



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS PICOS
CURSO ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

PAULO VICTOR SALES DOS SANTOS

**A INFLUÊNCIA DO DESIGN DE UI E UX NA CRIAÇÃO DE WEBSITES:
ESTRATÉGIAS PARA UMA EXPERIÊNCIA APELATIVA E INTERATIVA**

**Picos
2024**

PAULO VICTOR SALES DOS SANTOS

A influência do Design de ui e ux na criação de websites: Estratégias para uma
experiência apelativa e interativa

Trabalho de Conclusão de Curso (monografia)
apresentado como exigência parcial para obtenção
do diploma do Curso de Análise e
desenvolvimento de sistemas do Instituto Federal
de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí,
Campus Picos.

Orientador: Prof. Me. Aislan Rafael Rodrigues de
Sousa.

Coorientador: Prof. Dr. Rogério Figueredo de
Sousa

Picos

2024

FICHA CATALOGRÁFICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PIAUÍ
CAMPUS PICOS
COORDENAÇÃO DE BIBLIOTECA
SERVIÇO DE PROCESSOS TÉCNICOS

S237i Santos, Paulo Victor Sales dos
A influência do design de UI e UX na criação de websites:
estratégias para uma experiência apelativa e interativa / Paulo
Victor Sales dos Santos. — 2024.
24 f.: il.

Monografia (Análise e desenvolvimento de Sistemas) —
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí,
Picos, 2024.

Orientador: Prof. Me. Aislan Rafael Rodrigues de Sousa.
Coorientador: Prof. Dr. Rogério Figueredo de Sousa

1. Ciência da Computação. 2. Sistemas de informação. 3.
Criação de websites. I. Título.

CDD: 004

PAULO VICTOR SALES DOS SANTOS

A influência do Design de ui e ux na criação de websites: Estratégias para uma experiência apelativa e interativa

Trabalho de Conclusão de Curso (monografia) apresentado como exigência parcial para obtenção do diploma do Curso de Análise e desenvolvimento de sistemas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí, Campus Picos.

Orientador(a): Prof. Me. Aislan Rafael Rodrigues de Sousa.

Aprovada em: ____/____/____.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Aislan Rafael Rodrigues de Sousa (Orientador)
Instituto Federal do Piauí (IFPI)

Prof. Me. Rafael Luz Araujo
Instituto Federal do Piauí (IFPI)

Prof. Dr. Rogério Figueredo de Sousa
Instituto Federal do Piauí (IFPI)

Prof. Me. Jader Abreu
Instituto Federal do Piauí (IFPI)

RESUMO

Este trabalho tem como propósito aprofundar a compreensão sobre a influência do design de Experiência do Usuário (UX) e Interface do Usuário (UI) na criação de websites, com o objetivo de desenvolver estratégias eficazes que proporcionem uma experiência apelativa e interativa aos usuários. Serão abordados os princípios fundamentais de UX e UI, enfatizando a importância desses elementos na concepção de websites bem-sucedidos. Por meio desses métodos, será possível avaliar a eficácia das estratégias de design propostas, identificando áreas de melhoria e ajustes necessários. Em suma, o objetivo final desta revisão bibliográfica é obter uma compreensão aprofundada e prática do design de UX e UI na criação de websites e propor um metamodelo para que os alunos do IFPI Campus Picos do Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas possam utilizar nas disciplinas conforme necessário. Espera-se que as informações e *insights* obtidos contribuam para o desenvolvimento de websites mais atrativos, interativos e alinhados com as necessidades dos usuários.

Palavras-chave: design de experiência do usuário (UX); interface do usuário (UI); usabilidade; design centrado no usuário; experiência do usuário.

ABSTRACT

This work aims to deepen the understanding of the influence of User Experience (UX) and User Interface (UI) design in the creation of websites, with the goal of This research aims to deepen the understanding of the influence of User Experience (UX) and User Interface (UI) design on website creation, with the goal of developing effective strategies that provide an appealing and interactive experience for users. The fundamental principles of UX and UI will be addressed, emphasizing the importance of these elements in the design of successful websites. Through these methods, it will be possible to evaluate the effectiveness of the proposed design strategies, identifying areas for improvement and necessary adjustments.

In short, the final objective of this literature review is to obtain an in-depth and practical understanding of UX and UI design in website creation and to propose a metamodel that students of the IFPI Picos Campus of the Technology Course in Systems Analysis and Development can use in the disciplines as needed. It is expected that the information and insights obtained will contribute to the development of more attractive, interactive, and user-friendly websites.

