

Design: Design Gráfico

Prof. Rudinei Goularte

Objetivos

- Conscientizar os alunos sobre questões básicas de Design.
 - Aplicações diretas nas interfaces com o usuário (Views do MVC).
- Apresentar uma técnica simples, porém eficiente, de Design.

Exercício

- Do projeto:
 - d) páginas de perfil de usuário, contendo seus dados e os posts que publicou;
 - -- deve haver uma página de "perfil" que mostre, para o usuário atualmente autenticado, os seus posts;
- Quais informações?
- Como?
- Onde?

Design Gráfico

- A porção "look & feel" de uma interface
- O que uma pessoa encontra inicialmente
 - Transmite uma impressão, estado de espírito

Filosofias de Design

- Um ponto de vista:
 - Economia de elementos visuais
 - Menos é melhor
 - Less is more!!!
 - "Limpo", bem organizado

Sequencing Layout Imagery Color
Organization Typography

Princípios de Design Gráfico (Geral)

1. Proximidade e alinhamento
 - Elementos pertencentes a um mesmo grupo devem estar próximos
2. Equilíbrio, proporção e simetria
 - Componentes devem ser complementares
3. Contraste, cores e brancos
 - O contraste traz dinamismo e ação para uma página, chama a atenção e causa impacto

Princípios de Design Gráfico (Geral)

4. Ordem, consistência e repetição
 - O designer tem toda a liberdade para criar as regras, mas deve segui-las
5. Simplificação
 - Simplicidade é sinônimo de elegância, objetividade e, acima de tudo, clareza
6. Legibilidade
 - Textos existem para serem lidos
7. Integração
 - O design não pode "desafinar"

Princípios de Design Gráfico (UI)

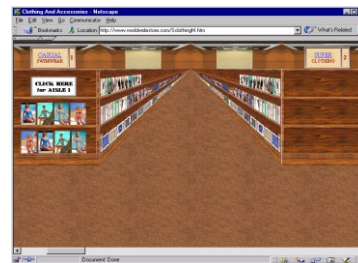
- Metáfora
- Clareza
- Contraste (C - Contrast)
- Consistência (R - Repetition)
- Alinhamento (A - Alignment)
- Proximidade (P - Proximity)

Metáfora

- Associar apresentação e elementos visuais a itens familiares relevantes
 - Ex. 1: metáfora do *desktop*
 - Ex. 2: se você está construindo uma interface para um "loja de departamentos", poderia "copiar" uma pessoa caminhando pela loja com um carrinho de compras...

Exemplo: Metáfora

- www.worldwidestore.com/Mainlvl.htm



Exagero???

Clareza

- Todo elemento da interface deve ter uma razão para estar ali
 - Essa razão também deve estar clara!
- Menos é melhor

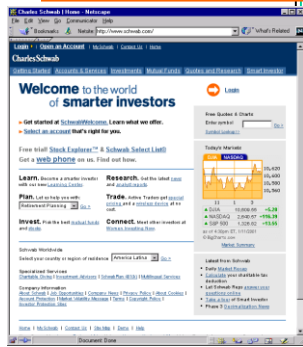
Clareza

- Espaço em branco
 - Dirige o olho
 - Uso adequado fornece simetria e equilíbrio
 - Fortalece o impacto da mensagem
 - Permite que o olho descanse entre os elementos de atividade
 - Usado para promover simplicidade, elegância, classe, refinamento

Exemplos: Clareza

- www.google.com
- www.useit.com
- www.lobato.org
- www.schwab.com

Aparência clean, clear
Opinião???



Exemplo

- www.google.com
- www.useit.com
- www.lobato.org
- www.schwab.com

Aparência clean, clear
Opinião???



Consistência

- No layout, cor, imagens, ícones, tipografia, texto, ...
- Em uma mesma tela, e entre diferentes telas
- Mantenha a metáfora sempre (everywhere)
- Plataforma pode ter um 'style guide'
 - Adote-o!
- Continuidade
- Ajuda a organizar a informação

Exemplos: Consistência

- www.santafean.com



Home page



Content page 1



Content page 2

Exemplos: Consistência

- www.hp.com
- www.ibm.com
- www.w3.org

Alinhamento

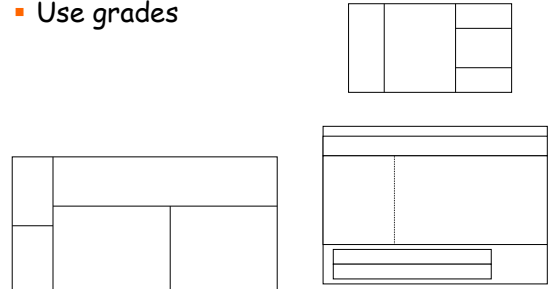
- Mundo Ocidental
 - Começa do topo à esquerda
- Permite ao olho percorrer o display mais facilmente
- Organização
- Coesão

Alinhamento

- Grades
 - Linhas horizontais e verticais (ocultas) ajudam a localizar componentes da janela
 - Coisas relacionadas devem estar alinhadas
 - Itens devem ser agrupados de maneira lógica
- Minimize o número de controles, reduza congestionamento (clutter)

