

UI DESIGN² PARA WEB

CURSO ONLINE CRIADO POR
THIAGO BARCELOS

IBCC escola
britânica
de artes
criativas

Módulo #1

Introdução à disciplina

Segunda parte

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



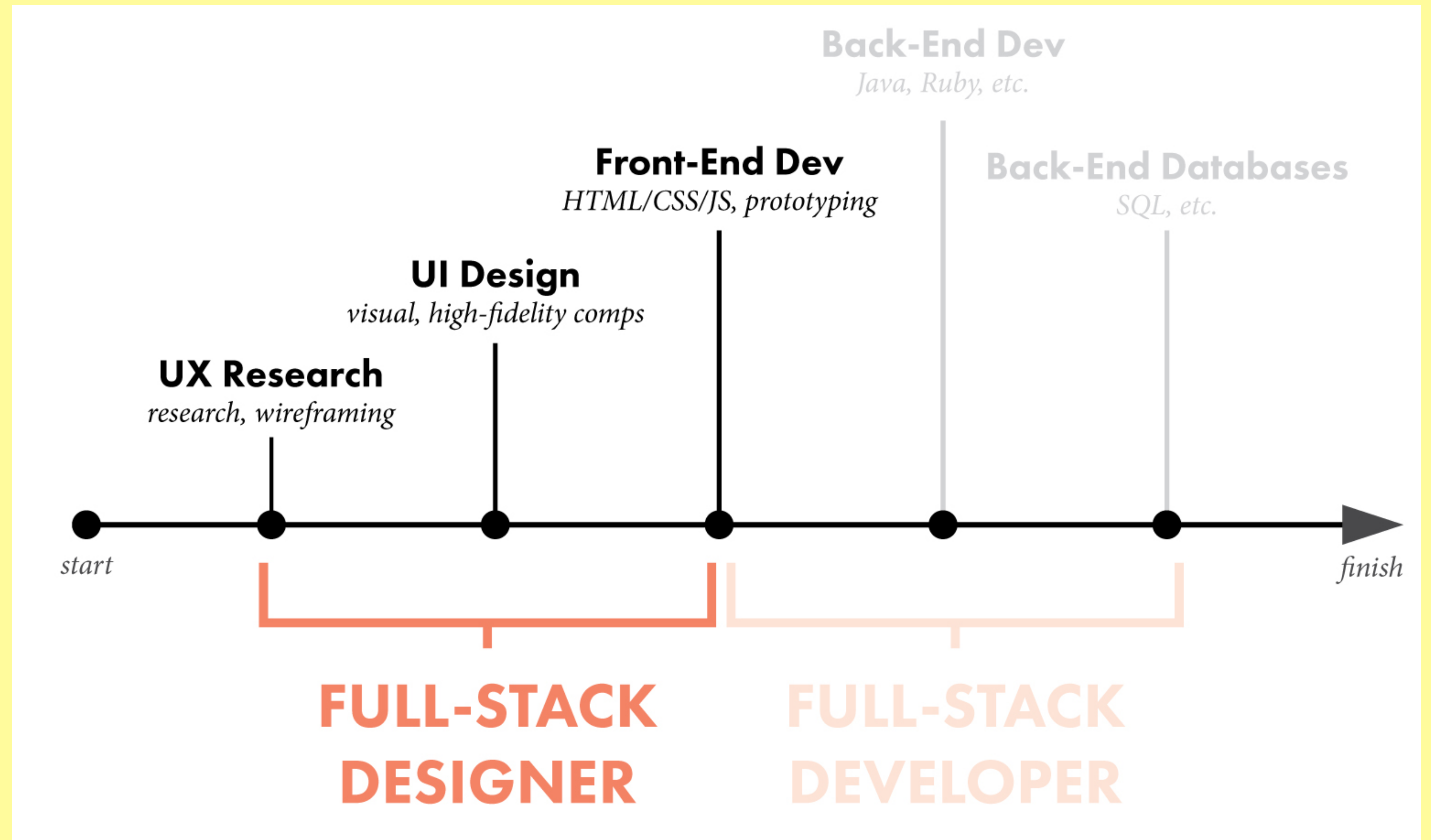
**Colaboração é a chave para
exercer bem seu papel.**