Keywords: user experience (UX) design, user interface (UI), usability, user-centered design, user experience

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

UX *Design* de experiência do usuário

UI Interface do Usuário (UI)

IHC Interação Humano-Computador

UCD *Design* Centrado no Usuário

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 JUSTIFICATIVA	9
3 OBJETIVO	10
4 REFERENCIAL TEÓRICO	11
5 METODOLOGIA	12
5.1 Revisão Bibliográfica	12
5.2 Análise de Questionário e Trabalhos dos Alunos	13
5.3 Proposição de um Metamodelo	13
6 RESULTADOS	13
6.1 Eficácia do Meta Modelo Proposto	17
7 CONCLUSÃO	18
8 TRABALHOS FUTUROS	19
REFERÊNCIAS	20
Anexo - Meta Modelo de Projeto de Interface	21

1 INTRODUÇÃO

Conforme Nielsen e Molich (1990), no contexto atual do mundo digital, a experiência do usuário (UX) e o *design* da interface do usuário (UI) são aspectos fundamentais para o sucesso de um *website*.

A evolução da tecnologia e a crescente demanda por experiências online de qualidade colocaram o UX e o UI no centro das atenções do *design* de *websites*. O UX engloba a percepção e a resposta emocional do usuário ao interagir com um website, enquanto o UI se concentra nos aspectos visuais e interativos da interface. Ambos são essenciais para criar uma experiência fluida, intuitiva e satisfatória para o usuário.

Segundo Löwgren e Stolterman (2004), existem princípios fundamentais que orientam o *design* de UX e UI, e compreendê-los é crucial para o desenvolvimento de *websites* bem-sucedidos. Alguns desses princípios incluem:

- Usuário em primeiro lugar: O *design* deve ser centrado no usuário, levando em consideração suas necessidades, expectativas e habilidades.
- Simplicidade e clareza: O *design* deve ser intuitivo e fácil de usar, com uma estrutura clara e informações organizadas de forma compreensível.
- Consistência e familiaridade: Elementos visuais e interativos devem ser consistentes em todo o website, proporcionando uma sensação de familiaridade ao usuário.
- Feedback e responsividade: O usuário deve receber feedback imediato sobre suas ações e sentir que está no controle da interação com o website.
- Acessibilidade: O *design* deve ser inclusivo, considerando as necessidades de usuários com diferentes habilidades e garantindo a acessibilidade para todos.

Conforme ressaltado por Norman (2002), para criar uma experiência de usuário excepcional, é necessário aplicar estratégias práticas de *design* de UX e UI. Algumas dessas estratégias incluem:

- Pesquisa de usuário: Realizar pesquisas para compreender as necessidades, motivações e comportamentos dos usuários, utilizando métodos como entrevistas, questionários e observações.

- *Wireframes* e prototipagem: Criar representações visuais do layout e da estrutura do website, permitindo testar a usabilidade e obter feedback antes da implementação final.
- Testes de usabilidade: Realizar testes com usuários reais para identificar problemas de usabilidade, coletar feedback e aprimorar o *design* do website.
- *Design* responsivo: Adaptar o *design* para diferentes dispositivos e tamanhos de tela, garantindo uma experiência consistente em todas as plataformas.

Portanto, este estudo visa explorar a intersecção entre a teoria e a prática no design de UX e UI, enfatizando a importância de abordagens centradas no usuário e estratégias eficazes para melhorar a experiência do usuário em *websites*. Através da revisão bibliográfica e da análise de estratégias de design, buscamos fornecer *insights* valiosos que possam orientar designers e desenvolvedores na criação de experiências online mais envolventes e satisfatórias.

2 JUSTIFICATIVA

De acordo com Shneiderman (1998), na era digital em que vivemos, o desenvolvimento de *websites* com ênfase na Experiência do Usuário (UX) e na Interface do Usuário (UI) tornou-se crucial. Empresas e organizações precisam garantir uma presença digital eficaz e intuitiva para se manterem competitivas. Portanto, este trabalho se justifica pela importância de compreender o design de UX e UI na criação de *websites*, visando aprimorar a experiência do usuário.

Em conformidade com Brown, D. (2010) a ascensão do UX e UI tem se mostrado fundamental para atrair, envolver e reter usuários, bem como para alcançar objetivos estratégicos. Este trabalho, portanto, busca compreender e analisar os princípios e as melhores práticas de UX e UI na (IHC) para criar interfaces digitais intuitivas, atrativas e eficazes.

Através da análise de materiais bibliográficos e conhecimentos atuais em IHC, UX e UI, serão explorados os avanços teóricos e práticos na área. Com o estudo de casos relevantes, buscamos identificar estratégias e abordagens que provaram ser eficazes na oferta de experiências de alta qualidade.

Esta pesquisa também se justifica pela necessidade de acompanhar as rápidas mudanças tecnológicas e as expectativas sempre em evolução dos usuários. A análise das tendências emergentes e das melhores práticas é essencial

para criar interfaces que correspondam às necessidades atuais. Além disso, este trabalho visa contribuir para o avanço do conhecimento acadêmico no campo do *design* de UX e UI.

