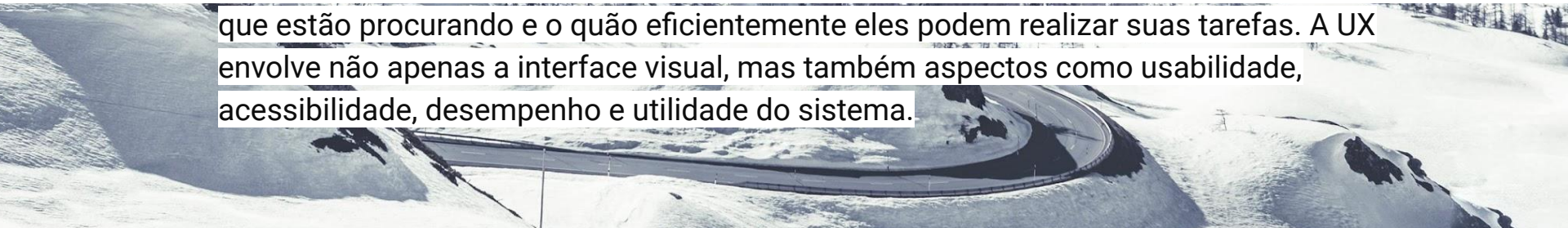
Referências



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.



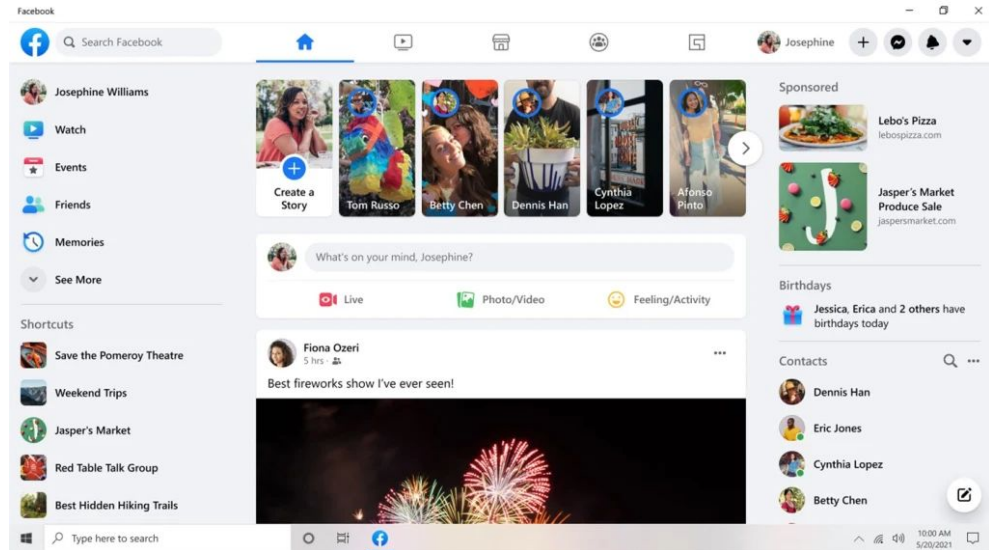
Tipos de UI (Interface do Usuário)

- Graphic User Interface, ou GUI, pelo nome minificado, que é o que se trata das interfaces digitais que normalmente interagimos.
- Voice User Interface, VUI, Nesse caso, temos o exemplo da Alexa, você também deve conhecer a Google Assistant, a Siri, a Cortana da Microsoft, do Windows, todas essas são robôs que produzem alguma voz.

Tipos de UI (Interface do Usuário)



Alexa



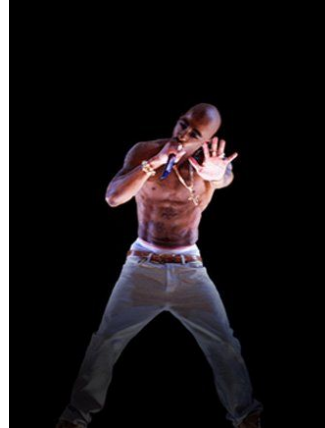
Facebook



Tipos de UI (Interface do Usuário)



Michael Jackson Hologram



Tupac Hologram



Tipos de UI (Interface do Usuário)



Game Hands Up Display (HUD)



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.



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