Alinhamento

- Use grades

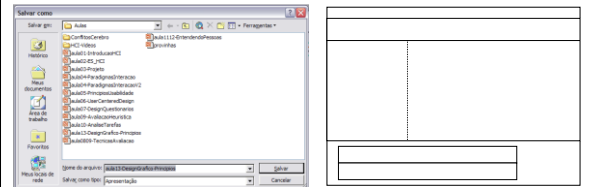


Alinhamento

- Esquerdo, centralizado, direito
 - Here is some new text
 - Here is some new text
 - Here is some new text
- Escolha um deles, use o mesmo sempre (everywhere)

Alinhamento

- Use grades



Proximidade

- Itens próximos entre si aparentam estar relacionados
- Distância implica em ausência de relação
 - Itens/objetos órfãos

Time

- Define "começo" e "fim"
- Ajuda na organização

Time:

Exemplo: Proximidade

Name <input type="text"/>	Name <input type="text"/>	Name <input type="text"/>
Addr1 <input type="text"/>	Addr1 <input type="text"/>	Addr1 <input type="text"/>
Addr2 <input type="text"/>	Addr2 <input type="text"/>	Addr2 <input type="text"/>
City <input type="text"/>	City <input type="text"/>	City <input type="text"/>
State <input type="text"/>	State <input type="text"/>	State <input type="text"/>
Phone <input type="text"/>	Phone <input type="text"/>	Phone <input type="text"/>
Fax <input type="text"/>	Fax <input type="text"/>	Fax <input type="text"/>

Contraste

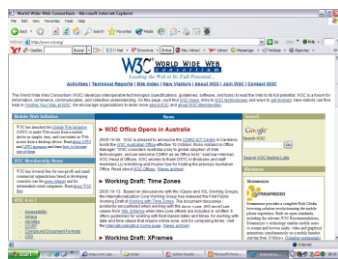
- Atrai a atenção
- Guia os olhos pela interface
- Explore o contraste para dar foco ou fortalecer a aparência da interface
- Pode ser usado para distinguir controle ativo

Contraste

- Pode ser usado para realçar o item mais importante
 - Força dominante
 - Qual é o item mais importante na interface?
 - Realce esse item!!!
- Idéia de hierarquia
- Use geometria para auxiliar o seqüenciamento

Exemplos: Contraste

- www.w3.org
- www.useit.org
- www.delta.com



Exemplos: Contraste

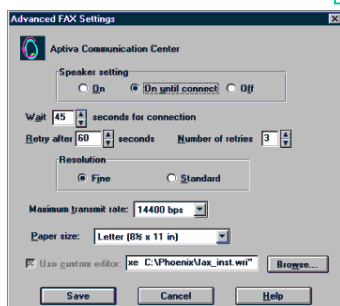
- www.w3.org
- www.useit.org
- www.delta.com

