

Introdução ao UX/UI Design

Aula #2

Designing for people

Introdução ao UX e UI Design

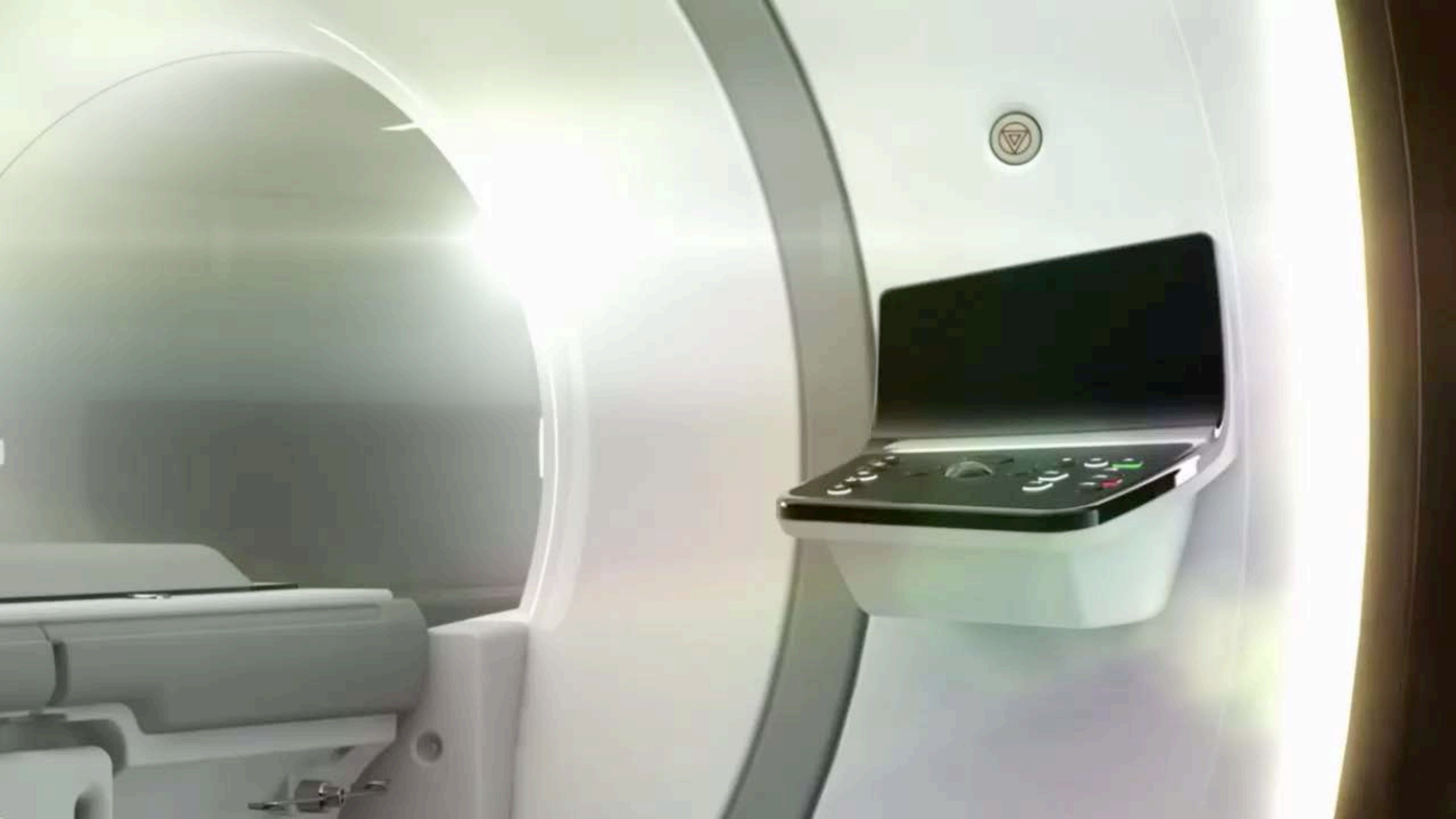
DOUG DIETZ

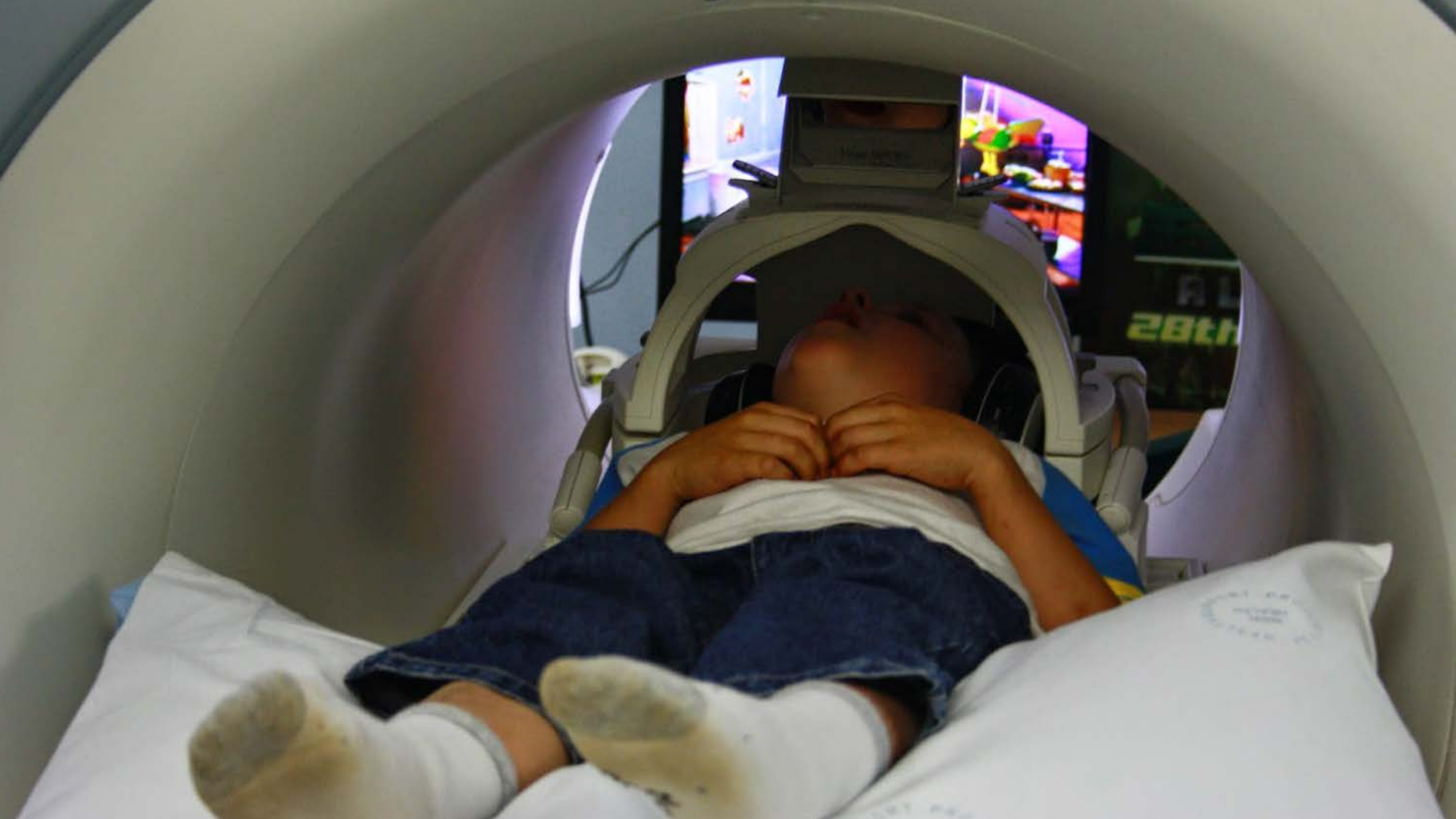
Principal Designer na GE Healthcare



RESSONÂNCIA MAGNÉTICA









“A menina estava apavorada. Eu abaixei para ver o que ela estava vendo e parecia assustador. Parecia que a menina iria cair no buraco, pela máquina que desenhei.”

