

01

Quais são as áreas da UX

Transcrição

Anteriormente, estudamos o que é "Experiência de Usuário", exploramos o conceito de experiência e diferentes tipos de usuários. Mas, quais áreas englobam a UX? E de onde surgiu o termo "UX"?

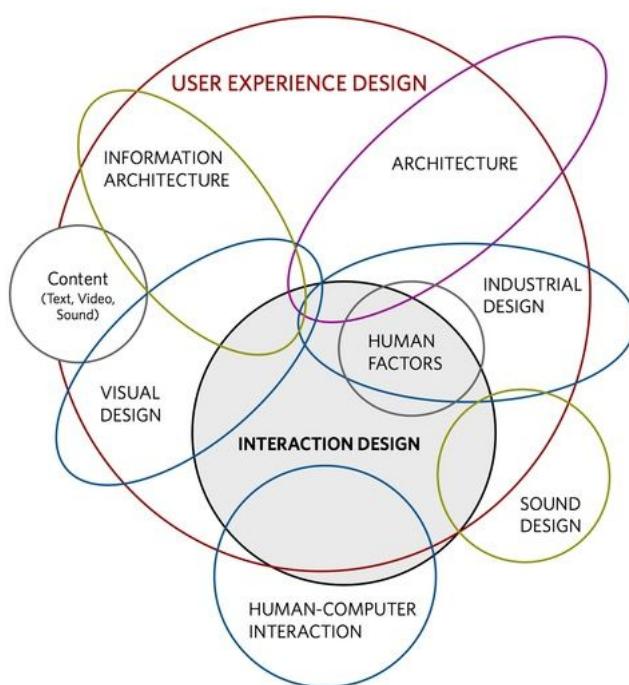
O termo foi criado em 1993 por [Donald Norman](https://pt.wikipedia.org/wiki/Donald_Norman) (https://pt.wikipedia.org/wiki/Donald_Norman), vice-presidente de Tecnologia Avançada da Apple, no início da década de 1990. O termo foi criado considerando a falta de um para fazer referência à experiência do usuário de maneira abrangente.

A UX ocorre antes e depois do momento da venda. Por exemplo, quando vemos a propaganda de uma multicanal, temos uma primeira experiência de usuário com a marca. Se encontrarmos uma dificuldade com o serviço de internet e precisarmos ligar para a assistência técnica, teremos outro tipo de experiência.

Existe um livro bastante famoso escrito por Norman, chamado "*The Design of Everyday Things*", no qual o autor afirma que design se refere também à função e à forma do seu produto, e não apenas à parte estética.

Dica: Você encontrará outras indicações de livros clicando [aqui](https://cursos.alura.com.br/course/ux-base/task/17290) (<https://cursos.alura.com.br/course/ux-base/task/17290>).

Se fizermos uma pesquisa no Google, encontraremos diversos infográficos sobre o que é UX. Um deles foi criado por [Dan Saffer](http://www.odannyboy.com/) (<http://www.odannyboy.com/>).



O infográfico é um tanto minimalista. Possui um círculo vermelho que engloba tudo o que faz referência à experiência de usuário. Algumas áreas são englobadas parcialmente. Uma delas é a de "Arquitetura da Informação", que nos remete à estrutura da informação, destacando os elementos de maior relevância na tela.

Outro exemplo é quando um redator trabalha com o conteúdo do site, preocupando-se também com a experiência do usuário. Focando na parte mais textual do UX, temos o curso de [Microcopy](#).

(<https://cursos.alura.com.br/course/introducao-ao-microcopy>), que trabalha a utilização de textos para que o usuário se sinta confortável no site.

A parte de "Design Visual" envolve preocupações que vão além da criação de um layout bonito. Observe que ela também se comunica com outras áreas, como "Conteúdo" e "Design Interativo". Outra área inclusa na UX é a de "Design Sonoro", que permite a identificação de uma marca pelo som; o aviso sonoro da inicialização de um sistema operacional, por exemplo.