No cenário digital altamente competitivo, interfaces bem projetadas podem diferenciar uma empresa ou organização da concorrência. Portanto, a compreensão do design de UX e UI é crucial para desenvolver *websites* centrados no usuário, que possam atrair e reter mais usuários, aumentar o tempo de permanência e impulsionar resultados positivos.

Em suma, a justificativa para este trabalho está na busca do conhecimento sobre *design* de UX e UI, para melhorar o desenvolvimento de interfaces digitais e contribuir para a inovação e competitividade no ambiente digital. O intuito é apresentar um metamodelo, que os alunos do Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do IFPI Campus Picos possam utilizar nas disciplinas pertinentes, a fim de melhorar o *design* de interfaces digitais e proporcionar experiências agradáveis aos usuários.

3 OBJETIVO

Neste capítulo, é abordado o cerne do estudo, delineando os objetivos que guiam esta pesquisa. Com foco no Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do IFPI Campus Picos, este trabalho se propõe a desenvolver um metamodelo de projeto de interface, que não apenas atenda às necessidades acadêmicas, mas também estabeleça um padrão de excelência em usabilidade, navegabilidade e estética para websites.

a) Objetivo geral

Propor um metamodelo de projeto de interface para alunos do Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do IFPI Campus Picos, visando otimizar usabilidade, navegabilidade e estética de websites, proporcionando uma experiência envolvente e interativa aos usuários

b) Objetivos específicos

- Investigar conceitos-chave de design de UX e UI, fornecendo uma base sólida para o estudo.
- Identificar e analisar estratégias de design de UX e UI que contribuam para

uma experiência apelativa e interativa em websites.

- Examinar estudos de caso de sucesso que demonstrem a aplicação eficaz de design de UX e UI em websites reais, identificando as melhores práticas e lições aprendidas.
- Propor um metamodelo de interface, visando promover a usabilidade, a interatividade e a satisfação dos usuários.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

A Experiência do Usuário, conforme definido por Garrett (2010), refere-se à percepção geral de um indivíduo ao interagir com um produto, sistema ou serviço. Isso inclui fatores como usabilidade, eficiência, acessibilidade, estética e satisfação emocional. O UX tem como objetivo principal proporcionar uma experiência positiva e significativa ao usuário, alinhada às suas necessidades, objetivos e contexto de uso. Além disso, Hassenzahl (2003) propõe que a experiência do usuário seja altamente subjetiva, sendo moldada pelas expectativas do usuário, seu humor e seu ambiente.

A Interface do Usuário, conforme descrito por Cooper, Reimann e Cronin (2007), diz respeito aos elementos visuais, interativos e funcionais de um produto ou sistema que permitem a interação entre o usuário e a tecnologia. Isso inclui o layout, design gráfico, tipografia, cores, ícones, botões e outros componentes visuais e interativos que compõem a interface. A UI tem como objetivo facilitar a comunicação e interação entre o usuário e o sistema, tornando-a intuitiva, agradável e eficiente.

A IHC é uma disciplina que estuda a interação entre seres humanos e sistemas computacionais. Ela busca compreender como projetar e desenvolver interfaces digitais que sejam fáceis de usar, eficientes, seguras e satisfatórias para os usuários. Prece, Roger e Sharp (2015) destacam que a IHC considera aspectos cognitivos, emocionais, sociais e físicos envolvidos na interação, bem como técnicas de projeto, métodos de avaliação e princípios de usabilidade.

Design Centrado no Usuário (UCD): O Design Centrado no Usuário, conforme descrito por Norman (1986), é uma abordagem de design que coloca o usuário no centro do processo de design. Isso significa que todas as decisões de design são

tomadas com base nas necessidades, desejos e limitações dos usuários. O UCD envolve a participação ativa dos usuários durante todo o processo de design, através de métodos como entrevistas, observações e testes de usabilidade.

Design Emocional: Norman (2004) também introduziu o conceito de Design Emocional, que se refere à influência do design na emoção e na experiência do usuário. O design emocional pode ser usado para criar uma conexão emocional positiva entre o usuário e o produto, aumentando a satisfação do usuário e a aceitação do produto.

Design Inclusivo: O Design Inclusivo, conforme descrito pela Microsoft (2016), é uma abordagem de design que visa criar produtos que sejam acessíveis e utilizáveis por todos, independentemente de suas habilidades, idade, gênero, cultura ou outros fatores. O design inclusivo considera uma ampla gama de diversidade humana e busca eliminar barreiras que possam impedir a participação de certos grupos de usuários.

