

**Módulo #11**

# **Introdução à disciplina**

O que é  
DESIGN?

O que é  
UI DESIGN?

**Design é projeto, que tem a  
premissa de atender às  
necessidades humanas.**



# USER INTERFACE

# INTERFACE GRÁFICA DE USUÁRIO

**UI é uma disciplina do UX design  
que se destina a projetar produtos  
digitais interativos, software.**

# UI e Visual design

Tangibilizados de uma forma que  
você consegue ver, ouvir ou tocar.

**Interface é o que está no meio,  
entre dois sistemas.**

**UI é o meio por onde acontece a  
experiência do usuário.**

**É o canal de comunicação do  
homem com a máquina.**

**Ser um UI Designer é, acima de  
tudo, ser um UX designer**



# O papel de UI Designer





**DIAA DIA**



# Como é o dia a dia em diferentes contextos:

- Empresa de tecnologia
- Start-up
- Freelance
- Presencial ou remoto







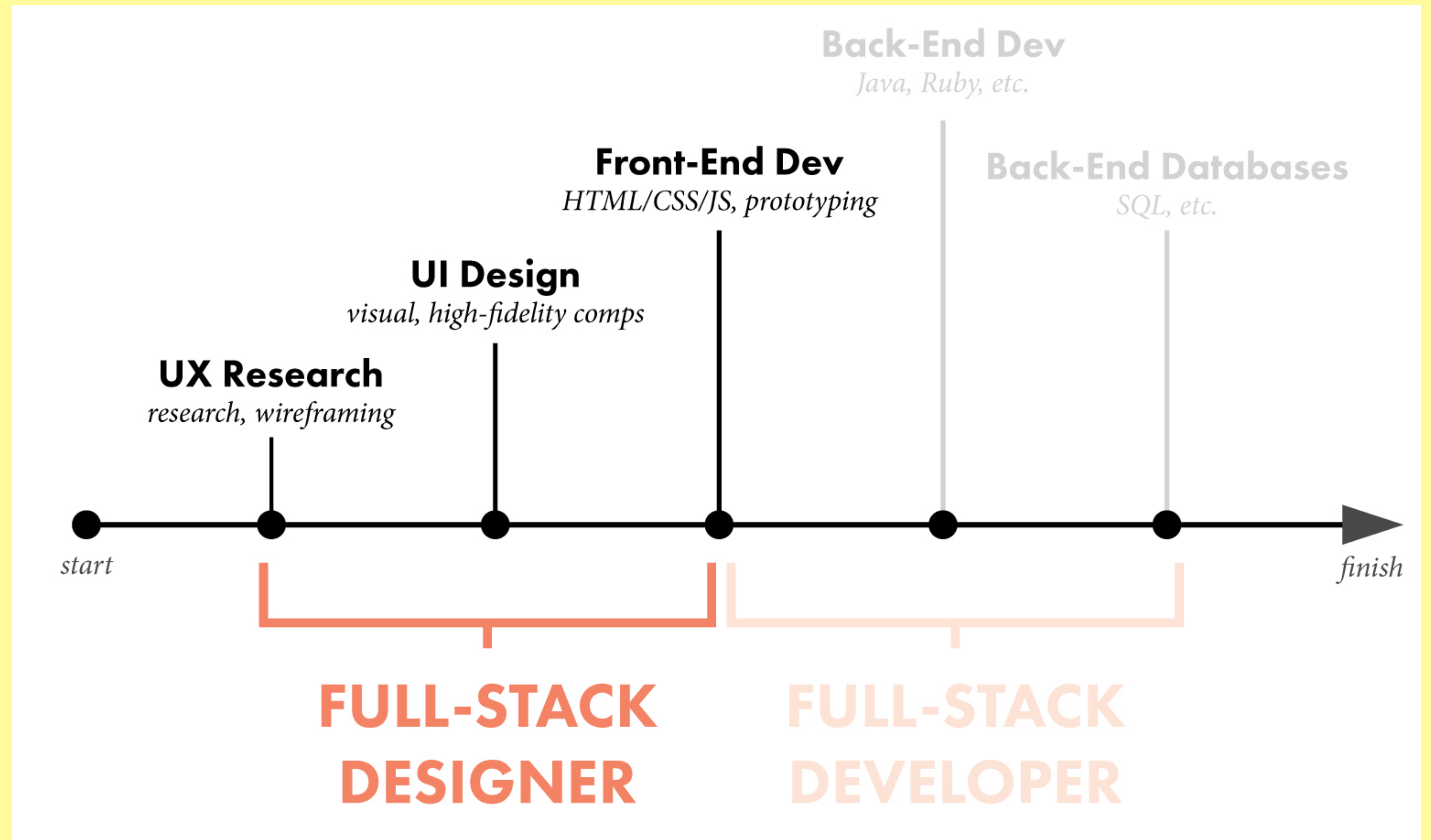
**Colaboração é a chave para  
exercer bem seu papel.**

