

1 – Introdução

- ▶ UI e UX são termos com significados bem diferentes.



Introdução

Quando falamos de UI & UX, não estamos falando de uma coisa só. São duas coisas distintas que se complementam.

2 – UI Design (UID)

- UID diz respeito a interface do sistema, site, aplicativo, etc.

Definição

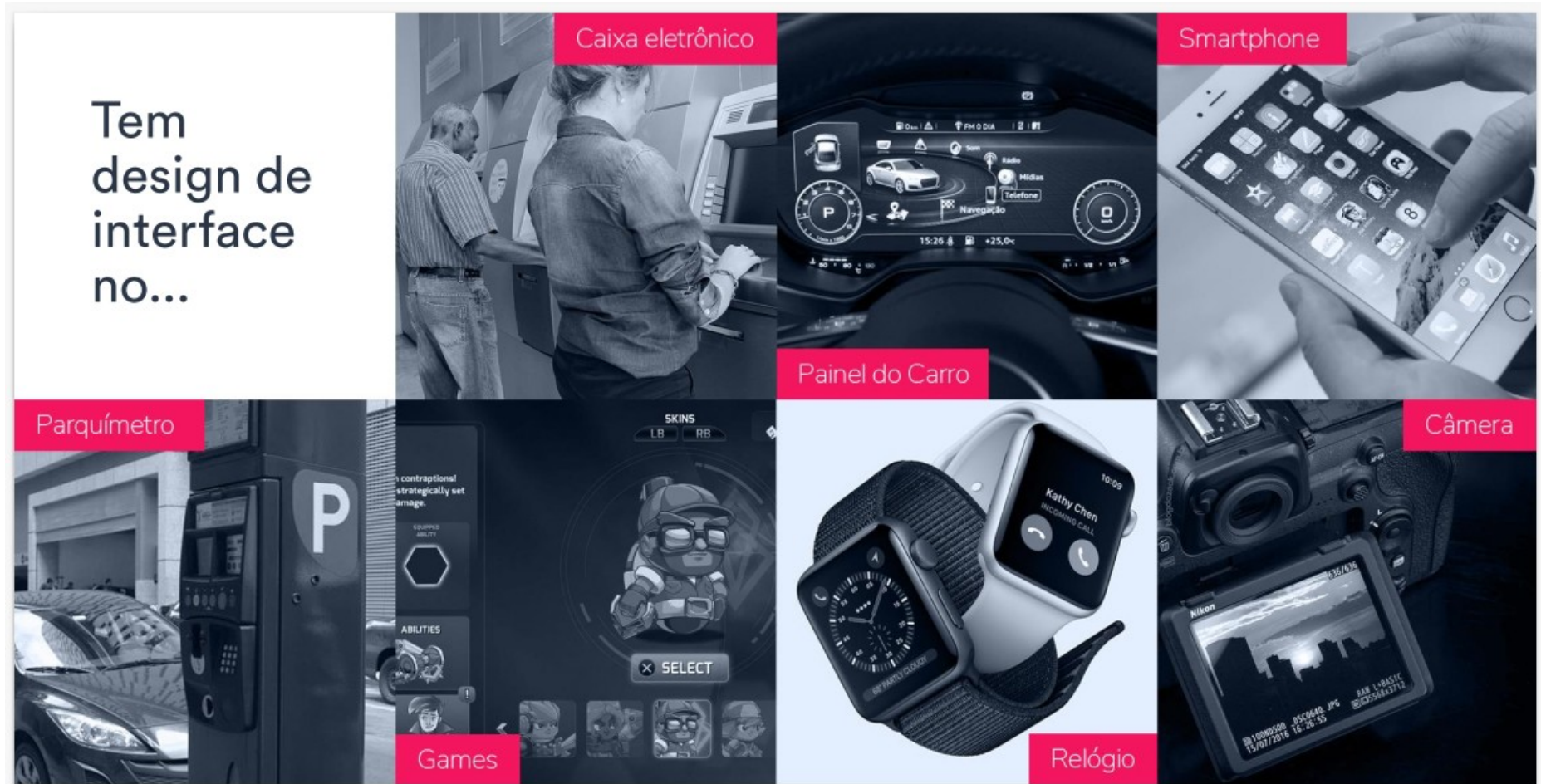
UI Design, ou User Interface Design que em português significa (Design de Interface do Usuário), basicamente ele é o meio pela qual uma pessoa interage com um dispositivo. No digital, uma área não funciona sem a outra.

