

07

## Mais sobre o Empty State

Foi visto no último vídeo o que é e como criar uma tela de **Empty State**: ele é uma tela de um sistema de design que é exibido quando não há nenhum conteúdo tradicional do sistema para ser mostrado ao usuário.

Este tipo de tela é uma grande oportunidade de UX, seja para ajudar o usuário a entender a interface, para incentivá-lo a executar uma ação específica ou até mesmo para retê-lo dentro do sistema projetado. Para criar boas experiências de Empty State seguem três dicas importantes:

**1) Eduque seu público:** o objetivo primordial de um Empty State é ajudar o usuário a compreender o funcionamento do sistema em que ele se encontra. Uma interface bem projetada deve incluir uma explicação de onde o usuário se encontra, porque está sendo exibida essa mensagem específica para ele e uma ação para executar. O importante aqui é que a mensagem seja clara e objetiva para que o usuário entenda todos os aspectos e consiga executar ações.

**2) Agrade seus usuários:** agora que você já educou seus usuários, é preciso transmitir essa mensagem de maneira agradável. Para isto, escolha um texto sucinto que passe a mensagem rapidamente e use uma ilustração ou imagem que resuma o que tem a dizer. Nem sempre apenas uma boa usabilidade é o suficiente para agradar seus usuários, por isso, é recomendável que o sistema projetado tenha personalidade. Neste momento é possível reforçar os elementos da marca e demonstrar o lado humano do seu produto.

**3) Inclua ações de saída:** Com mensagem a ser passada para o usuário já criada, é primordial que a tela do Empty State forneça uma saída, ou seja, demonstre o próximo passo. Uma tela que funciona é aquela que não apenas fornece informação, mas que também oferece uma saída para ajudar os usuários. Uma maneira eficiente de reter o público dentro da sua plataforma é orientá-lo a criar seu próprio conteúdo: use botões chamando o usuário para executar ações na interface.