**Por mais especialista que você  
seja, você não vai ficar 100% do  
seu tempo criando telas.**

**Genera-**  
**listas vs.**

**Especia-**  
**listas**

# Papéis



COLABO-  
RAÇÃO COM

- **UX researchers**
- **UX designers**
- **Product designers**
- **Arquitetos de informação**
- **Gerentes de produto**
- **Times de engenharia**
- **Redatores**
- **Agentes de atendimento**
- **Executivos**



**CLIENTES &  
USUÁRIOS**

**Habilidades**  
**HARD & SOFT**  
**SKILLS**

**Soft  
Skills**

# Empatia

- Humanos em primeiro lugar!
- Escuta ativa
- Habilidade de entender e compartilhar o sentimento de outros
- Você constrói ótimos produtos ao entender as pessoas. Você entende as pessoas ao praticar a empatia

# Sistematização e pensamento visual

- Entender e traduzir informações complexas
- Poder de síntese
- Ter sintonia com o time, em um único modelo mental (extremamente importante quando se trabalha com “não-designers”)

# Comunicação

- Dar e ganhar suporte a alguém
- Persuasão, negociação e diplomacia
- Fazer design enquanto conta histórias
- Uma coisa muito importante...

SER LIVRE

DE EGO

# **Você vai trabalhar em um contexto diverso e multidisciplinar.**

- **Gerentes de produto (PMs)**
- **Engenheiros, programadores, desenvolvedores**
- **Marqueteiros e comunicadores**
- **Pesquisadores**
- **Visual designers**



**Hard  
Skills**

# Você vai provavelmente trabalhar seguindo algum desses métodos de design

- Agile
- Lean
- User-centered design (design centrado no usuário)