- Tela
- Layout
- Parte visual e interativa



2 – UI Design (UID)

- Temos UID não apenas em sites ou sistemas. Atualmente ela está presente em muitas plataformas:



2 – UI Design (UID)

- O designer precisa elaborar e organizar a interface de forma que o usuário consiga alcançar seu objetivo com o máximo de facilidade possível, de forma intuitiva e ágil.
- Além disso a interface tem que ter boa aparência, e seguir os padrões (Ex: botão cancelar da cor vermelha)



2 – User Experience (UX)

- O UX não é tangível como o UI, trata-se do sentimento do usuário ao usar seu produto/sistema. Este conceito não se aplica apenas a software, mais em qualquer tipo de produto ou serviço.
- Este termo foi inventado por Don Norman, diretor de tecnologia da Apple, em 1990.

Definição

UX significa User Experience, que em português significa Experiência do Usuário.

A experiência do usuário (UX), é a experiência/sensação e sentimento interno que uma pessoa possui enquanto interagem com todos os aspectos dos PRODUTOS e SERVIÇOS de uma empresa, independente se é no ambiente digital ou não.



3 – User Experience (UX)

➤ Exemplos de UX:



4 – UX vs. UI

- Nem sempre é fácil unir boa interface com boa experiência do usuário.



5 – Fases de um Projeto de Interface

- Um projeto de qualquer natureza, antes de ser iniciado, precisa passar por uma rigorosa fase de planejamento, onde serão definidas todas as etapas para construção do produto ou serviço.
- Um projeto de interface (sistema/site/aplicativo) também precisa passar por um planejamento inicial, principalmente no que se refere ao processo de coletar requisitos com o cliente.
- Veremos a partir de agora as principais etapas para o desenvolvimento de uma interface de software:



6 – Levantamento de Informações

- Não tem como iniciar o desenvolvimento da interface sem levantar todas as informações e materiais visuais necessários.

Levantamento das informações

Briefing

No briefing é feito a coleta das informações, ideias, exigências e necessidades o desenvolvimento do site.

- Aula mais detalhada sobre briefing, como fazer e etc

Planejamento

Com as informações coletadas no briefing, é hora de fazer o planejamento do site, ou seja:

- Definir navegação/páginas
- Definir as tecnologias



Levantamento do conteúdo

Solicitar ao cliente todos os textos e imagens do projeto.

- Textos institucionais
- Informações de contato
- Imagens
- vídeos

Pesquisa de mercado

Estudar os concorrentes diretos e indiretos do seu cliente.

- Concorrentes diretos
- Concorrentes indiretos

7 – Cronograma

- É de extrema importância a construção de um cronograma realista, principalmente se existirem contratos com datas de entrega estabelecidas.
- Existem softwares para auxiliar na construção de cronogramas, como MS Project, Open Project, entre outros.

Cronograma

Com o escopo do projeto web definido é hora de elaborar um cronograma de entregas. Para isso, é fundamental que você seja realista quanto ao tempo tempo disponível para se dedicar ao projeto e também o tempo de entrega.