Doug Dietz

DESIGN THINKING





Children's
Hospital of Pittsburgh
of UPMC

GE ADVENTURE SERIES

Resultados de negocio vieram rápido: a redução de **80% na taxa de sedação, satisfação do paciente subiu 90%** e a **redução no tempo do exame**.





“Mamãe, a gente
pode voltar amanhã
de novo, por favor?”

Menina, 7 anos, paciente com câncer

Legal, mas o que é UX e UI?

**Em 1 minuto, desenhe um pôr
do sol**

001:0000

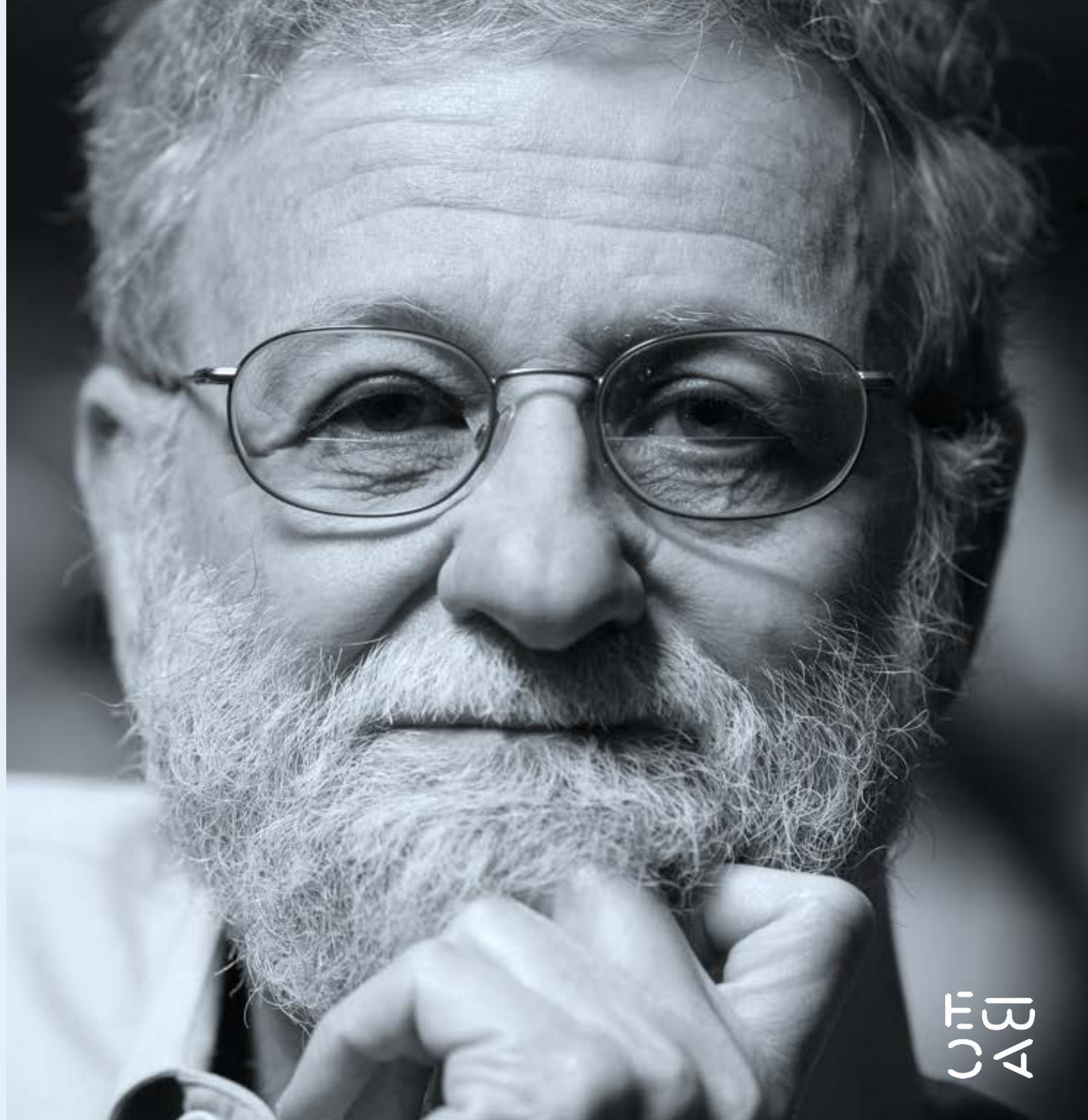
**Em 1 minuto, desenhe a
última vez que você viu o pôr
do sol**