# Hard skills mais importantes

- Wireframing
- Prototyping
- Visual design

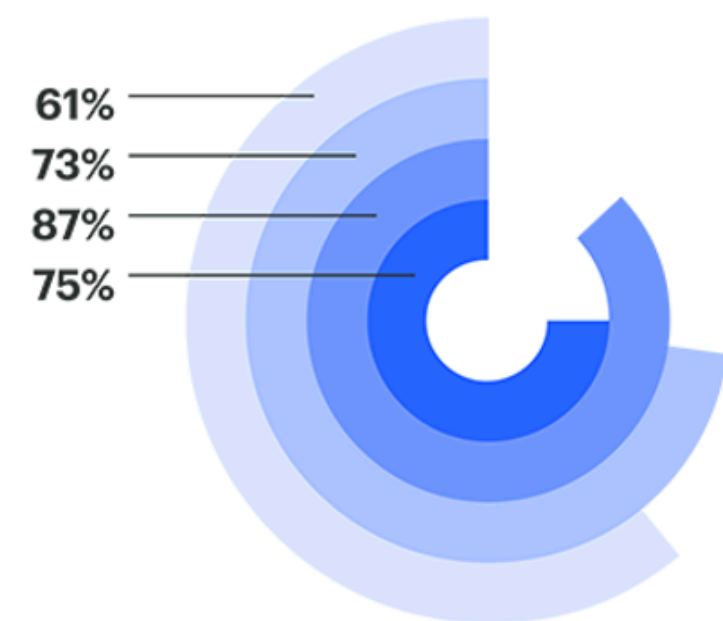
# EXEMPLO DE ATUAÇÃO

# Contexto de Mercado

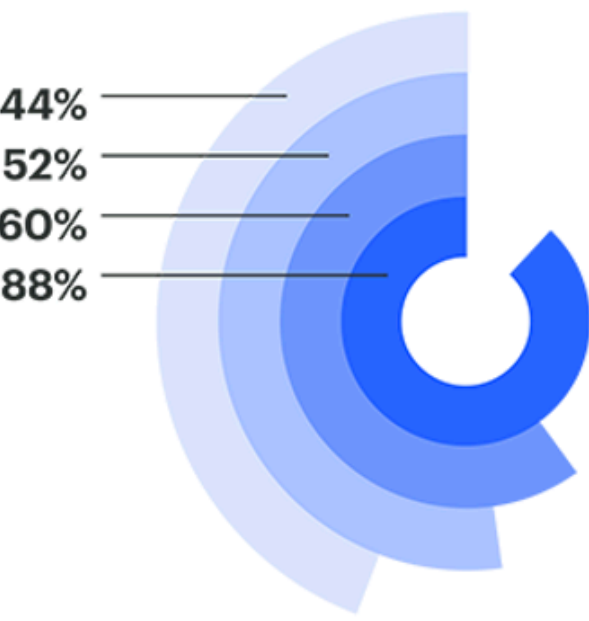
## Design como diferencial competitivo

Across all key questions, the more mature companies reported greater impact of design.

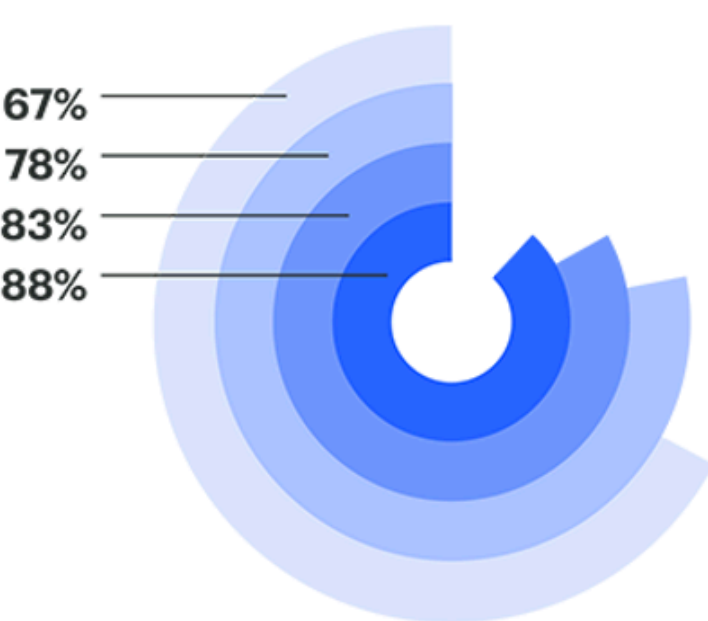
Design leads to:  
**HIGHER SALES**



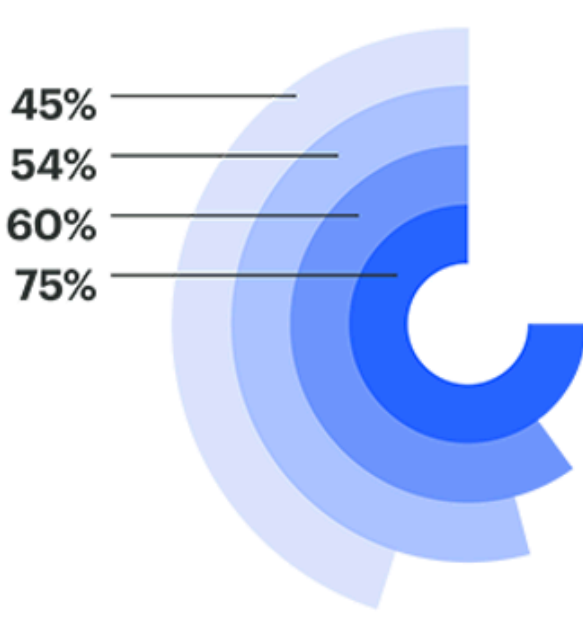
Design leads to:  
**HIGHER CUSTOMER RETENTION**



Design leads to:  
**HIGHER CUSTOMER ENGAGEMENT**



Design leads to:  
**FASTER PRODUCT CYCLES**



● Design-Centric   ● Design-Committed   ● Design-Mature   ● Design-Unicorns

“Design não é apenas estética; é sobre relevância mercadológica e resultados significativos.”



