

UX DESIGN

ALÉM DO ÓBVIO

PERIFACODE 2022

BEATRIZ ROCHA

Sou Analista de Projetos Web, no Ceweb.br/ NIC.br.



**Formada em Design
de Interação pela PUC-SP**

**Estou me especializando em Comunicação e
Marketing Digital, pelo Centro Universitário Belas Artes.**

**É IMPORTANTE ADMIRAR O ADMIRÁVEL E PARA TAL,
É FUNDAMENTAL QUE NOSSAS LENTES ESTEJAM LIMPAS
E NÃO SABOTEM ESSA CARACTERÍSTICA TÃO
PODEROSA DA CAPACIDADE HUMANA.
CULTURAS SÃO LENTES, É POR ELAS
QUE PERCEBEMOS O MUNDO**

- Emicida



**QUAIS CONHECIMENTOS
EU JÁ SABIA, QUE APLICO NA PRÁTICA
E QUE PODEM SER MELHORADOS?**

1

**QUAIS CONHECIMENTOS
EU JÁ SABIA, QUE APLICO NA PRÁTICA
E QUE PODEM SER MELHORADOS?**

2

QUAIS IDEIAS EU TIVE?

3

**QUAIS INOVAÇÕES E MELHORIAS
POSSO COLOCAR NA PRÁTICA
E QUAIS SERIAM AS AÇÕES INICIAIS?**

4

Pergunta 1:

O QUE É DESIGN?

DESIGN É...

**O PROCESSO DE CRIAR SOLUÇÃO
PARA OS PROBLEMAS DAS PESSOAS.**

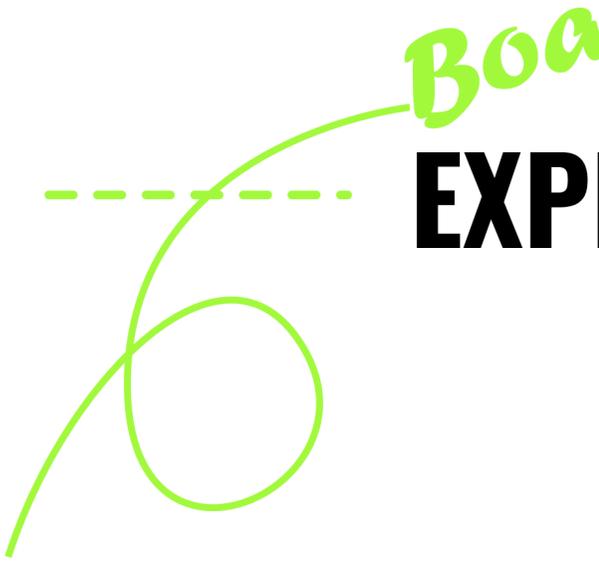
Uma abordagem para sistematicamente, entender e resolver problemas

Pergunta 2:

O QUE É UX DESIGN?

UX DESIGN É...

USER EXPERIENCE



EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

**O PAPEL DA UX É ALINHAR E GARANTIR QUE CHEGUEMOS LÁ,
EQUILIBRANDO AS NECESSIDADES DO NEGÓCIO E TECNOLOGIA COM AS
NECESSIDADES DAS PESSOAS**

"Preste atenção no que os usuários fazem, não no que eles dizem". Jakob Nielsen

USER EXPERIENCE

DON NORMAN

Fim dos anos 1990 na Apple



**"PRESTE ATENÇÃO NO QUE OS USUÁRIOS FAZEM,
NÃO NO QUE ELES DIZEM".**

- Jakob Nielsen

**ÓTIMA EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO
É RESPONSABILIDADE DE TODOS**

Pergunta 3:

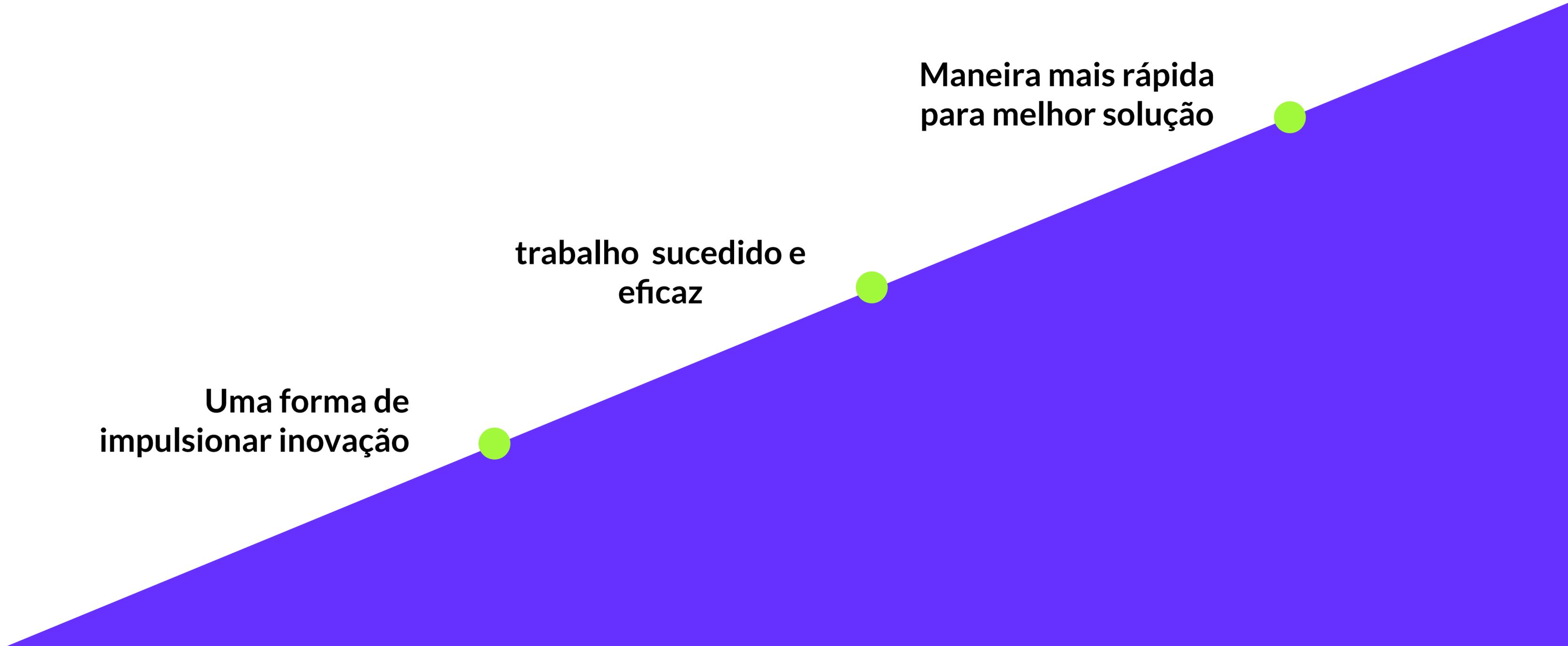
**PARA QUE VOCÊ VAI FICAR
PENSANDO NO USUÁRIO?**

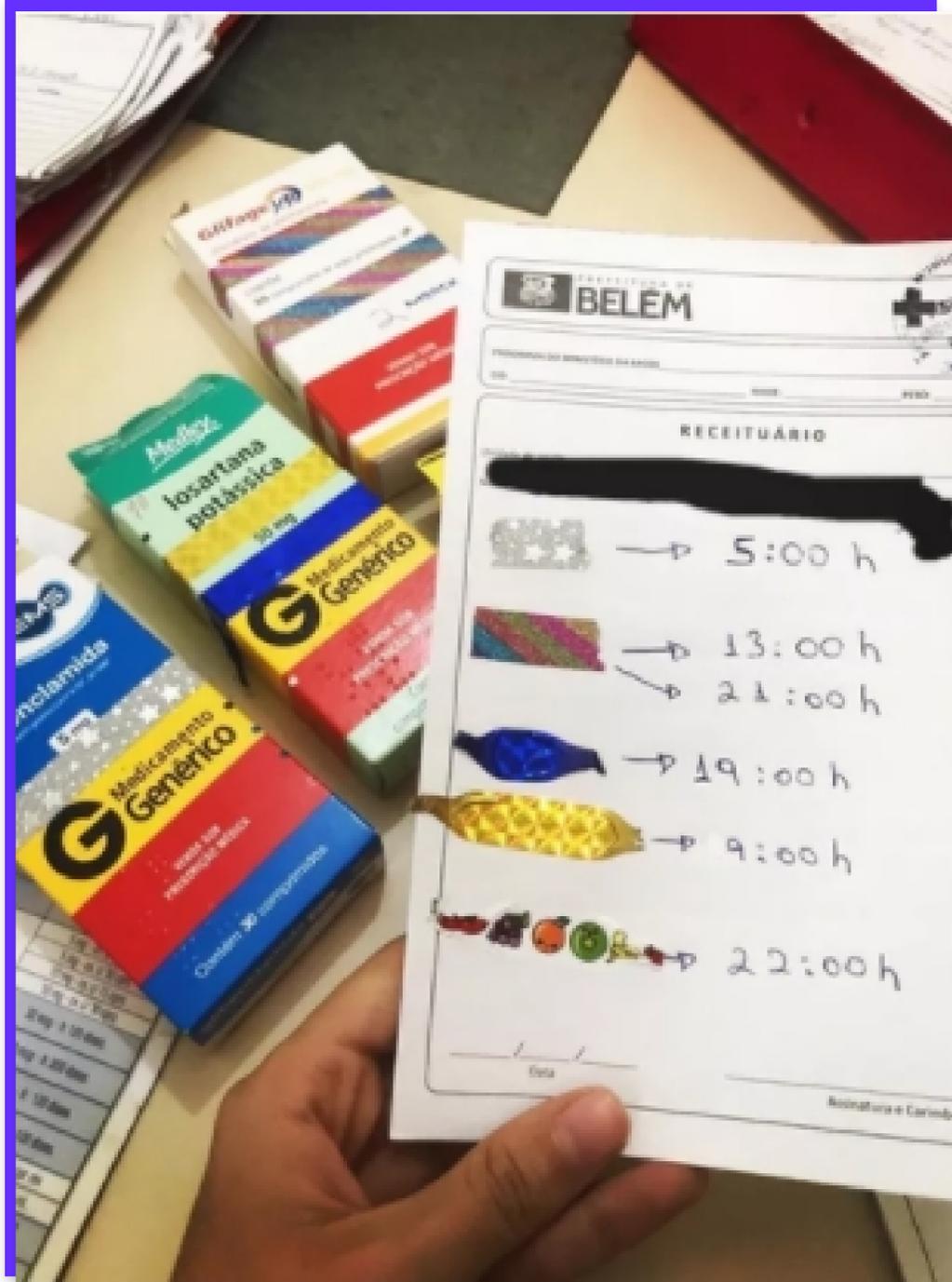
BENEFÍCIOS DE PENSAR NO USUÁRIO

Maneira mais rápida
para melhor solução

trabalho sucedido e
eficaz

Uma forma de
impulsionar inovação





EXEMPLO 1:

Estudante de medicina em Belém customiza receita para paciente analfabeto lembrar horários de remédios

Paciente com hipertensão e diabetes foi atendido pela estagiária de medicina e supervisora. Na hora de explicar os horários, a estudante resolveu colar fitas e adesivos para combinar com as medicações.

EXEMPLO 2:



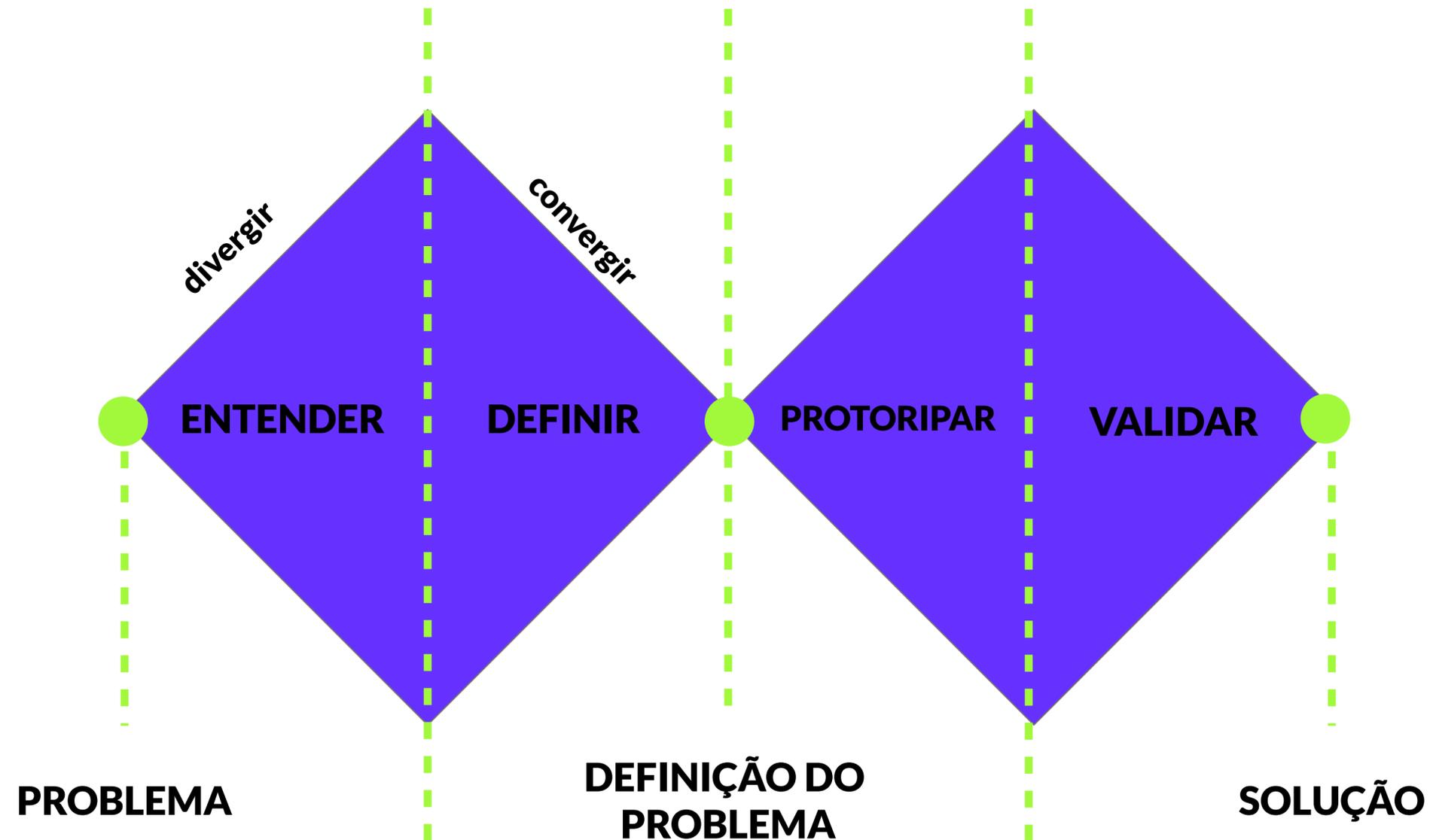
Perguntas:

**O SEU PROJETO RESOLVE ALGUM PROBLEMA?
VOCÊ CONHECE SEU USUÁRIO?**

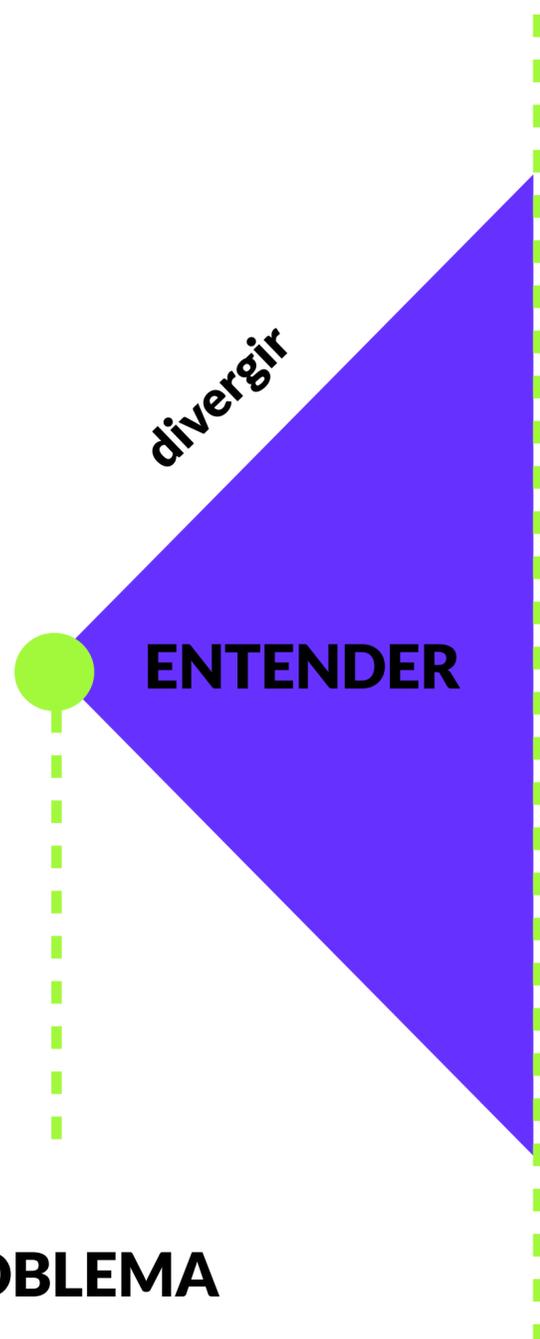
COMO FAÇO ISSO?

DESIGN THINKING

Empatia | Colaboração | Experimentação



ENTENDER



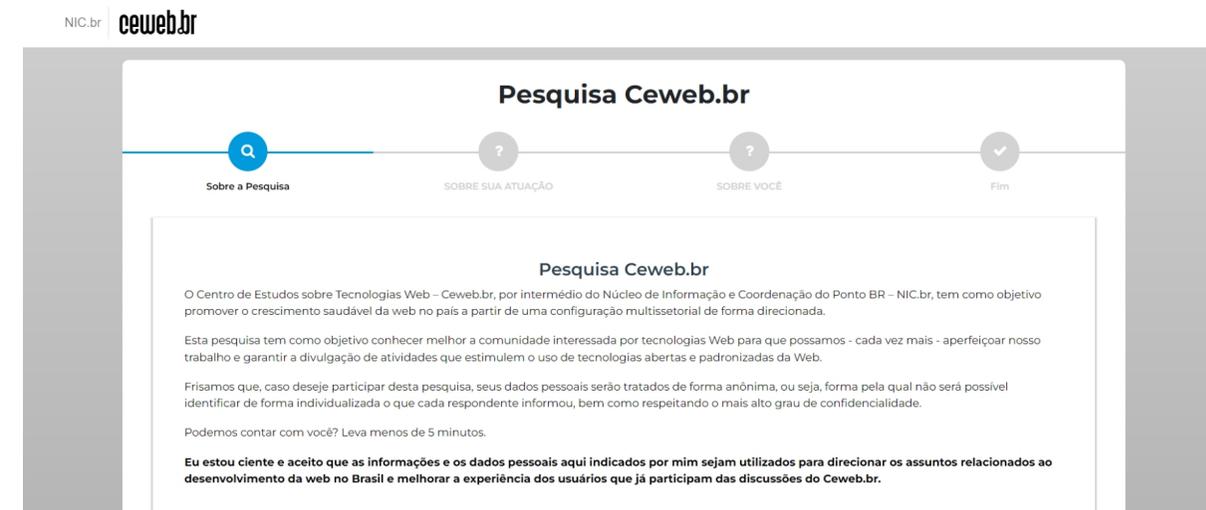
Processo de descobertas
Processo centrado no usuário