- Utilizar algum programa para se organizar

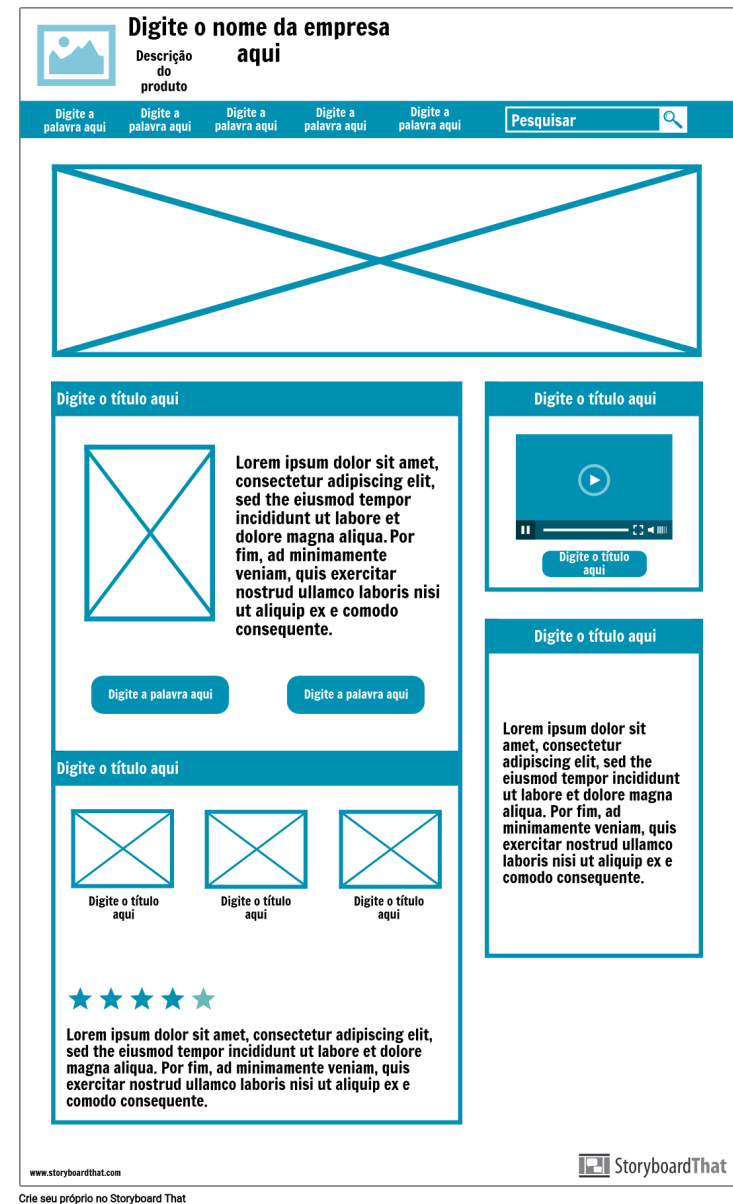
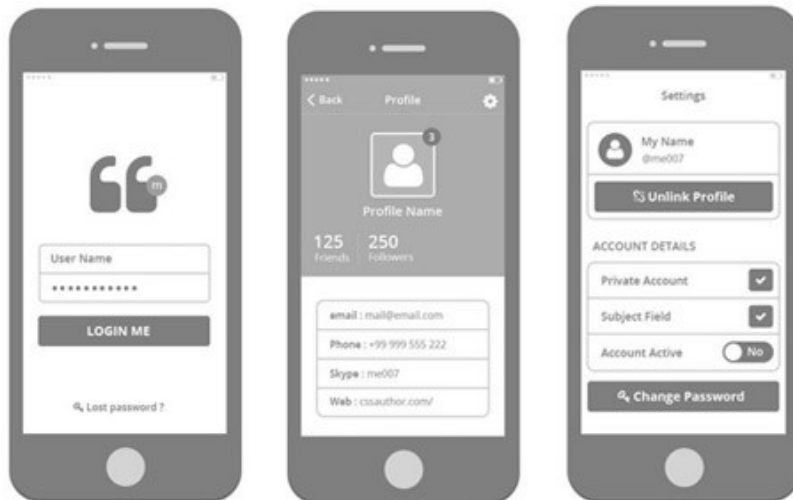


8 – Wireframes

Wireframe / Estrutura de navegação

É um protótipo usado em design de interface para sugerir a estrutura de um site e relacionamentos entre suas páginas, ou seja, o caminho que usuário fará.