5 METODOLOGIA

Este capítulo descreve a metodologia proposta para a realização deste estudo. O objetivo é identificar as melhores práticas e conceitos mais relevantes em design de interface, entender a aplicação desses conceitos no mercado atual, analisar o trabalho dos alunos neste campo e, finalmente, propor um metamodelo para uso dos alunos. A metodologia será dividida em quatro etapas principais, conforme descrito a seguir:

5.1 Revisão Bibliográfica

A primeira etapa da pesquisa envolve uma revisão bibliográfica com objetivo de selecionar os principais elementos à conter em um projeto de interface. Esta revisão se concentrou em fontes acadêmicas confiáveis, como artigos de periódicos revisados por pares, livros e conferências. O objetivo desta etapa é identificar e entender as melhores práticas e os conceitos mais relevantes em design de interface. A revisão foi realizada utilizando palavras-chave relevantes e os resultados foram sintetizados para fornecer uma base sólida para as etapas subsequentes da pesquisa.

5.2 Análise de Questionário e Trabalhos dos Alunos

Nesta fase da pesquisa, foram desenvolvidos questionários abordando tanto os conhecimentos práticos quanto teóricos sobre UI/UX. A intenção foi avaliar o entendimento dos participantes em relação aos conceitos fundamentais, princípios e estratégias de design de Experiência do Usuário (UX) e Interface do Usuário (UI). Com base nos resultados obtidos por meio desses questionários, buscou-se elaborar um Metamodelo de projeto que servirá como um guia prático para auxiliar no desenvolvimento de interfaces mais eficazes e atrativas.

5.3 Proposição de um Metamodelo

Na fase conclusiva da pesquisa, apresenta-se a proposição de um metamodelo destinado ao uso pelos alunos. Derivado das conclusões das etapas anteriores, esse modelo foi desenvolvido com flexibilidade, permitindo ajustes de acordo com as necessidades específicas de cada projeto.

6 RESULTADOS

A investigação deste estudo proporcionou uma compreensão da importância do design de Experiência do Usuário (UX) e Interface do Usuário (UI) na criação de websites. Destacou-se a evolução tecnológica e a crescente demanda por experiências online de qualidade. Alguns dos princípios fundamentais explorados incluem a colocação do usuário em primeiro lugar, simplicidade, clareza, consistência, feedback e acessibilidade.

Seguindo a investigação pode-se observar que foram abordadas estratégias práticas de design, como pesquisa de usuário, wireframes, prototipagem, testes de usabilidade e design responsivo. Além disso, foram discutidos conceitos importantes, como design centrado no usuário, design emocional, design inclusivo e interação humano-computador.

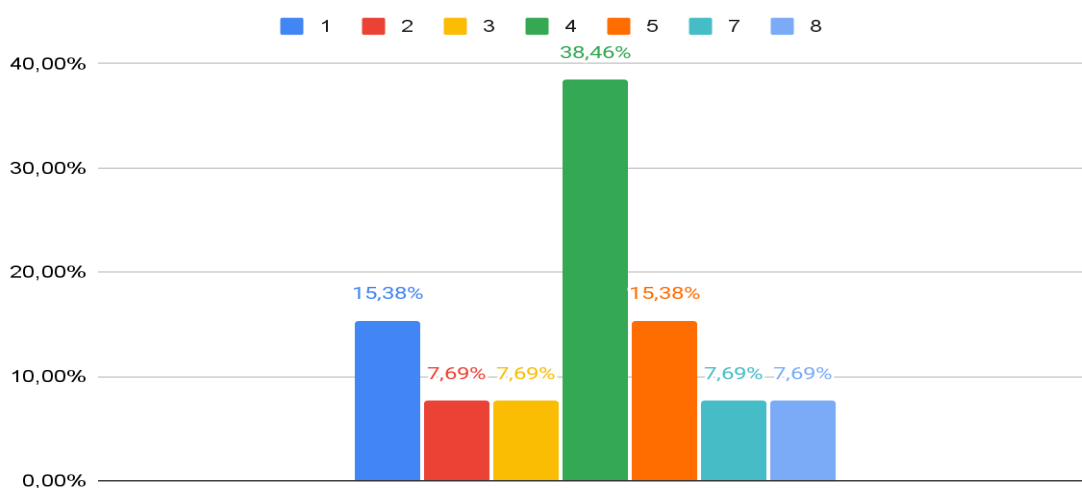
O conjunto de conhecimentos adquiridos nessa análise fornece uma base

para compreender os elementos cruciais envolvidos no design de UX/UI. Esses conceitos servirão como referência ao avaliar a eficácia do metamodelo proposto e ao orientar a implementação prática em projetos reais de design de interfaces.

Com base na análise dos questionários e projetos submetidos pelos alunos do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, foi possível extrair conclusões acerca do domínio do tema de UI/UX no referido grupo discente. Os resultados indicam que menos da metade dos estudantes respondentes demonstra proficiência na tarefa crucial de conceber sistemas que se destacam pela atratividade, interatividade e alinhamento às necessidades dos usuários.