Objetivo: Identificar um problema

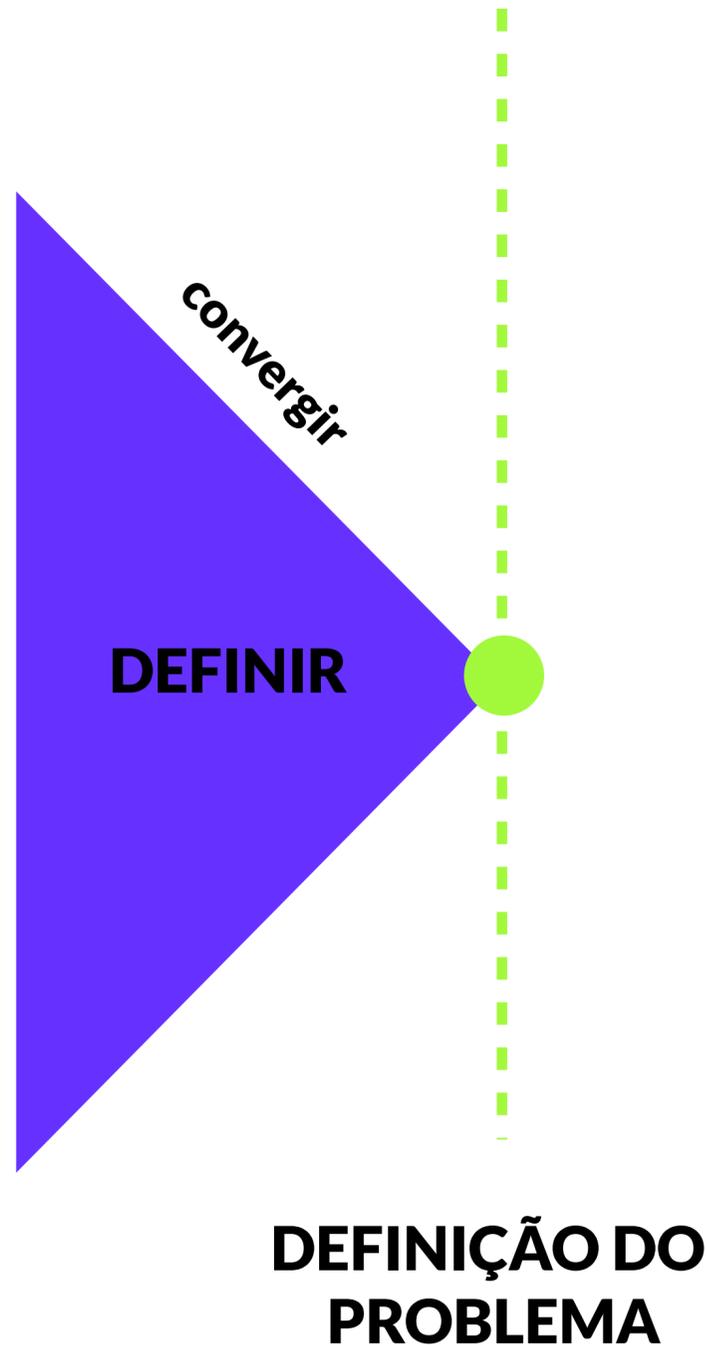
Pesquisar com o usuário:

- Questionários online
- Testes A/B
- Mapas de calor (heatmap)
- Testes de usabilidade
- Focus groups
- Estudos de campo / estudo etnográfico
- Interceptação
- Monitoramento de clicks e funil
- Design participativo / co-criação com usuários
- Entrevista em profundidade
- Eyetracking
- Teste de conceito
- Diário de uso continuado
- Teste de desejabilidade
- Card sorting
- Pesquisa de satisfação pós-compra

Quem são os usuários?
Quais são suas necessidades?
Qual o contexto?
Revisão da competição
(estado da arte)
Formulação da estratégia.



