

## PRINCÍPIOS DE UI E UX EM PÁGINAS WEB

Morgana Jáina Sauthier<sup>1</sup>  
Bárbara Bündel Mendonça<sup>2</sup>

A Experiência do Usuário (UX), está presente nas nossas vidas desde que manipulamos qualquer objeto para realizar nossas tarefas. Esses objetos podem ser desde caixas eletrônicas, controle de ar condicionado ou até o computador, e toda vez que você os usa, você adquire uma experiência. A Interface do Usuário (UI), é tudo o que utilizamos para a interação com o produto. Essa área do Web Design é responsável pelo desenvolvimento da interface com a qual vamos interagir e ela faz parte do UX Design. Para essa pesquisa se fez uso de duas etapas do Design Thinking de David Kelly e Tim Brown, a etapa um: empatia, que se passa a entender qual o público envolvido, e a etapa dois: definir, que compreendemos qual que é o problema que precisa ser resolvido. O que precisamos primeiramente saber quando vamos realizar um trabalho utilizando UX e UI é que quanto menos informações na tela, melhor, ou organizá-las de forma a criar uma unidade visual. A utilização de ícones vem como forma de facilitar a compreensão do usuário, pois conseguimos interpretar de forma mais rápida e eficaz, gerando uma margem de erro quase nula, e esses ícones vem em conjunto com uma tela mais limpa e esteticamente bonita, e eles podem ser colocados em pontos estratégicos, onde muitas vezes não daria para por um botão que tem apenas texto. Já nos formulários temos outra situação, apesar de ser simples, ele tem muitas informações, e elas precisam ficar dispostas numa ordem lógica de nome, sobrenome, cpf, número de celular, endereço, cep..., e essas informações é aconselhado usar apenas uma coluna na vertical, pois é muito fácil de acontecer enganos na hora do usuário preencher (Coyle, 2016). Ainda no assunto de formulário, quando algum dado é inválido a melhor opção é apontar onde o erro está, pois muitas vezes é só uma mensagem dizendo “dado inválido” no final do formulário, e o usuário fica perdido, não sabendo aonde que foi que ele errou (Coyle, 2016). Muito importante também é destacar os botões primários e secundários, o botão primário precisa sempre estar em destaque e contraste, para que o usuário encontre rapidamente. Para textos que auxiliam o usuário a compreender o que ele tem que fazer na etapa, sempre é recomendado que não se esconda os textos de ajuda, pois pode acontecer do usuário desistir por não saber onde procurar ajuda para sanar a dúvida (Coyle, 2016). O principal objetivo do UX é criar uma boa experiência para o usuário, e a UI serve para criar o layout da página onde as pessoas irão interagir, de forma que ela seja funcional, compreensível e que consigam realizar sua tarefa sem nenhuma frustração.

BROWN, Tim. Design Thinking - Uma Metodologia Poderosa para Decretar o Fim das Velhas Ideias. 1ª edição. 2009.

COYLE, Andrew. Design Better Forms - Common mistakes designers make and how to fix them. Disponível em: <https://medium.com/nextux/design-better-forms-96fadca0f49c>. Acesso em: 20 de junho de 2020.

- 1 Morgana Sauthier. Discente de Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: [morgana.sauthier@sou.unijui.edu.br](mailto:morgana.sauthier@sou.unijui.edu.br).
- 2 Barbara Gündel Mendonça. Docente de Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. Agência financiadora da pesquisa e Grupo de Pesquisa (quando houver). E-mail: [barbara.gundel@unijui.edu.br](mailto:barbara.gundel@unijui.edu.br).