001:0000

Don Norman

Principal Designer na Apple (1990)

<https://www.youtube.com/watch?v=9BdtGjoIN4E&t=3s>



**O que você, como usuário,
considera uma boa
experiência?**

A tecnologia mudou o mercado



O que é isso?



Instruções

Balança Analógica

1. Use a balança uma superfície plana e dura.
2. Suba na balança.
3. Fique sem se mover o máximo que puder, com os pés no mesmo lugar.

Balança Digital de biopedância

1. Pressione o botão ON / USER para ativar o display digital (o display piscará).
2. Aguarde que "0.0" apareça na janela de exibição.
3. Pressione o botão ON / USER localizado abaixo do visor. P-01 mostra. Em seguida, pressione o botão ON / USER repetidamente até que seu número de usuário apareça.
Nota: A balança irá rolar automaticamente através dos seus dados personalizados e, em seguida, será exibido 0.0.
4. Pise na no BAREFOOT da balança, certificando-se de que seus pés cubram as placas de metal.
5. O peso será exibido por vários segundos.
Permaneça sem se mexer!
6. A tela mostrará "bF", seguida da porcentagem de gordura corporal.
7. O mostrador exibirá "H20", seguido da porcentagem de água corporal.
8. A balança desliga automaticamente.

UX é o **total** da tecnologia, conteúdo, interação e estética que as pessoas experimentam em todos os pontos de contato com um produto, serviço ou marca.



UI

Surface

Mood board, Typography, Color Pallet and Style Guides

Skeleton

Sketches, Wireframes, Protótipos, Interface Patterns

UX

Structure

Sitemap, Integration Flowcharts, Card Sorting e Error Treatments.

Scope

Pesquisas, Entrevistas, Personas, User Stories e User Journey.

Strategy

Brainstorming, Especificações funcionais e Requerimentos.