- Aula sobre Wireframe



9 – Inspiração

- Alguns tipos de sites e aplicativos necessitam de atualizações constantes, sempre baseadas em novas tendências ou referências. Como exemplo, podemos citar sites e sistemas de moda, arquitetura, marketing, etc.
- Além disso, as tecnologias WEB evoluem muita rapidamente, sendo necessário que atualizações tecnológicas sejam implementadas com certa frequência.



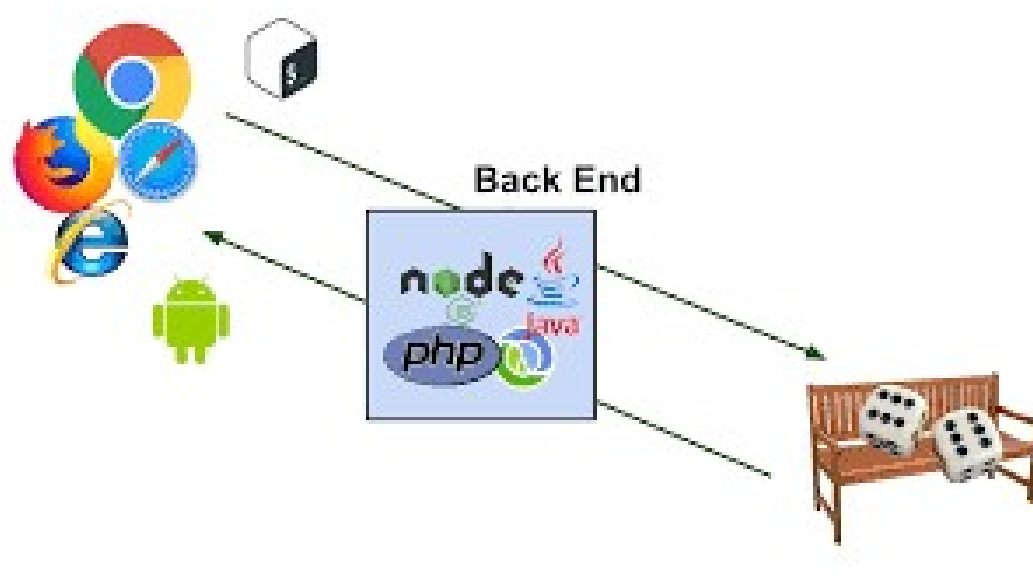
10 – Desenvolvimento do Layout

- Nesta etapa será desenvolvido o layout do sistema/site, já contendo todo o conteúdo digital (logo, vídeos, figuras, etc) da empresa. Como exemplo, seria criar todo o HTML e CSS de um site.
- Após esta etapa, o cliente poderá ter uma ideia concreta de como ficará o visual do seu site ou sistema. Nesta fase, ainda é possível fazer alterações sem grandes dificuldades. Pode ser uma boa prática criar um protótipo navegável para enviar ao cliente



11 – Programação

- Nesta etapa, todo o Front-end e Back-end do sistema deverão ser implementados, utilizando as tecnologias que melhor se adéquem ao projeto.



12 – Testes

- É fundamental testar o software das mais diversas formas antes de colocá-lo em produção. De preferência, os testes devem ser feitos por pessoas que não estavam envolvidas no desenvolvimento.



13 – Briefing

- Briefing é basicamente um levantamento de requisitos para desenvolvimento de um site ou sistema.

Introdução

Briefing é a coleta das informações, ideias e exigências necessárias para desenvolver qualquer projeto.



13 – Briefing

- Alguns livros comparam o briefing com uma consulta médica, onde o médico vai entrevistando o paciente, para descobrir seu problema. O briefing consiste em descobrir as necessidades, as vontades e as dores do cliente.
- Ao final do processo, você deverá propor uma solução para o problema/desejo/dores do cliente.



13 – Briefing

- O briefing pode ser feito em forma de documento, que poderá ser aprovado e assinado pelo cliente.