O designer Philipp Sackl se aprofundou ainda mais no tema. O infográfico exibido abaixo está disponível também no [Github de Sackl](https://github.com/envisprecisely/disciplines-of-ux) (<https://github.com/envisprecisely/disciplines-of-ux>).



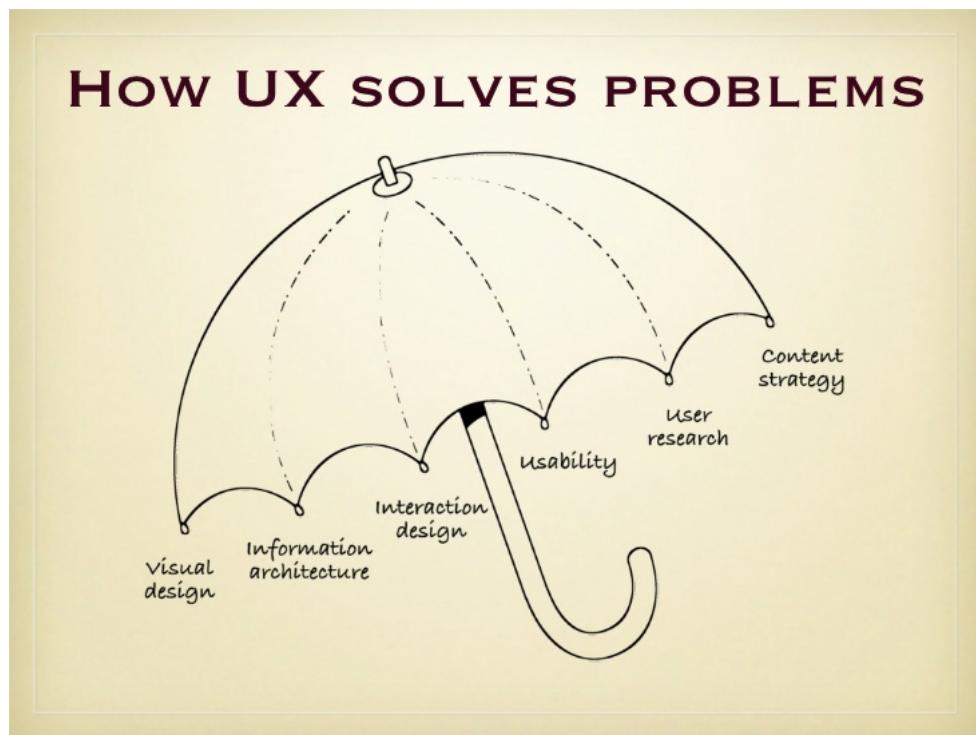
O maior círculo do gráfico, na cor marrom, representa a Experiência de Usuário, englobando **muitas áreas**, como: Ciência da Computação, Conteúdo, Interface e HCI (*Human Computer Interaction*, que se refere à interação entre humanos e computadores). O infográfico também mostra áreas que se relacionam de forma indireta com a UX, como:

- Engenharia mecânica;
 - Engenharia elétrica;
 - Filosofia;
 - Ciência Cognitiva;
 - Psicologia;
 - Sociologia.

O "UX umbrela" é outro infográfico, criado por [Dan Willis \(http://www.dswillis.com/\)](http://www.dswillis.com/), que representa bem as áreas englobadas pela UX, como:

- Visual Design;
 - Arquitetura da Informação;
 - Design Interativo;
 - Usabilidade;
 - Pesquisa de Usuário;

- Estratégia de Conteúdo.



Assim, por meio destes infográficos apresentados, percebemos que o User Experience Design é um campo bastante diverso e multidisciplinar. A UX não é apenas a criação de um "site bonito". Embora a estética seja muito importante, o produto ou serviço deve ser funcional e prever todos os pontos possíveis de interação com o usuário final.