Touchpoints

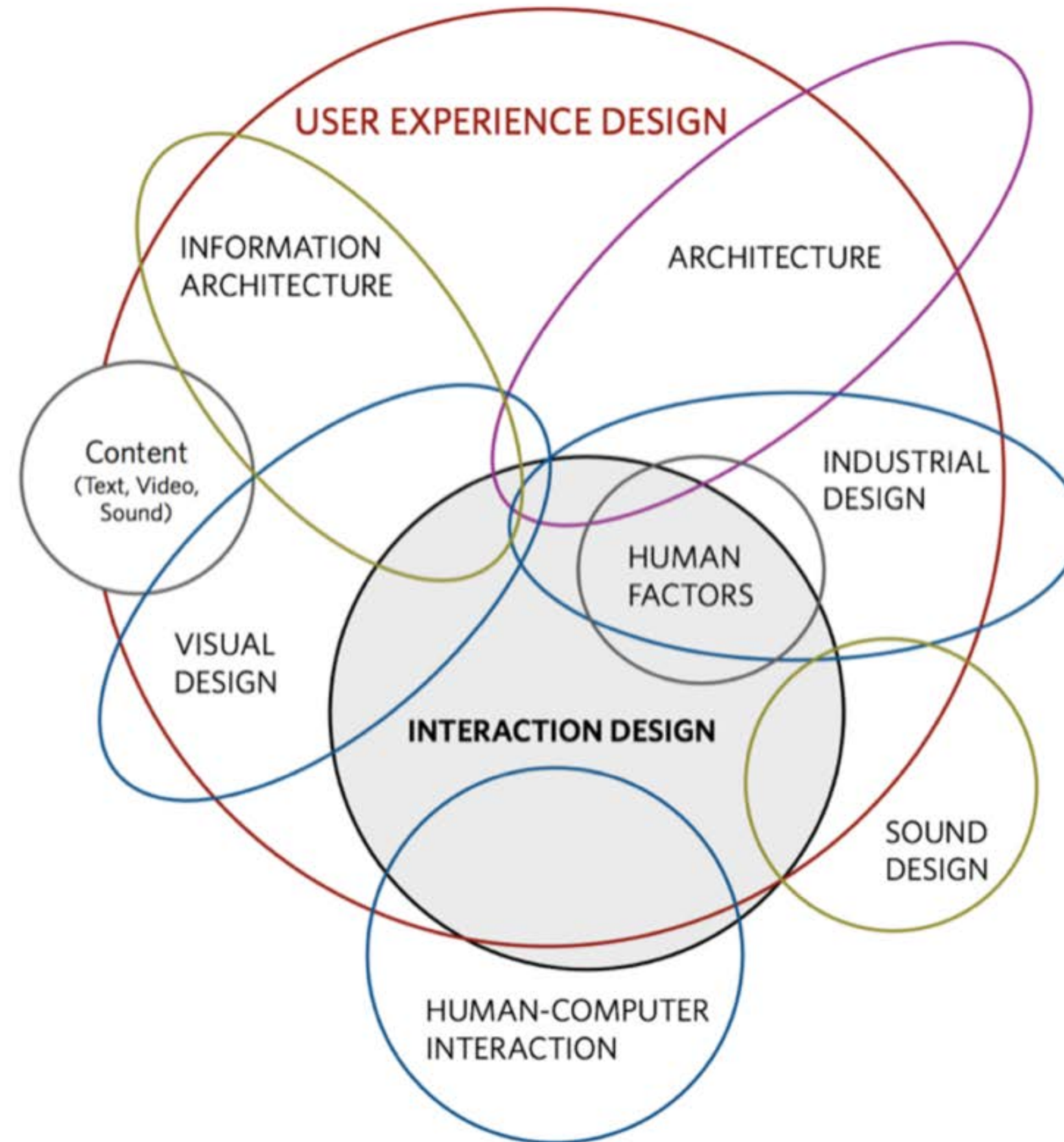
CX

Base

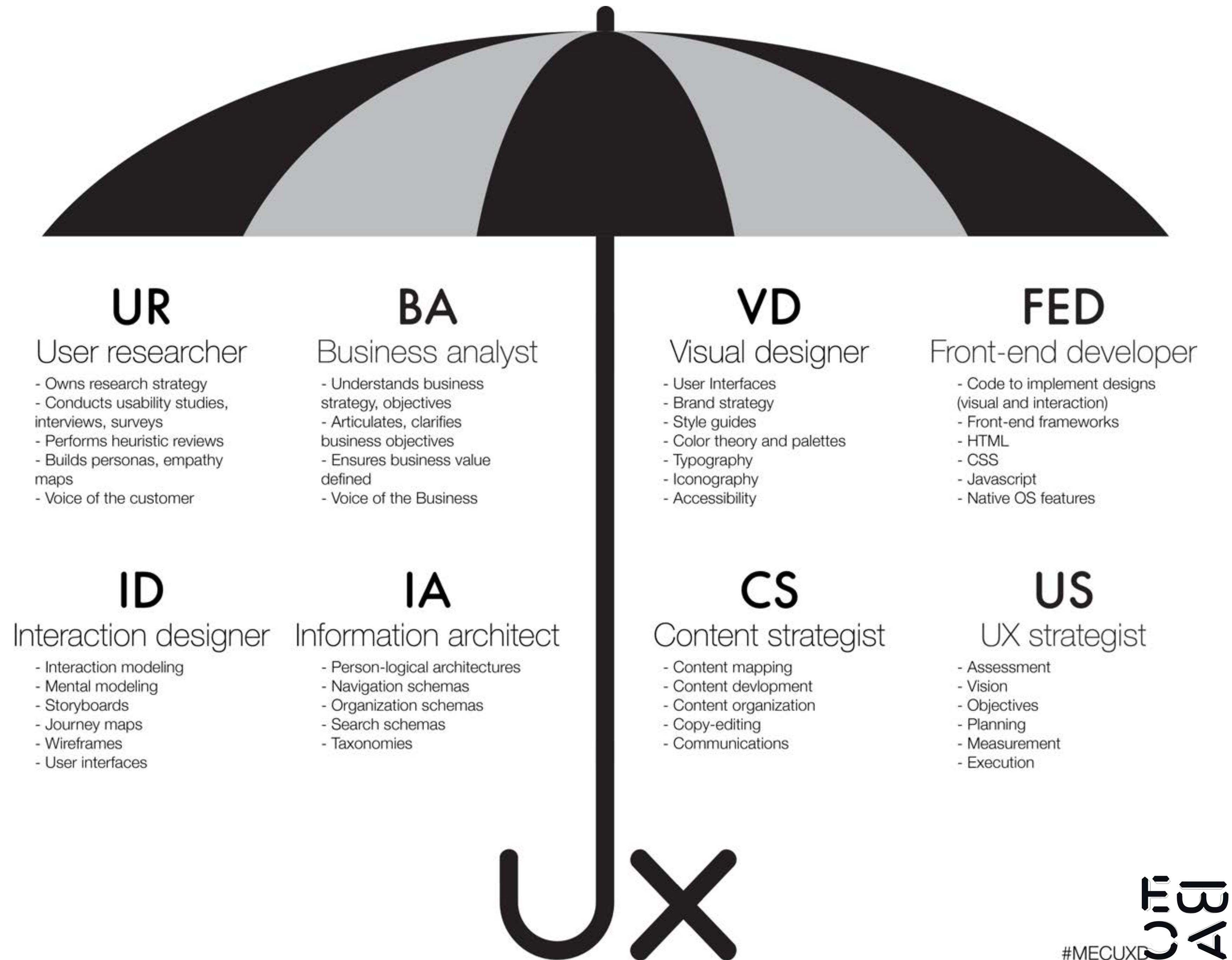
Customer Services, Marketing, Percepção de marca, precificação

B7
HCC

UX engloba várias áreas do conhecimento



UX é um esforço holístico.