Isso dá garantias ao desenvolvedor caso o cliente muda drasticamente de ideia.

“O briefing evita dores de cabeça”

É importante tratá-lo como uma DECLARAÇÃO, uma confirmação de que o cliente e a equipe do projeto estão de ACORDO COM O CONTEÚDO.

- O cliente não solicitar mudanças drásticas
- Não exigir o que não foi contratado



14 – Formas de Fazer um Briefing

- Existem diversas formas de levantar as informações. Um dos pontos mais importante é escolher a pessoa certa para fornecer os dados necessários. A lista abaixo mostra as principais formas de fazer um briefing:

1 – Reunião: Ir com roteiro pronto.

2 – Formulário Online: Lista de perguntas bem elaboradas.

- Caso o cliente não saiba o que exatamente quer, a melhor saída é uma reunião presencial os principais colaboradores da empresa, com o objetivo de fazer um brainstorming.
- Nunca se deve prosseguir com o projeto se ainda existirem muitas redundâncias ou dúvidas no briefing.

15 – Exemplos de Perguntas de um Briefing

- A imagem abaixo mostra alguns exemplos de perguntas que podem ser feitas:

Sobre

Empresa

- História da empresa
- Ramo de atuação
- Quantidade de funcionários
- Tempo de mercado
- Missão, visão e valores
- Posicionamento comercial
- Produtos e/ou serviços oferecidos
- Endereço do site atual?
- Principais concorrentes diretos e indiretos / Similares
- Principais problemas que identifica no site atual
- Informações de contato

Sobre

Público alvo

- Público alvo (Sexo, faixa etária, escolaridade, renda e etc.)
- Diferenças (regionais, culturais, hábitos de consumo e etc.)
- Interesses (hobbies, valores, estilo de vida, consumo etc.)
- Relações do público com a marca / Como o público consome a marca.

15 – Exemplos de Perguntas de um Briefing

- E as perguntas sobre o projeto propriamente dito:



16 – Wireframe

- O wireframe é uma excelente forma do cliente visualizar como o projeto tende a ficar. Contudo, o Wireframe serve para mostrar os elementos, como eles estão distribuídos, formas. Ele não tem objetivo de mostrar o layout (aparência).

Introdução

Wireframes são representações visuais de BAIXA FIDELIDADE, preocupando-se em descrever todos os elementos presentes da maneira mais SIMPLES possível, sem preocupar-se com cores ou fontes, mas sempre fazendo de um modo organizado e limpo.

16 – Wireframe

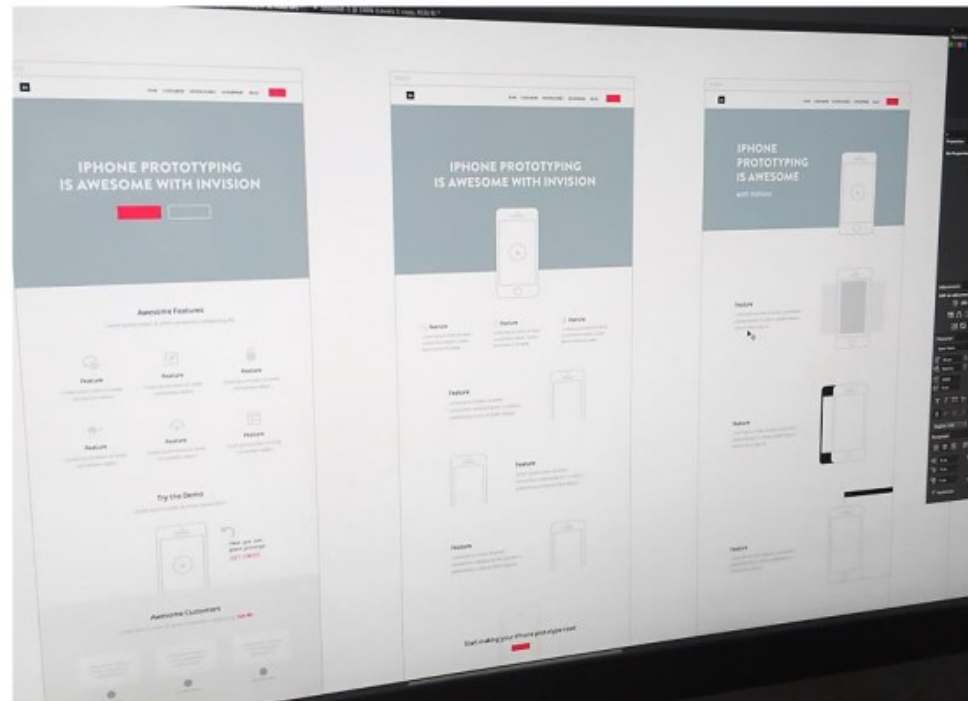
- O objetivo é mostrar os elementos do sistema/site, e não sua aparência, logo é uma boa prática deixar o wireframe em tons de cinza, para que o cliente foque apenas no que interessa.