DEFINIR



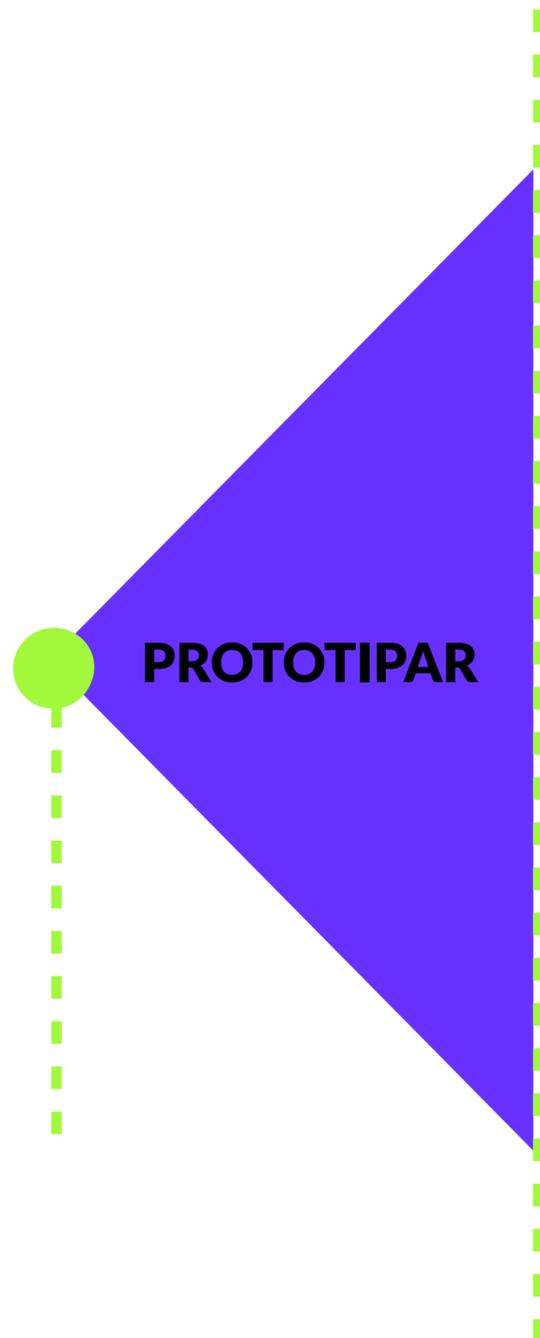
Imaginar
Desenvolver uma solução
Idealizar

Objetivo: Analisar os resultados/ ideias

Benchmarking
Definição de perfis e personas
Jornada do usuário



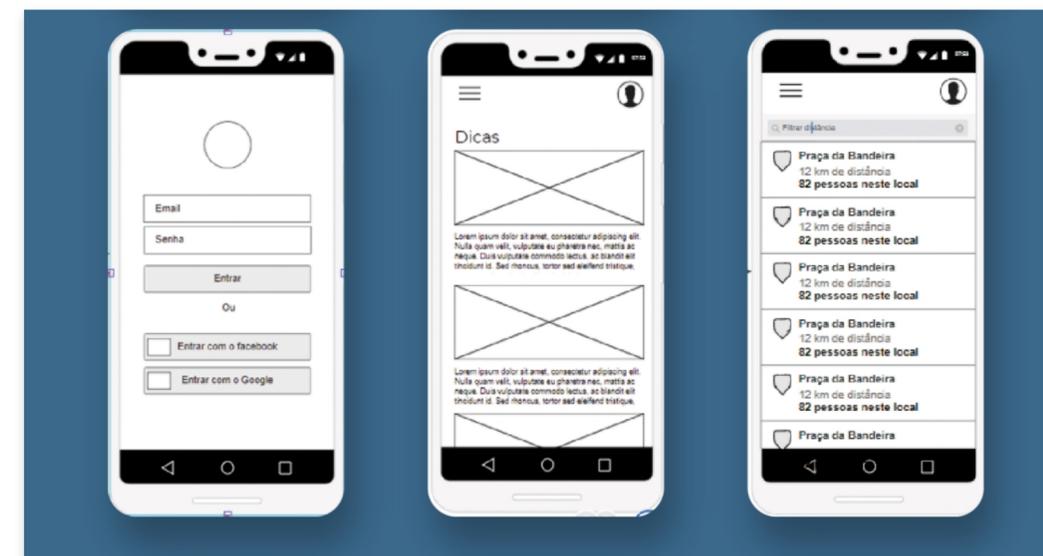
PROTOTIPAR



Criar algo rápido para testar com os usuários
Focar na usabilidade, não em algo bonito

Objetivo: Transformar a ideia em um produto/serviço

Protótipos de viabilidade.
Protótipos de usuário de baixa fidelidade.
Protótipos de usuário de alta fidelidade.
Protótipos de dados ao vivo.
Híbridos.