## PRINCÍPIOS DE UI E UX EM PÁGINAS WEB

Morgana Jaína Sauthier<sup>1</sup>  
Bárbara Gündel Mendonça<sup>2</sup>

A Experiência do Usuário (UX), está presente nas nossas vidas desde que manipulamos qualquer objeto para realizar nossas tarefas. Esses objetos podem ser desde caixas eletrônicas, controle de ar condicionado ou até o computador, e toda vez que você os usa, você adquire uma experiência. A Interface do Usuário (UI), é tudo o que utilizamos para a interação com o produto. Essa área do Web Design é responsável pelo desenvolvimento da interface com a qual vamos interagir e ela faz parte do UX Design. Para essa pesquisa se fez uso de duas etapas do Design Thinking de David Kelly e Tim Brown, a etapa um: empatia, que se passa a entender qual o público envolvido, e a etapa dois: definir, que compreendemos qual que é o problema que precisa ser resolvido. O que precisamos primeiramente saber quando vamos realizar um trabalho utilizando UX e UI é que quanto menos informações na tela, melhor, ou organizá-las de forma a criar uma unidade visual. A utilização de ícones vem como forma de facilitar a compreensão do usuário, pois conseguimos interpretar de forma mais rápida e eficaz, gerando uma margem de erro quase nula, e esses ícones vem em conjunto com uma tela mais limpa e esteticamente bonita, e eles podem ser colocados em pontos estratégicos, onde muitas vezes não daria para por um botão que tem apenas texto. Já nos formulários temos outra situação, apesar de ser simples, ele tem muitas informações, e elas precisam ficar dispostas numa ordem lógica de nome, sobrenome, cpf, número de celular, endereço, cep..., e essas informações é aconselhado usar apenas uma coluna na vertical, pois é muito fácil de acontecer enganos na hora do usuário preencher (Coyle, 2016). Ainda no assunto de formulário, quando algum dado é inválido a melhor opção é apontar onde o erro está, pois muitas vezes é só uma mensagem dizendo “dado inválido” no final do formulário, e o usuário fica perdido, não sabendo aonde que foi que ele errou (Coyle, 2016). Muito importante também é destacar os botões primários e secundários, o botão primário precisa sempre estar em destaque e contraste, para que o usuário encontre rapidamente. Para textos que auxiliam o usuário a compreender o que ele tem que fazer na etapa, sempre é recomendado que não se esconda os textos de ajuda, pois pode acontecer do usuário desistir por não saber onde procurar ajuda para sanar a dúvida (Coyle, 2016). O principal objetivo do UX é criar uma boa experiência para o usuário, e a UI serve para criar o layout da página onde as pessoas irão interagir, de forma que ela seja funcional, compreensível e que consigam realizar sua tarefa sem nenhuma frustração.

BROWN, Tim. Design Thinking - Uma Metodologia Poderosa para Decretar o Fim das Velhas Ideias. 1ª edição. 2009.

COYLE, Andrew. Design Better Forms - Common mistakes designers make and how to fix them. Disponível em: <https://medium.com/nextux/design-better-forms-96fadca0f49c>. Acesso em: 20 de junho de 2020.

- 1 Morgana Sauthier. Discente de Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: [morgana.sauthier@sou.unijui.edu.br](mailto:morgana.sauthier@sou.unijui.edu.br).
- 2 Barbara Gündel Mendonça. Docente de Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. Agência financiadora da pesquisa e Grupo de Pesquisa (quando houver). E-mail: [barbara.gundel@unijui.edu.br](mailto:barbara.gundel@unijui.edu.br).

## PRINCÍPIOS DE UI E UX EM PÁGINAS WEB

Morgana Jáina Sauthier<sup>1</sup>  
Bárbara Bündel Mendonça<sup>2</sup>

A Experiência do Usuário (UX), está presente nas nossas vidas desde que manipulamos qualquer objeto para realizar nossas tarefas. Esses objetos podem ser desde caixas eletrônicas, controle de ar condicionado ou até o computador, e toda vez que você os usa, você adquire uma experiência. A Interface do Usuário (UI), é tudo o que utilizamos para a interação com o produto. Essa área do Web Design é responsável pelo desenvolvimento da interface com a qual vamos interagir e ela faz parte do UX Design. Para essa pesquisa se fez uso de duas etapas do Design Thinking de David Kelly e Tim Brown, a etapa um: empatia, que se passa a entender qual o público envolvido, e a etapa dois: definir, que compreendemos qual que é o problema que precisa ser resolvido. O que precisamos primeiramente saber quando vamos realizar um trabalho utilizando UX e UI é que quanto menos informações na tela, melhor, ou organizá-las de forma a criar uma unidade visual. A utilização de ícones vem como forma de facilitar a compreensão do usuário, pois conseguimos interpretar de forma mais rápida e eficaz, gerando uma margem de erro quase nula, e esses ícones vem em conjunto com uma tela mais limpa e esteticamente bonita, e eles podem ser colocados em pontos estratégicos, onde muitas vezes não daria para por um botão que tem apenas texto. Já nos formulários temos outra situação, apesar de ser simples, ele tem muitas informações, e elas precisam ficar dispostas numa ordem lógica de nome, sobrenome, cpf, número de celular, endereço, cep..., e essas informações é aconselhado usar apenas uma coluna na vertical, pois é muito fácil de acontecer enganos na hora do usuário preencher (Coyle, 2016). Ainda no assunto de formulário, quando algum dado é inválido a melhor opção é apontar onde o erro está, pois muitas vezes é só uma mensagem dizendo “dado inválido” no final do formulário, e o usuário fica perdido, não sabendo aonde que foi que ele errou (Coyle, 2016). Muito importante também é destacar os botões primários e secundários, o botão primário precisa sempre estar em destaque e contraste, para que o usuário encontre rapidamente. Para textos que auxiliam o usuário a compreender o que ele tem que fazer na etapa, sempre é recomendado que não se esconda os textos de ajuda, pois pode acontecer do usuário desistir por não saber onde procurar ajuda para sanar a dúvida (Coyle, 2016). O principal objetivo do UX é criar uma boa experiência para o usuário, e a UI serve para criar o layout da página onde as pessoas irão interagir, de forma que ela seja funcional, compreensível e que consigam realizar sua tarefa sem nenhuma frustração.