Preto e branco já resolve

Como já foi dito, o Wireframe deve ser simples, então o ideal é utilizar apenas tons de cinzas.

Dica

Você pode utilizar uma cor de destaque para indicar links.

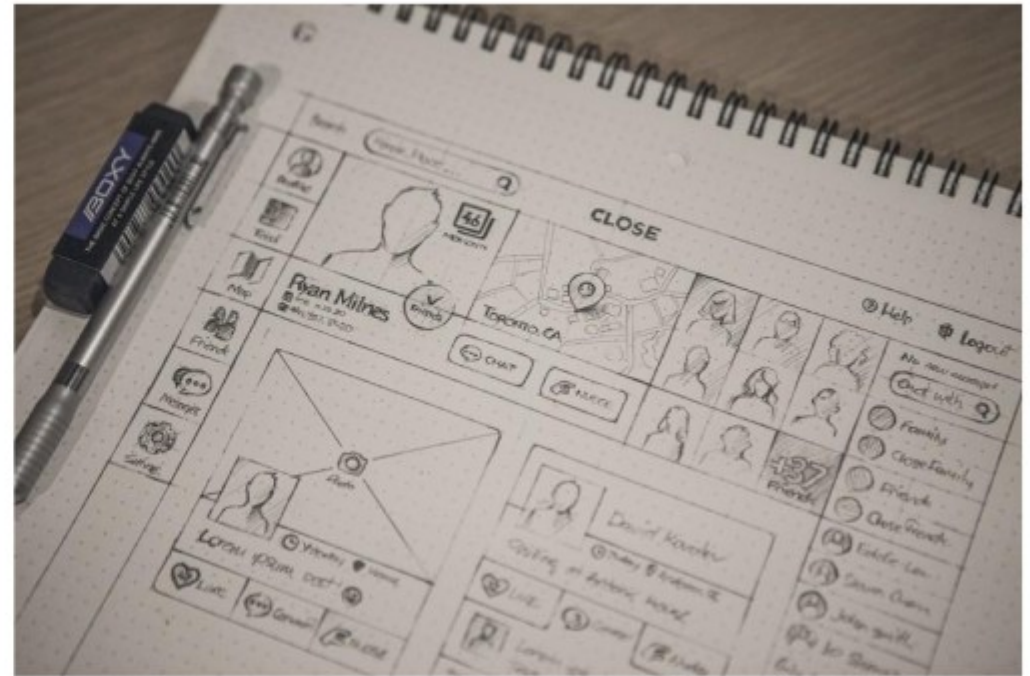


17 – Categorias de Wireframe

- Existem basicamente 3 categorias de wireframe, são elas:

Wireframe de baixa fidelidade

As vezes em algum projeto você só precisa colocar a ideia pra fora. O ideal nesse caso é utilizar os Wireframes de baixa fidelidade que podem ser feitos tanto desenhados a mão, como digitalmente.