John Maeda

# Empresas de tecnologia estão contratando mais designers



1:25 → 1:9

2012

2017



1:10 → 1:6

2013

2017



1:5

2017



1:11 → 1:8

2010

2017



1:8

2017



1:72 → 1:8

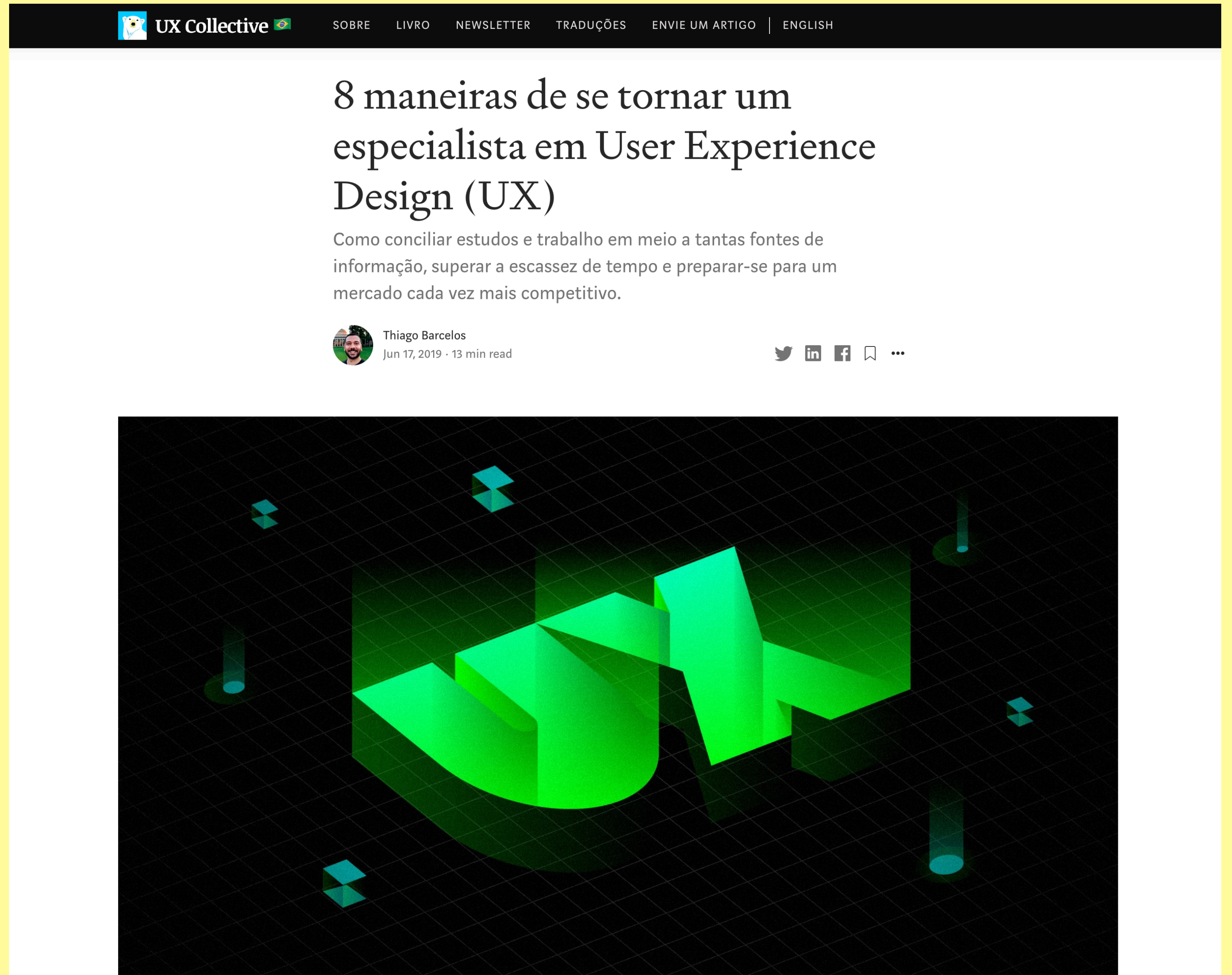
2012

2017



# Como aprender e se tornar um especialista

[bit.ly/3mt7WJt](https://bit.ly/3mt7WJt)



# Metodologias ágeis

## Curto ciclo iterativo de validação



# O que é iteração?

É você trabalhar de forma incremental e evolutiva, construindo, testando, validando, pesquisando e aprendendo à cada ciclo, para trazer trazer melhorias para o projeto.

**Quebrar os designs em diferentes  
estágios de detalhe e níveis de  
complexidade**

BCA escola  
britânica  
de artes  
criativas