UX engloba

User Interface

Design Visual ou industrial
claro, profissional,
apropriado e revelante

Usabilidade

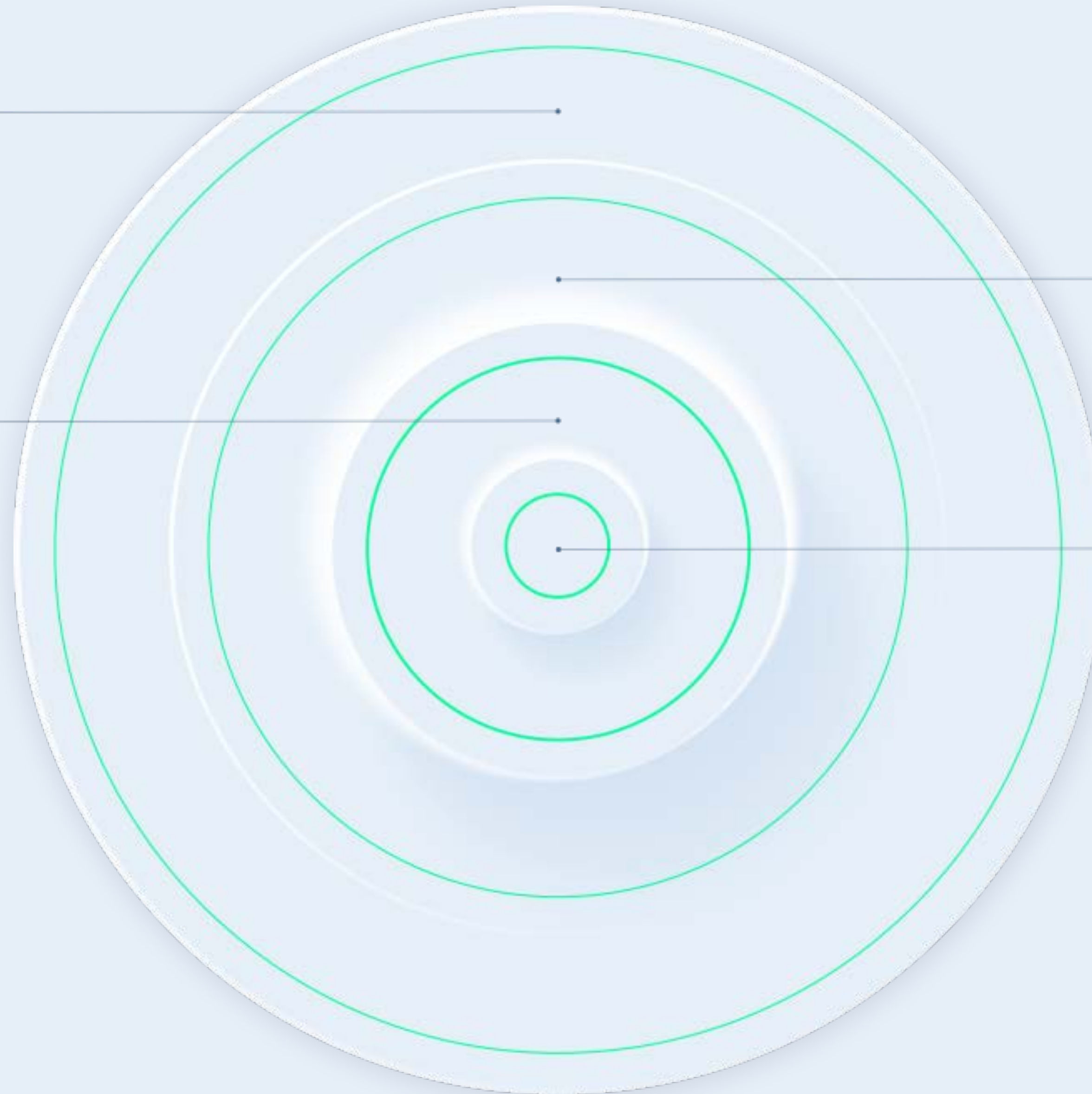
Interação fácil, no
mundo de hoje e com a
tecnologia atual, não
podemos desenhar
experiências
complicadas

UX writing

Linguagem, wording
e conteúdo
apropriado e claro

User necessities (HCD)