17 – Categorias de Wireframe

Wireframe de média fidelidade

Já em outros projetos você precisará criar algo mais sólido, com maior riqueza de detalhes e funções. Neste caso, opte por desenvolver um Wireframe de média fidelidade.

Barra Personalizada

Nome do Serviço / Observações

Logo

Loren Ipsum Sit dolor Amect Nullan

Buscar

Institucional Serviços Legislação Plenárias Preços Perguntas Frequentes Contato

desenvolvido por | lorem ipsum

Apresentação

Mais de 2.2 milhões de empresas constituídas a partir de 1992

Aliquam vel mollis metus. Sed at volutpat orci. Mauris nulla augue, faucibus eget ornare at, mollis a dui. Etiam dapibus elementum odio sagittis elementum. Nulla fringilla aliquam est at tincidunt.

SPED Contábil

Consultas

Consulta de Processos

Consulta MEI

Plenárias

Ordem do Dia (PDF)

Ata da Seção (PDF)

Formulários

Busca de Nome / NIRE (PDF)

Cartão Funcionária (PDF)

Notícias

Dez 08 Entenda como funcionam as anotações e registro de Bloqueios em Fichas Cadastrais.

Nov 15 Entenda como funcionam as anotações e registro de Bloqueios em Fichas Cadastrais.

Nov 16 Entenda como funcionam as anotações e registro de Bloqueios em Fichas Cadastrais.

Cadastro Web

Consulta de Processos

Serviço disponível de 2ª a 6ª das 6h às 22h (sábados, domingos e feriados, das 6h às 14h).

Protocolo

Ano

Digito

Pesquisar

Destaques

Destaque01 Entenda como funcionam as anotações e registro

17 – Categorias de Wireframe

Wireframe de alta fidelidade

Os Wireframes de alta fidelidade se aproximam muito do design final do projeto.



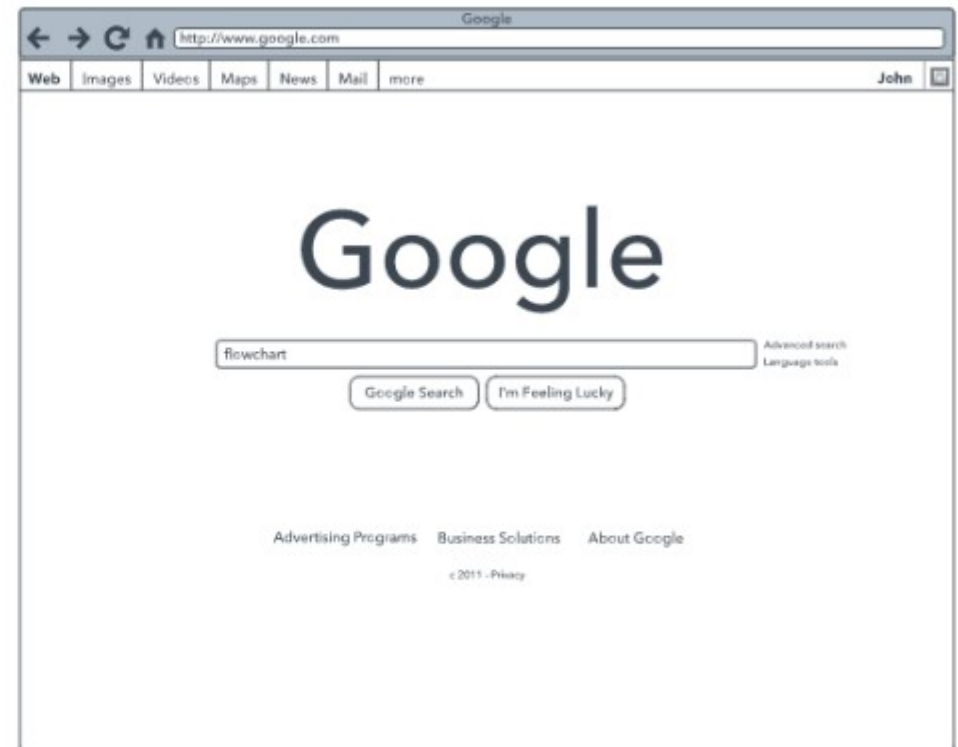
18 – Wireframe x Protótipo x Mockup

- Wireframe, Protótipo e Mockup não são sinônimos, existem algumas diferenças substanciais entre estas ferramentas, embora todas elas tenham o foco de auxiliar no levantamento de informações e melhorias na interface.