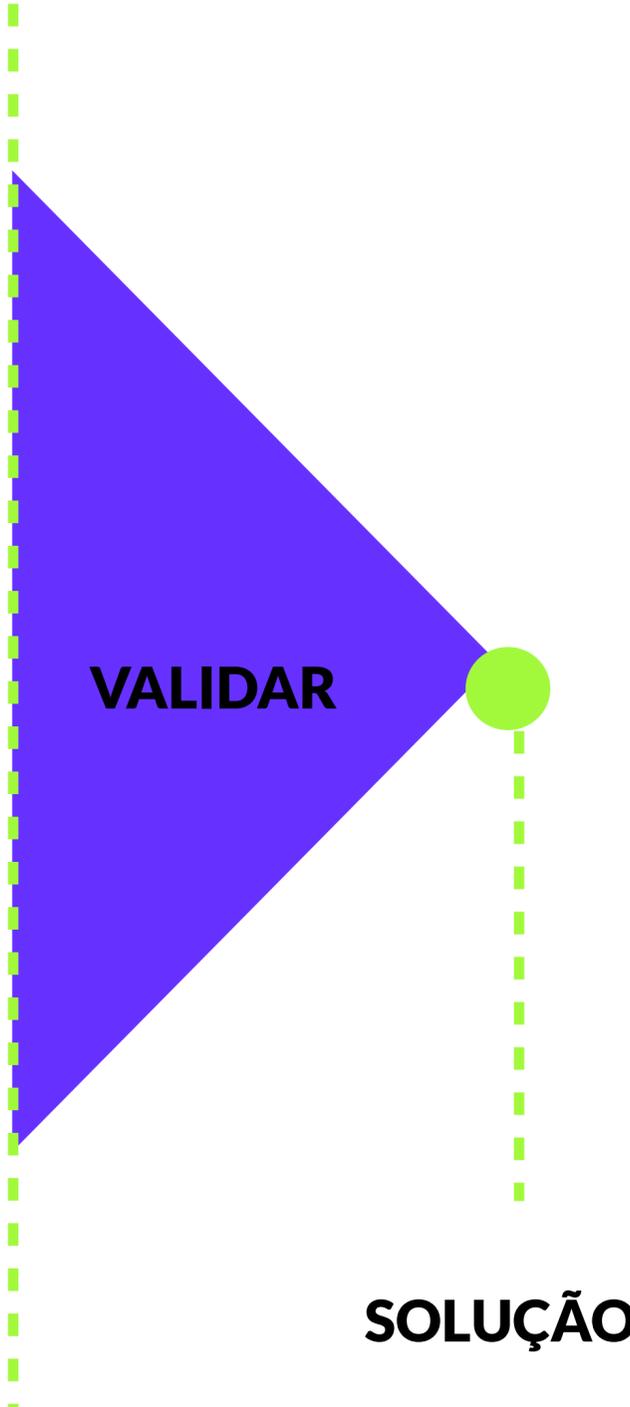


VALIDAR

Mostrar o protótipo para usuários reais
Ver o que não está funcionando

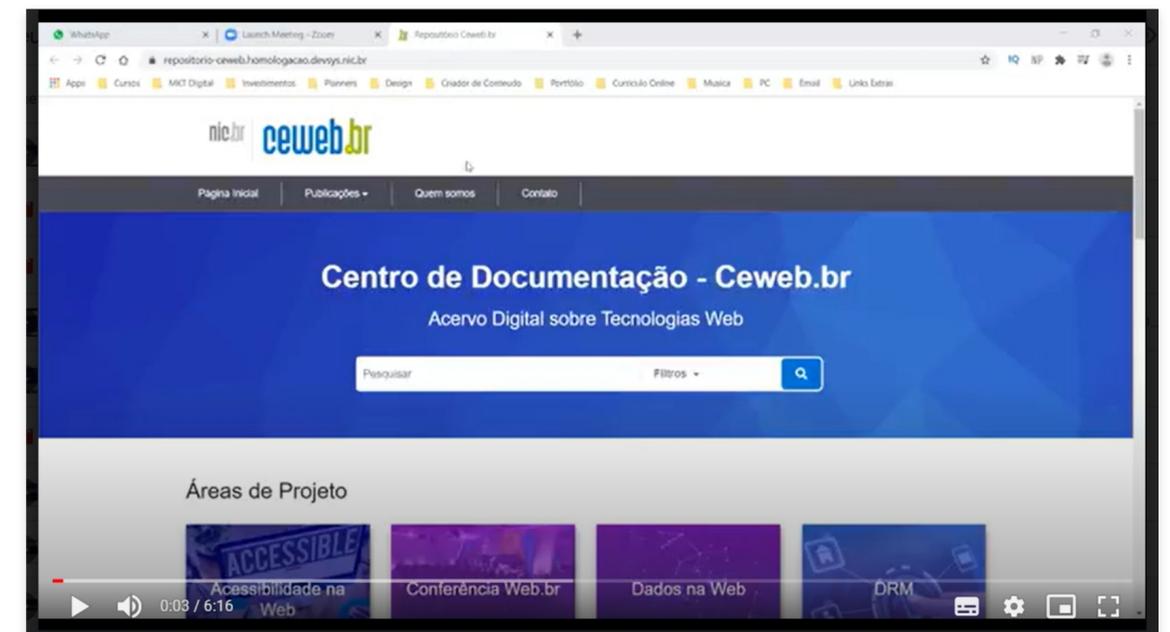
Objetivo: Lançar o produto

Testes de usabilidade
Protótipo funcional
Interação



VALIDAR

SOLUÇÃO



Pergunta:

SEUS PROJETOS SÃO ACESSÍVEIS?

Cartilha
ACESSIBILIDADE NA WEB
W3C BRASIL



Fascículo I
Introdução

Uma publicação:



Cartilha

ACESSIBILIDADE NA WEB

SETE OS PRINCÍPIOS DO DESENHO UNIVERSAL

Equiparação nas possibilidades de uso: pode ser utilizado por qualquer usuário em condições equivalentes.

Flexibilidade de uso: atende a uma ampla gama de indivíduos, preferências e habilidades individuais.

Uso simples e intuitivo: fácil de compreender, independentemente da experiência do usuário, de seus conhecimentos, aptidões linguísticas ou nível de concentração.

Informação perceptível: fornece de forma eficaz a informação necessária, quaisquer que sejam as condições ambientais/físicas existentes ou as capacidades sensoriais do usuário.