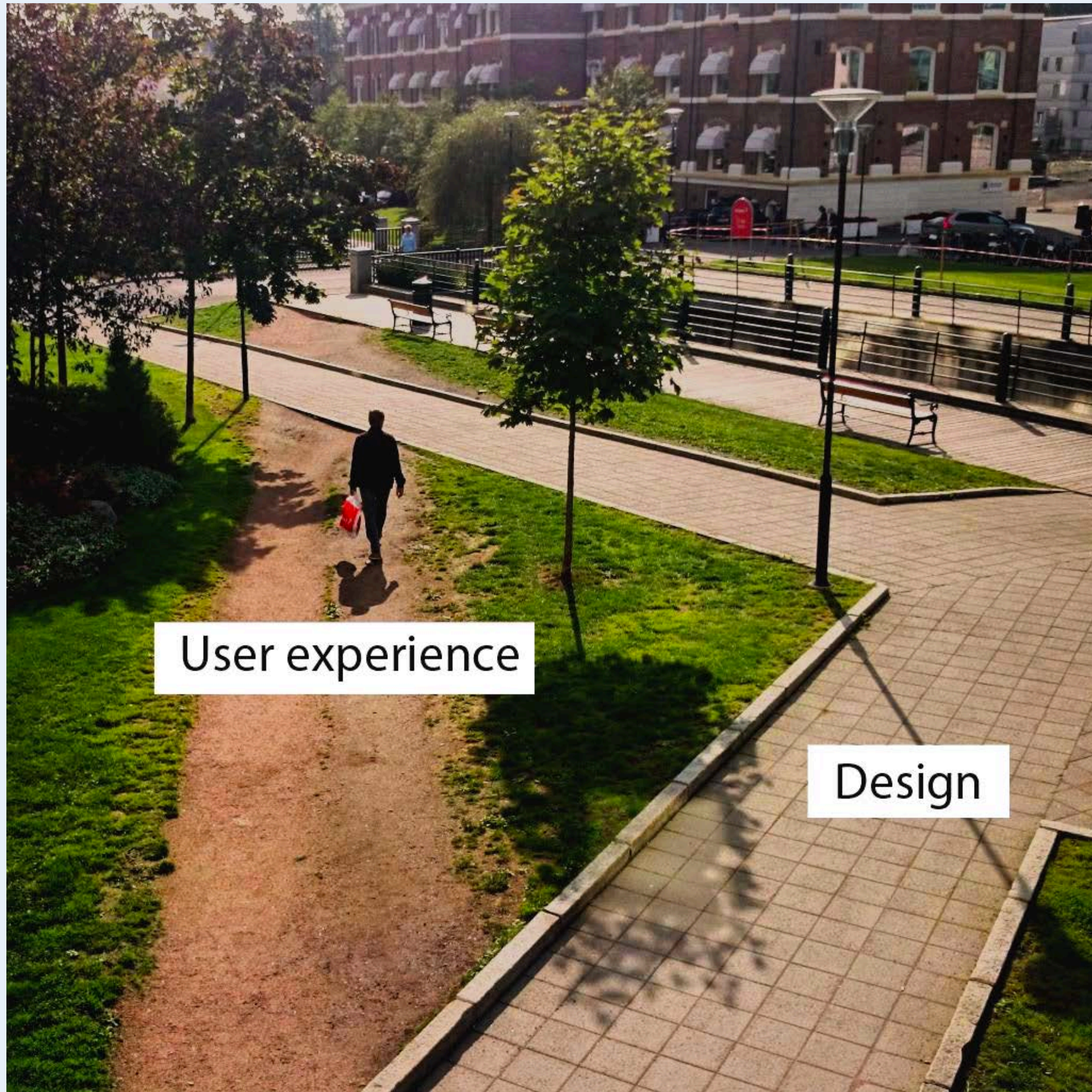
Não adianta nada se
não atende as
necessidades do
usuário



O processo de UX



A interação entre uma pessoa e um sistema que é **fácil, produtiva, prazerosa, engajadora** e que traz **satisfação**.



User experience

Design