No questionário, foram abordadas cinco questões para avaliação do conhecimento dos participantes sendo todas mediante uma escala de 0 a 10. A primeira trata sobre a autoavaliação do conhecimento prático e teórico em UI/UX. A segunda questiona sobre a habilidade de descrever e aplicar técnicas de usabilidade para aprimorar a experiência do usuário. A terceira abordou a proficiência na integração de práticas de acessibilidade em projetos de UI/UX. A quarta explorou a capacidade de superação de desafios específicos na criação de interfaces de usuário, enquanto a quinta busca saber a eficácia na incorporação do feedback dos usuários no processo de design.

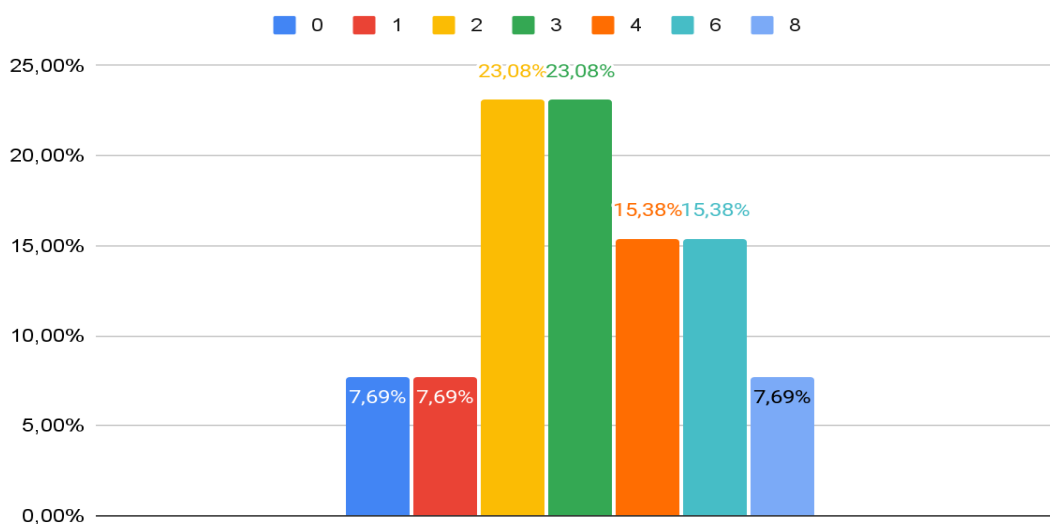
Figura 1: Em uma escala de 0 a 10, qual seu conhecimento prático e teórico em UI/UX?



Fonte Acervo do autor

A figura 1 destaca a avaliação da competência técnica e teórica dos alunos no contexto de UI/UX. Os resultados revelam que menos de 50% dos estudantes possuem o conhecimento exigido para realizar as tarefas específicas de criação de interfaces usando UI e UX. Notavelmente, apenas 30% das respostas ao primeiro questionamento demonstram uma capacidade suficiente para abordar as perguntas subsequentes, indicando um nível de conhecimento consideravelmente abaixo do esperado.

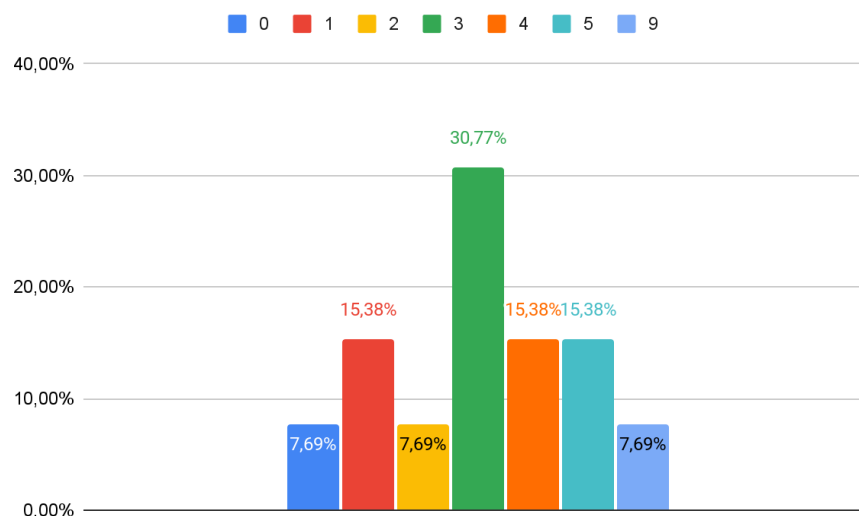
Figura 2: Em uma escala de 0 a 10, quão bem você pode descrever e aplicar técnicas de usabilidade para melhorar a experiência do usuário?