BROWN, Tim. Design Thinking - Uma Metodologia Poderosa para Decretar o Fim das Velhas Ideias. 1ª edição. 2009.

COYLE, Andrew. Design Better Forms - Common mistakes designers make and how to fix them. Disponível em: <https://medium.com/nextux/design-better-forms-96fadca0f49c>. Acesso em: 20 de junho de 2020.

- 1 Morgana Sauthier. Discente de Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: [morgana.sauthier@sou.unijui.edu.br](mailto:morgana.sauthier@sou.unijui.edu.br).
- 2 Barbara Gündel Mendonça. Docente de Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. Agência financiadora da pesquisa e Grupo de Pesquisa (quando houver). E-mail: [barbara.gundel@unijui.edu.br](mailto:barbara.gundel@unijui.edu.br).

## PRINCÍPIOS DE UI E UX EM PÁGINAS WEB

Morgana Jaína Sauthier<sup>1</sup>  
Bárbara Gündel Mendonça<sup>2</sup>

A Experiência do Usuário (UX), está presente nas nossas vidas desde que manipulamos qualquer objeto para realizar nossas tarefas. Esses objetos podem ser desde caixas eletrônicas, controle de ar condicionado ou até o computador, e toda vez que você os usa, você adquire uma experiência. A Interface do Usuário (UI), é tudo o que utilizamos para a interação com o produto. Essa área do Web Design é responsável pelo desenvolvimento da interface com a qual vamos interagir e ela faz parte do UX Design. Para essa pesquisa se fez uso de duas etapas do Design Thinking de David Kelly e Tim Brown, a etapa um: empatia, que se passa a entender qual o público envolvido, e a etapa dois: definir, que compreendemos qual que é o problema que precisa ser resolvido. O que precisamos primeiramente saber quando vamos realizar um trabalho utilizando UX e UI é que quanto menos informações na tela, melhor, ou organizá-las de forma a criar uma unidade visual. A utilização de ícones vem como forma de facilitar a compreensão do usuário, pois conseguimos interpretar de forma mais rápida e eficaz, gerando uma margem de erro quase nula, e esses ícones vem em conjunto com uma tela mais limpa e esteticamente bonita, e eles podem ser colocados em pontos estratégicos, onde muitas vezes não daria para por um botão que tem apenas texto. Já nos formulários temos outra situação, apesar de ser simples, ele tem muitas informações, e elas precisam ficar dispostas numa ordem lógica de nome, sobrenome, cpf, número de celular, endereço, cep..., e essas informações é aconselhado usar apenas uma coluna na vertical, pois é muito fácil de acontecer enganos na hora do usuário preencher (Coyle, 2016). Ainda no assunto de formulário, quando algum dado é inválido a melhor opção é apontar onde o erro está, pois muitas vezes é só uma mensagem dizendo “dado inválido” no final do formulário, e o usuário fica perdido, não sabendo aonde que foi que ele errou (Coyle, 2016). Muito importante também é destacar os botões primários e secundários, o botão primário precisa sempre estar em destaque e contraste, para que o usuário encontre rapidamente. Para textos que auxiliam o usuário a compreender o que ele tem que fazer na etapa, sempre é recomendado que não se esconda os textos de ajuda, pois pode acontecer do usuário desistir por não saber onde procurar ajuda para sanar a dúvida (Coyle, 2016). O principal objetivo do UX é criar uma boa experiência para o usuário, e a UI serve para criar o layout da página onde as pessoas irão interagir, de forma que ela seja funcional, compreensível e que consigam realizar sua tarefa sem nenhuma frustração.