**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

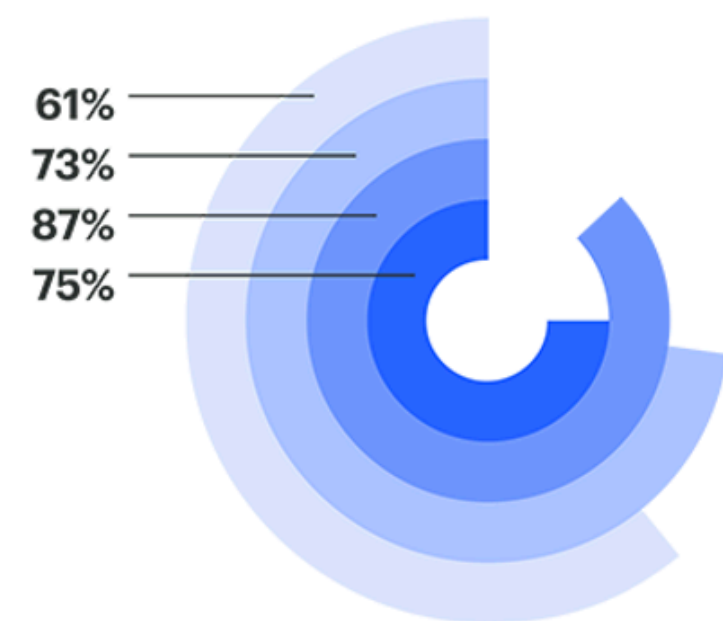
EXEMPLO DE ATUAÇÃO

Contexto de Mercado

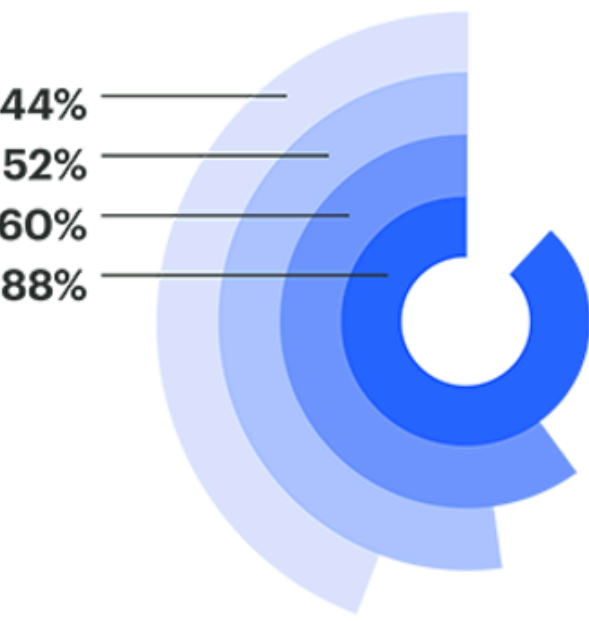
Design como diferencial competitivo

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

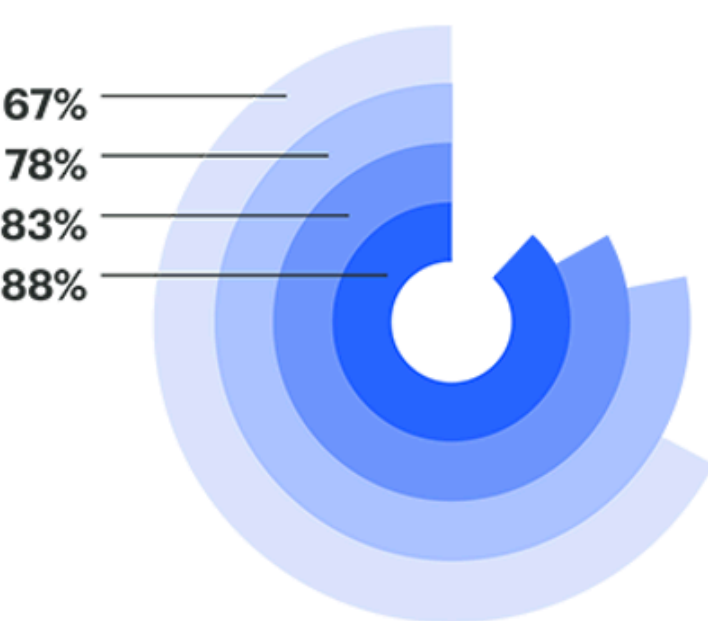
Design leads to:
HIGHER SALES



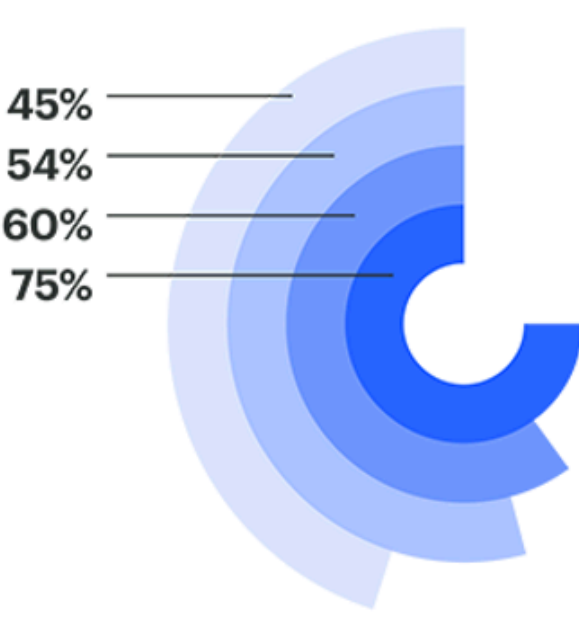
Design leads to:
HIGHER CUSTOMER RETENTION