Fonte Acervo do autor

Os resultados revelam que menos de 50% dos alunos demonstram proficiência significativa na aplicação de técnicas de usabilidade, indicando uma deficiência no domínio prático e teórico.

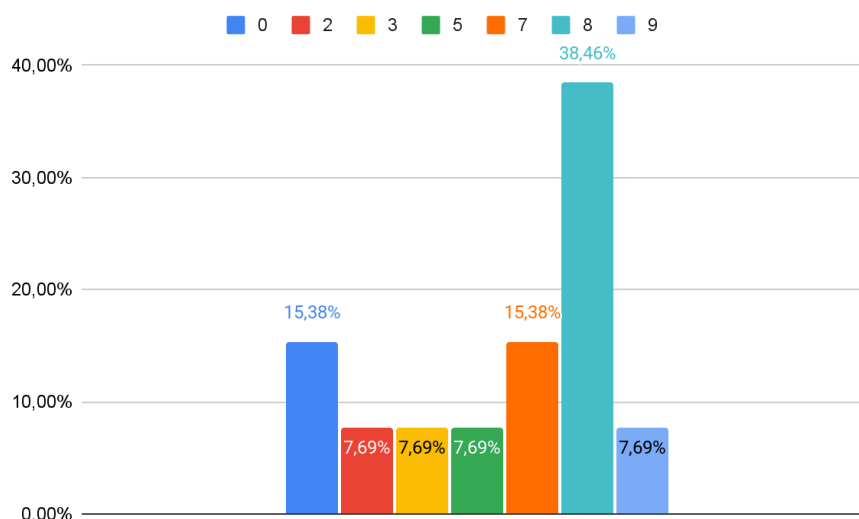
Figura 3: Em uma escala de 0 a 10, quão proficientemente você integra práticas de acessibilidade em seus projetos de UI/UX?



Fonte Acervo do autor

A maioria dos alunos apresenta proficiência limitada na integração de práticas de acessibilidade em projetos de UI/UX, com uma parcela reduzida demonstrando conhecimento significativo.

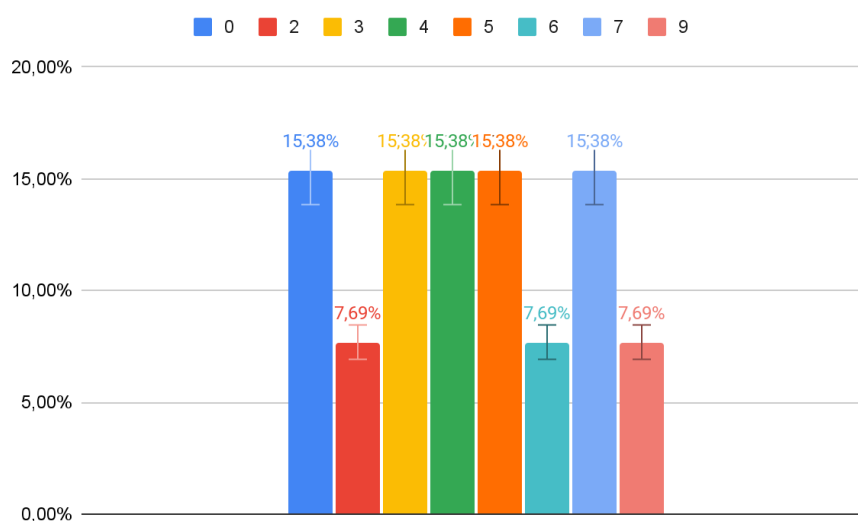
Figura 4: Em uma escala de 0 a 10, quão bem você supera desafios específicos ao criar interfaces de usuário?



Fonte Acervo do autor

A capacidade dos alunos em superar desafios específicos na criação de interfaces é limitada, com menos da metade mostrando eficácia nesse aspecto.

Figura 5: Em uma escala de 0 a 10, quão eficazmente você incorpora feedback dos usuários em seu processo de design?



Fonte Acervo do autor

Como demonstrado nos gráficos dos questionários propostos, os resultados obtidos revelam uma lacuna significativa no entendimento e aplicação de conceitos cruciais de UI/UX entre os estudantes, onde se faz necessário o desenvolvimento do meta modelo como guia para o desenvolvimento de tais aplicações.

6.1 Eficácia do Meta Modelo Proposto

Como uma resposta à lacuna identificada nos conhecimentos de UI/UX entre os alunos, foi desenvolvido um meta modelo destinado ao uso pelos alunos. Este modelo foi concebido a partir das conclusões extraídas das etapas anteriores da pesquisa, onde se evidenciou a necessidade de um guia prático para auxiliar no desenvolvimento de interfaces mais eficazes e atrativas.