Wireframe

Características

- Estático;
- Representação Visual Baixa
- Fácil de se fazer
- Custo baixo

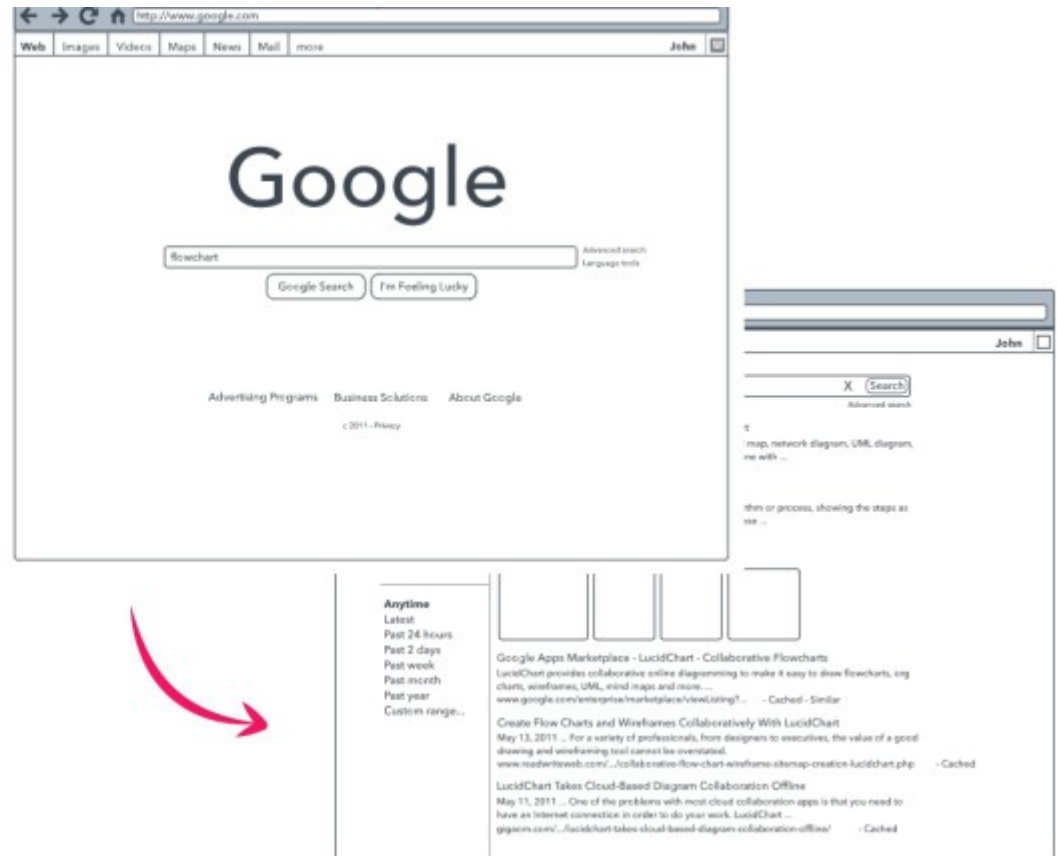


18 – Wireframe x Protótipo x Mockup

Protótipo

Características

- Interativo;
- Representação Visual Média / Alta
- Conhecimento técnico básico
- Teste de usabilidade



18 – Wireframe x Protótipo x Mockup

Mockup / Design Final

Características

- Estático;
- Representação Visual Alta
- Coletar Feedback / Aprovação
- Conseguir vender a ideia do produto
- Conhecimento técnico avançado