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



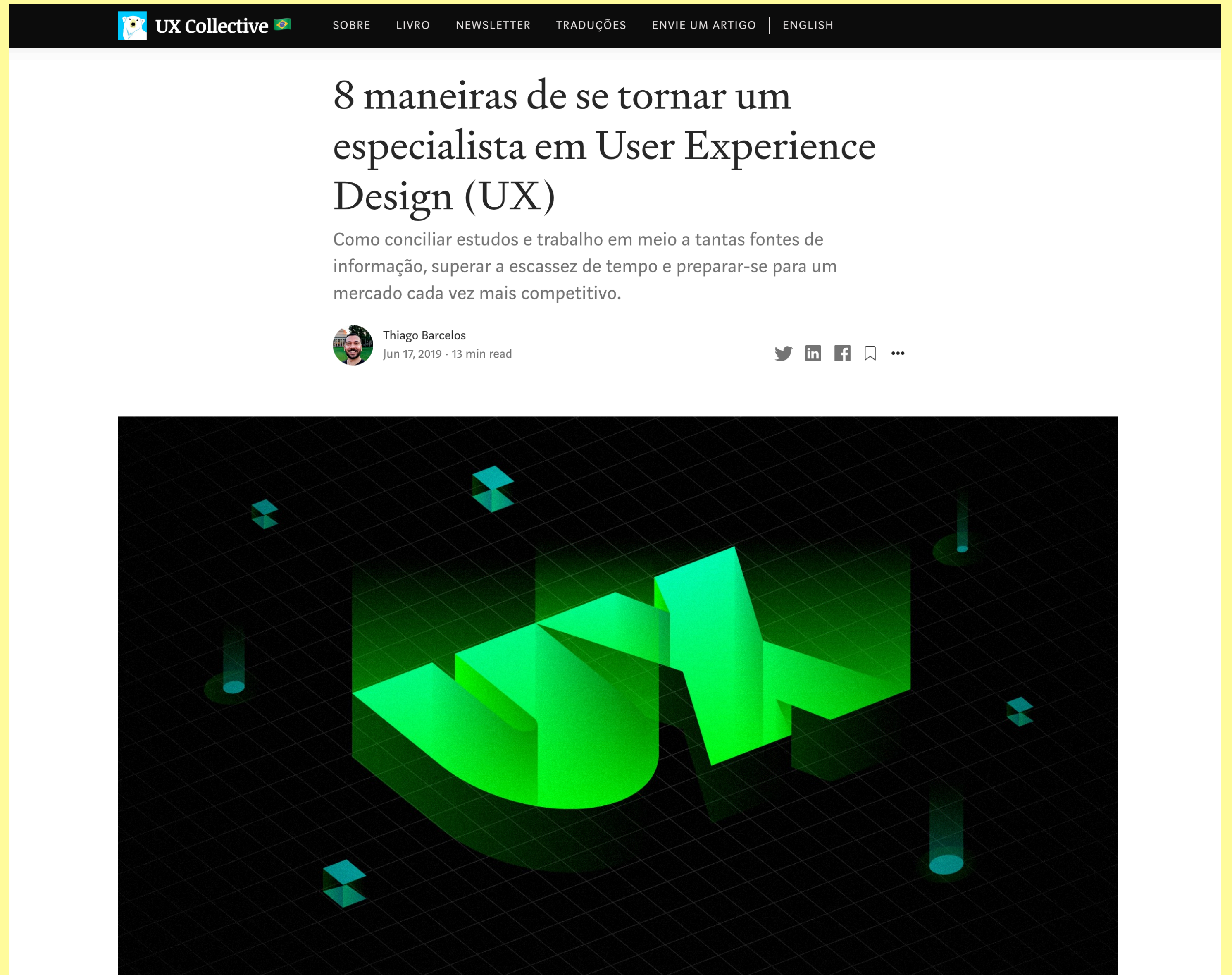
1:72 → 1:8

2012

2017

Como aprender e se tornar um especialista

bit.ly/3mt7WJt



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