SETE OS PRINCÍPIOS DO DESENHO UNIVERSAL

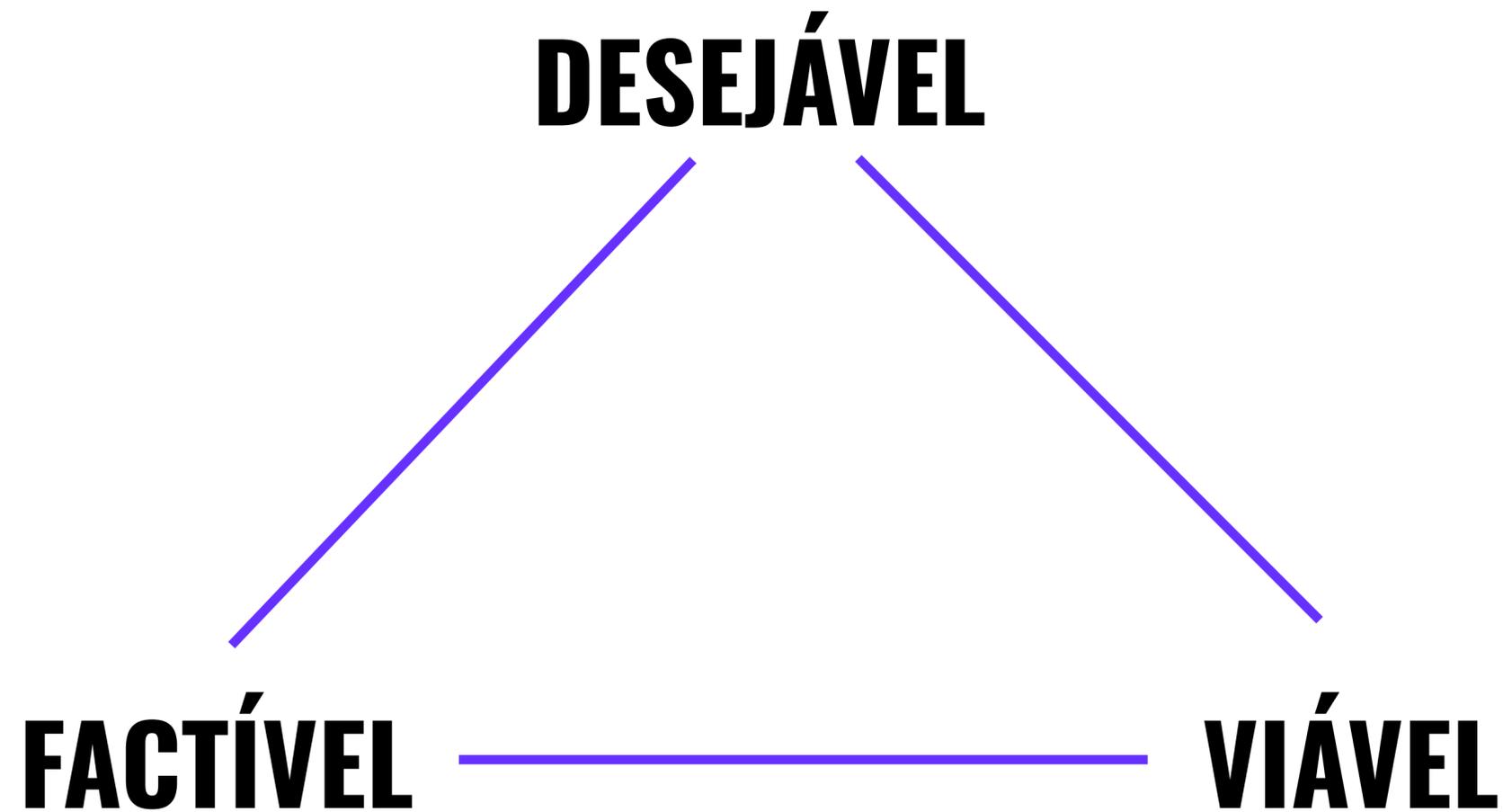
Tolerância ao erro: minimiza riscos e consequências negativas decorrentes de ações acidentais ou involuntárias.

Mínimo esforço físico: pode ser utilizado de forma eficiente e confortável, com um mínimo de fadiga.

Dimensão e espaço para uso e interação: espaço e dimensão adequados para a interação, o manuseio e a utilização, independentemente da estatura, da mobilidade ou da postura do usuário.

**“QUANTO MAIS SÍTIOS E PROGRAMAS ACESSÍVEIS
ESTIVEREM DISPONÍVEIS, MAIS EFETIVAMENTE
PESSOAS COM DEFICIÊNCIA PODERÃO USAR E
CONTRIBUIR COM A WEB.”**

SEU PRODUTO É...



(Atributos de uma boa experiência do usuário)



LinkedIn

OBRIGADA

Beatriz Rocha

Email: biarocha@nic.br

Instagram: [@beatrizzmrr](https://www.instagram.com/beatrizzmrr)

LinkedIn: [Beatriz Rocha](#)

acervo.ceweb.br