O modelo proposto teve uma abordagem sistematizada e flexível para o design de UI/UX, integrando os princípios e as estratégias identificadas durante a revisão bibliográfica e análise dos questionários. Sua estrutura modular permite ajustes de acordo com as necessidades específicas de cada projeto, fornecendo uma orientação prática para os alunos do IFPI Campus Picos. Adicionalmente, reconhecendo a importância de fornecer recursos palpáveis, disponibilizarei o meta modelo em anexo, facilitando a consulta e aplicação direta por parte dos estudantes.

7 CONCLUSÃO

O trabalho apresenta uma revisão bibliográfica sobre a importância do design de Experiência do Usuário (UX) e Interface do Usuário (UI) em websites, destacando a evolução tecnológica e a crescente demanda por experiências online de qualidade. Os objetivos incluem investigar estratégias eficazes de design de UX e UI, analisar estudos de caso, discutir a importância da avaliação de usabilidade e propor um metamodelo de projeto de interface para alunos do Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do IFPI Campus Picos.

Os resultados indicam a importância do UX e UI na era digital, ressaltando a necessidade de interfaces bem projetadas para diferenciar uma empresa no cenário competitivo. A metodologia envolveu revisão bibliográfica, análise de questionários e trabalhos dos alunos, culminando na proposição de um metamodelo.

Durante a execução do trabalho, foram identificadas lacunas nos conhecimentos de UI/UX entre os alunos, evidenciando a necessidade de melhorias. Os questionários revelaram que menos de 50% dos alunos possuem conhecimentos suficientes em UI/UX, destacando a lacuna na capacidade de aplicar conceitos práticos e teóricos.

O metamodelo proposto visa preencher essa lacuna, fornecendo uma estrutura sistematizada e flexível para o design de UI/UX. Sua abordagem modular permite ajustes conforme as necessidades específicas de cada projeto, servindo como um guia prático para os alunos do IFPI Campus Picos. O objetivo é melhorar a proficiência dos alunos na criação de interfaces digitais envolventes, atrativas e alinhadas às expectativas dos usuários.

8 TRABALHOS FUTUROS

Embora este estudo tenha proporcionado insights valiosos sobre a lacuna existente no entendimento de UX/UI entre os alunos do Curso de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas do IFPI Campus Picos, há oportunidades para investigações e aprimoramentos futuros.

Desenvolvimento e Implementação do Meta Modelo:

- Avaliar a eficácia do meta modelo proposto na prática, implementando-o em projetos reais de design de interfaces.
- Coletar feedback dos alunos que utilizarem o metamodelo para identificar pontos de melhoria e ajustes necessários.

Avaliação Contínua da Proficiência em UX/UI:

- Realizar avaliações periódicas para mensurar a evolução da proficiência dos alunos em UX/UI ao longo do curso.
- Identificar áreas específicas que demandam maior atenção e desenvolvimento.

Ampliação do Foco para Outras Disciplinas:

- Explorar a integração do metamodelo em disciplinas relacionadas, buscando abranger um espectro mais amplo de conhecimentos.
- Investigar como a aplicação de conceitos de UX/UI pode ser incorporada em disciplinas práticas, como projetos de desenvolvimento de software.

Integração de Ferramentas e Tecnologias Emergentes:

- Investigar a integração de ferramentas e tecnologias emergentes no ensino de UX/UI, como prototipagem de alta fidelidade, inteligência artificial e realidade aumentada.
- Manter o currículo atualizado com as últimas tendências e inovações na área de design de interfaces.

Avaliação do Impacto no Mercado de Trabalho:

- Realizar pesquisas junto a empresas e empregadores para avaliar a preparação dos alunos em UX/UI em comparação com as demandas do mercado de trabalho.

REFERÊNCIAS

COOPER, A.; REIMANN, R.; CRONIN, D. About Face 3: The Essentials of Interaction Design. Indianapolis: Wiley, 2007.

GARRETT, J. J. Elements of User Experience, The: User-Centered Design for the Web and Beyond. Berkeley: Peachpit Press, 2010.

HASSENZAHL, M. The thing and I: understanding the relationship between user and product. In: Blythe, M.A., Overbeeke, K., Monk, A.F., Wright, P.C. (Eds.), Funology: From Usability to Enjoyment. Dordrecht: Kluwer, 2003.

MICROSOFT. Inclusive: A Microsoft Design Toolkit. 2016. Disponível em: <[Microsoft Inclusive Design](#)>. Acesso em: 19 de set 2023.

NIELSEN, J.; MOLICH, R. Heuristic evaluation of user interfaces. In: Anais da Conferência SIGCHI sobre Fatores Humanos em Sistemas de Computação. 1990. p. 249-2

NORMAN, D. A. Design of Everyday Things. New York: Basic Books, 1986.

NORMAN, D. A. Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. New York: Basic Books, 2004.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Hoboken: Wiley, 2015.

SHNEIDERMAN, B. Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction. 3. ed. Addison-Wesley, 1998.