Elemento importante



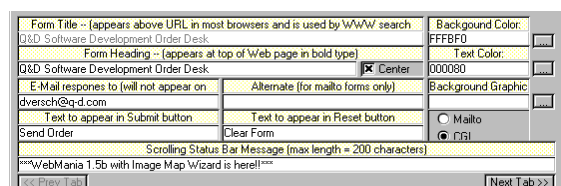
Exemplo

Desorganizado

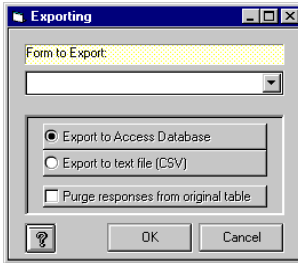


Exemplo

Ruído visual

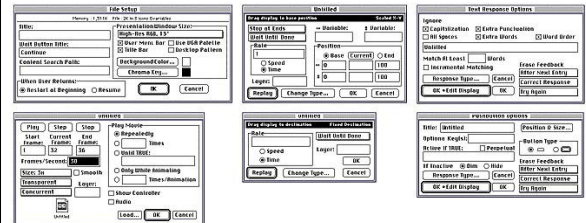


Exemplo



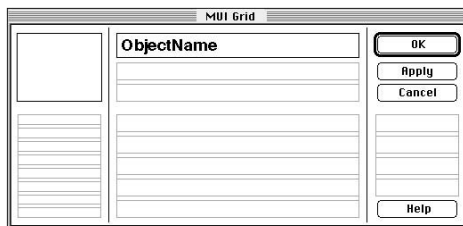
Uso excessivo
de efeitos 3D

Exemplo: layout sem técnica

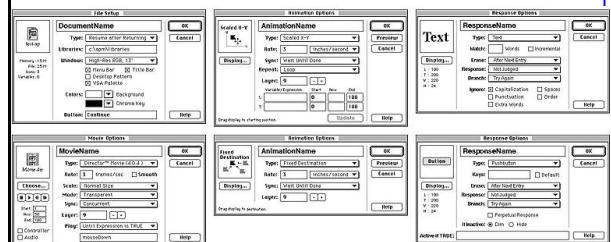


Aplicando princípios

- Proximidade, alinhamento, contraste



Resultado



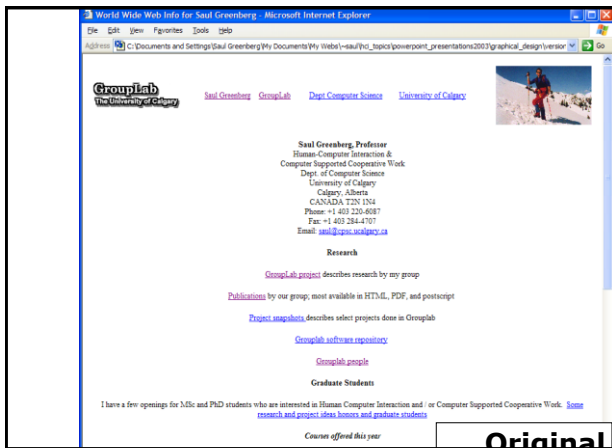
Exemplos: bons e ruins

- www.tam.com.br
- www.cnpq.br
- www.bbc.co.uk
- www.useit.com

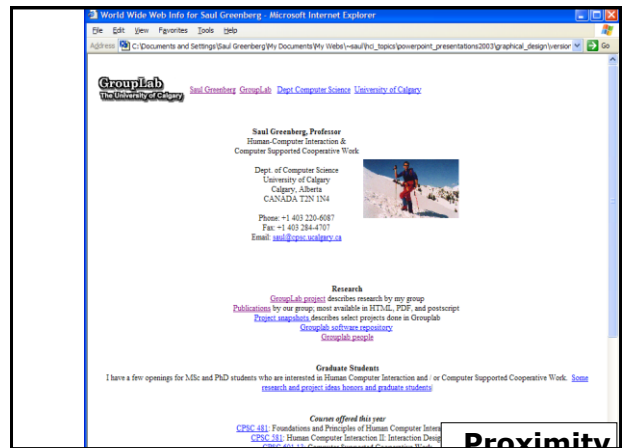
Opinião???

Economia de Elementos Visuais

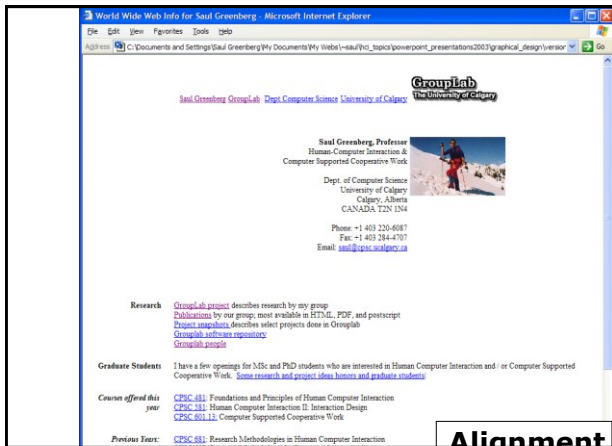
- Menos é melhor
- Minimize bordas e outlining pesado, fronteiras entre seções
 - Use espaços em branco
- Reduza o congestionamento
- Minimize o número de controles



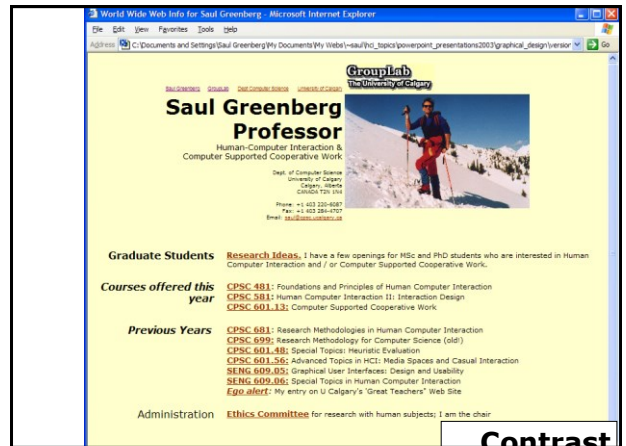
Original



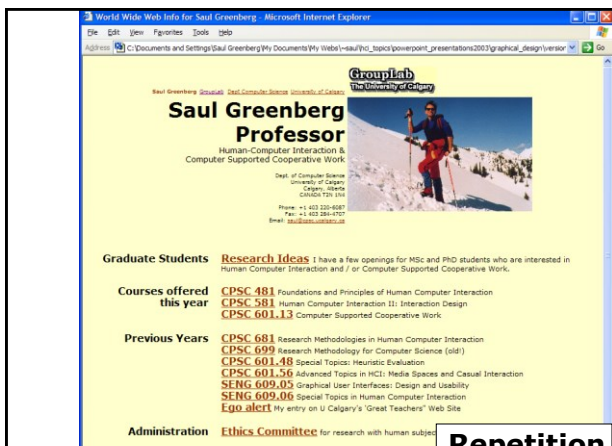
Proximity



Alignment



Contrast



Repetition

- Este material tem sido produzido e atualizado colaborativamente pelos professores do grupo de Sistema Web e Multimídia Interativos do ICMC-USP.