BROWN, Tim. Design Thinking - Uma Metodologia Poderosa para Decretar o Fim das Velhas Ideias. 1ª edição. 2009.

COYLE, Andrew. Design Better Forms - Common mistakes designers make and how to fix them. Disponível em: <https://medium.com/nextux/design-better-forms-96fadca0f49c>. Acesso em: 20 de junho de 2020.

1 Morgana Sauthier. Discente de Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: [morgana.sauthier@sou.unijui.edu.br](mailto:morgana.sauthier@sou.unijui.edu.br).

2 Barbara Gündel Mendonça. Docente de Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. Agência financiadora da pesquisa e Grupo de Pesquisa (quando houver). E-mail: [barbara.gundel@unijui.edu.br](mailto:barbara.gundel@unijui.edu.br).

1



## PRINCÍPIOS DE UI E UX EM PÁGINAS WEB

Morgana Jaína Sauthier<sup>1</sup>  
Bárbara Bündel Mendonça<sup>2</sup>

A Experiência do Usuário (UX), está presente nas nossas vidas desde que manipulamos qualquer objeto para realizar nossas tarefas. Esses objetos podem ser desde caixas eletrônicas, controle de ar condicionado ou até o computador, e toda vez que você os usa, você adquire uma experiência. A Interface do Usuário (UI), é tudo o que utilizamos para a interação com o produto. Essa área do Web Design é responsável pelo desenvolvimento da interface com a qual vamos interagir e ela faz parte do UX Design. Para essa pesquisa se fez uso de duas etapas do Design Thinking de David Kelly e Tim Brown, a etapa um: empatia, que se passa a entender qual o público envolvido, e a etapa dois: definir, que compreendemos qual que é o problema que precisa ser resolvido. O que precisamos primeiramente saber quando vamos realizar um trabalho utilizando UX e UI é que quanto menos informações na tela, melhor, ou organizá-las de forma a criar uma unidade visual. A utilização de ícones vem como forma de facilitar a compreensão do usuário, pois conseguimos interpretar de forma mais rápida e eficaz, gerando uma margem de erro quase nula, e esses ícones vem em conjunto com uma tela mais limpa e esteticamente bonita, e eles podem ser colocados em pontos estratégicos, onde muitas vezes não daria para por um botão que tem apenas texto. Já nos formulários temos outra situação, apesar de ser simples, ele tem muitas informações, e elas precisam ficar dispostas numa ordem lógica de nome, sobrenome, cpf, número de celular, endereço, cep..., e essas informações é aconselhado usar apenas uma coluna na vertical, pois é muito fácil de acontecer enganos na hora do usuário preencher (Coyle, 2016). Ainda no assunto de formulário, quando algum dado é inválido a melhor opção é apontar onde o erro está, pois muitas vezes é só uma mensagem dizendo “dado inválido” no final do formulário, e o usuário fica perdido, não sabendo aonde que foi que ele errou (Coyle, 2016). Muito importante também é destacar os botões primários e secundários, o botão primário precisa sempre estar em destaque e contraste, para que o usuário encontre rapidamente. Para textos que auxiliam o usuário a compreender o que ele tem que fazer na etapa, sempre é recomendado que não se esconda os textos de ajuda, pois pode acontecer do usuário desistir por não saber onde procurar ajuda para sanar a dúvida (Coyle, 2016). O principal objetivo do UX é criar uma boa experiência para o usuário, e a UI serve para criar o layout da página onde as pessoas irão interagir, de forma que ela seja funcional, compreensível e que consigam realizar sua tarefa sem nenhuma frustração.

BROWN, Tim. Design Thinking - Uma Metodologia Poderosa para Decretar o Fim das Velhas Ideias. 1ª edição. 2009.

COYLE, Andrew. Design Better Forms - Common mistakes designers make and how to fix them. Disponível em: <https://medium.com/nextux/design-better-forms-96fadca0f49c>. Acesso em: 20 de junho de 2020.

1 Morgana Sauthier. Discente de Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: [morgana.sauthier@sou.unijui.edu.br](mailto:morgana.sauthier@sou.unijui.edu.br).

2 Barbara Gündel Mendonça. Docente de Graduação da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. Agência financiadora da pesquisa e Grupo de Pesquisa (quando houver). E-mail: [barbara.gundel@unijui.edu.br](mailto:barbara.gundel@unijui.edu.br).

1