Anexo - Meta Modelo de Projeto de Interface

Projeto de Interface de Usuário (UI) e Experiência do Usuário (UX): Um Guia para Desenvolvimento

Introdução

Este documento serve como um guia para desenvolver um projeto de Interface de Usuário (UI) e Experiência do Usuário (UX). Aqui, fornecemos diretrizes detalhadas e exemplos para cada seção, ajudando você a moldar um projeto eficaz e inovador.

1. Visão Geral do Projeto

1.1. Objetivos

- **Descrição:** Defina os objetivos principais do projeto. Seja específico sobre o que você deseja alcançar com a interface e a experiência do usuário.
- **Exemplo:** "Desenvolver uma interface de usuário para um aplicativo de e-commerce que seja intuitiva, rápida e visualmente atraente, visando aumentar a taxa de conversão em 30%."

1.2. Escopo

- **Descrição:** Descreva o escopo do projeto, incluindo as funcionalidades e áreas que serão abordadas.
- **Exemplo:** "O projeto incluirá uma reformulação completa da interface do usuário, incluindo a página inicial, páginas de produtos e o processo de checkout."

1.3. Público-alvo

- **Descrição:** Identifique e descreva o público-alvo do projeto.
- **Exemplo:** "Nosso público-alvo são jovens adultos entre 18 e 30 anos, que valorizam uma experiência de compra online rápida e sem esforço."

1.4. Requisitos de Negócio

- **Descrição:** Liste os requisitos de negócio que o projeto deve atender.
- **Exemplo:** "A interface deve ser otimizada para dispositivos móveis e carregar em menos de 3 segundos em uma conexão 4G."

2. Pesquisa e Análise

2.1. Análise Competitiva

- Descrição: Realize uma análise dos concorrentes, destacando pontos fortes e fracos.
- Exemplo: "Analisamos cinco concorrentes principais e identificamos que a maioria não oferece uma experiência de checkout simplificada."

2.2. Personas

- Descrição: Crie personas detalhadas para representar seu público-alvo.
- Exemplo: "Persona: Ana, 25 anos, gosta de fazer compras online rapidamente durante seus intervalos de almoço."

2.3. Histórias do Usuário

- Descrição: Desenvolva histórias do usuário para entender melhor suas necessidades e desejos.
- Exemplo: "Como Ana, quero um processo de checkout rápido para que eu possa concluir minhas compras em menos de cinco minutos."

3. Design

3.1. Mapa do Site

- Descrição: Elabore um mapa do site para planejar a estrutura do website ou aplicativo.
- Exemplo: "O mapa do site incluirá cinco seções principais: Início, Produtos, Sobre Nós, Blog e Contato."

3.2. Fluxo do Usuário

- Descrição: Desenhe fluxos de usuário para cada tarefa principal que o usuário realizará.
- Exemplo: "O fluxo do usuário para a compra inclui: seleção do produto, adição ao carrinho, checkout e confirmação."

3.3. Wireframes

- Descrição: Crie wireframes para visualizar a disposição dos elementos na interface.

- Exemplo: "O wireframe da página do produto mostrará a imagem do produto, descrição, preço e botão 'Adicionar ao Carrinho'."

3.4. Paleta de Cores e Tipografia

- Descrição: Escolha uma paleta de cores e tipografia que se alinhem com a marca e a experiência desejada.
- Exemplo: "Usaremos uma paleta de cores minimalista com tons de azul e cinza, complementada por uma tipografia moderna e legível."

3.5. Elementos de Interface

- Descrição: Projete elementos de interface únicos que melhorem a usabilidade.
- Exemplo: "Incluir botões com ícones intuitivos para facilitar a navegação."

3.6. Design de Alta Fidelidade

- Descrição: Crie designs de alta fidelidade para apresentar uma representação precisa da interface final.
- Exemplo: "O design final incluirá sombras sutis e transições animadas para melhorar a experiência do usuário."

4. Colorimetria - A Sensação das Cores na Experiência do Usuário

- Descrição: Explore como as cores afetam a percepção e o comportamento do usuário.
- Exemplo: "Escolhemos um tom de azul que transmite confiança e profissionalismo, ideal para nosso público-alvo."

5. Fluxo de Usuário Intuitivo e Navegação Eficiente

- Descrição: Desenvolva um fluxo de usuário e navegação que sejam intuitivos e eficientes.
- Exemplo: "A navegação incluirá um menu de hambúrguer no canto superior para facilitar o acesso em dispositivos móveis."

6. Microinterações e Detalhes Animados na UI/UX

- Descrição: Integre microinterações e detalhes animados para enriquecer a experiência do usuário.

- Exemplo: "Uma animação suave aparecerá quando o usuário adicionar um item ao carrinho, reforçando a ação realizada."