



Aplicando boas práticas de UI/UX para Mobile

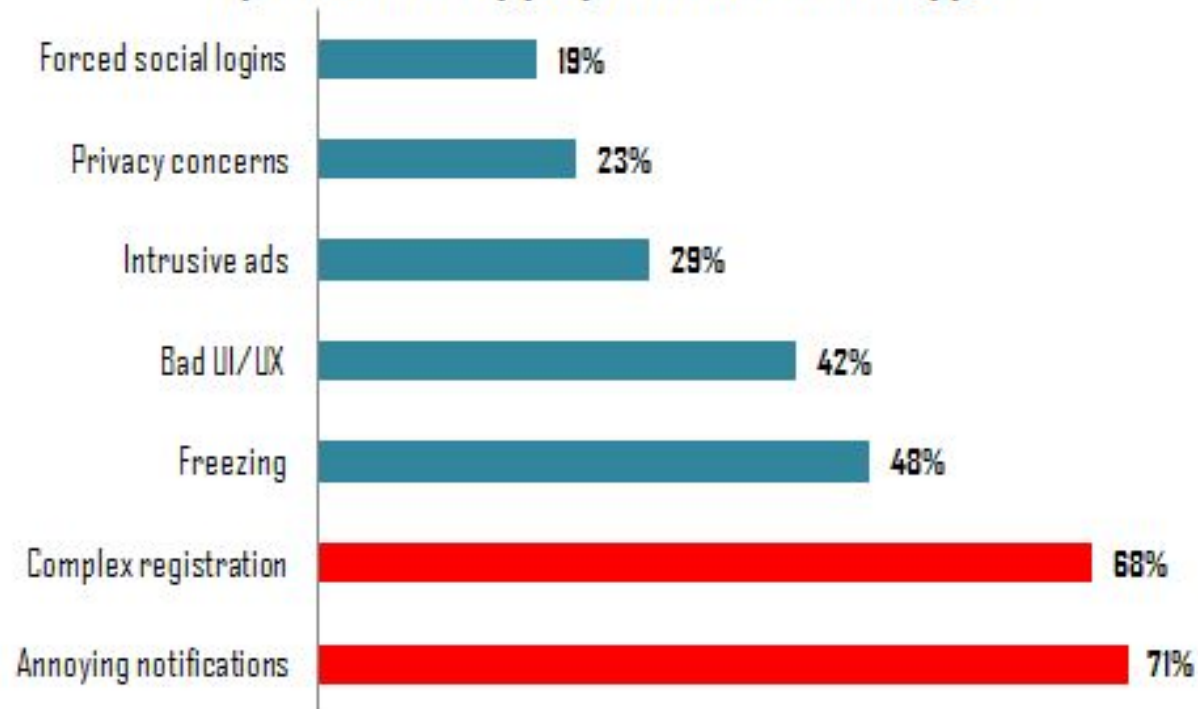
Larissa Yasin

Mobile Developer @ DBServer

 /in/larissayasin/

 larissag@dbserver.com.br

Top 7 reasons why people uninstall mobile apps?



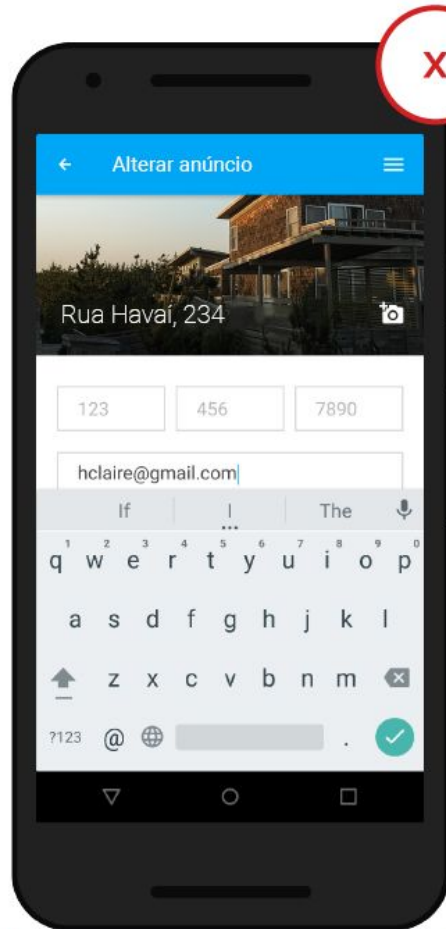
Source: Appiterate Survey

as a % of all respondents. Each participant mentioned three reasons

Até que não é tão ruim preencher dados

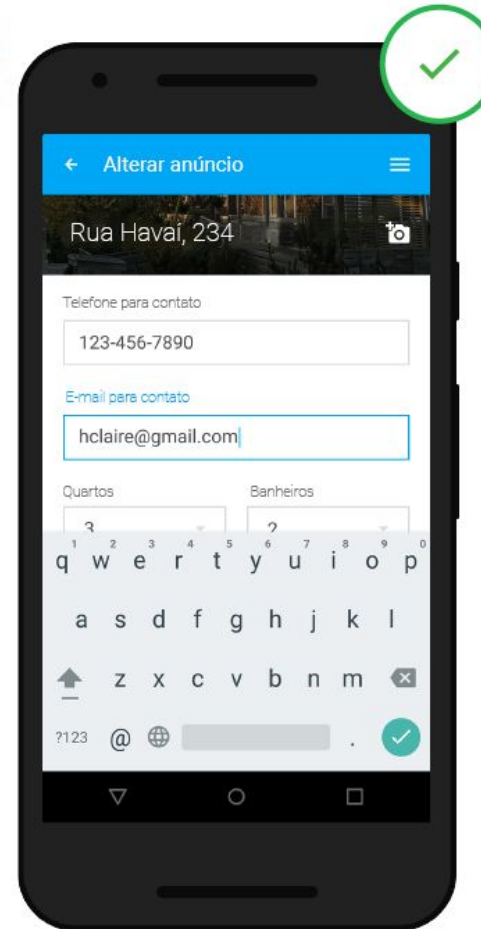
Dicas de como fazer um
formulário e tela de
cadastro

Formulário fácil de preencher



A smartphone screen displaying a form titled "Alterar anúncio". The form has a header image of a house with the address "Rua Havaí, 234". Below the header, there are three separate input fields for the phone number: "123", "456", and "7890". Below these is a single input field for the email address "hclaire@gmail.com". The keyboard is visible at the bottom, and the form fields are partially obscured by it. A red circle with a white 'X' is positioned above the top right corner of the phone.

X O formato de preenchimento é predeterminado (três campos para o número do telefone) e os campos seguintes estão escondidos atrás do teclado.



A smartphone screen displaying a form titled "Alterar anúncio". The form has a header image of a house with the address "Rua Havaí, 234". Below the header, there is a single input field for the phone number "123-456-7890". Below this is a single input field for the email address "hclaire@gmail.com". The keyboard is visible at the bottom, and the form fields are not obscured by it. A green circle with a white checkmark is positioned above the top right corner of the phone.

✓ O formulário traz campos com flexibilidade no formato de preenchimento e avança para cima a cada informação inserida.

Teclado compatível com o campo



X O usuário precisa ativar o teclado numérico para digitar o número do cartão.



✓ O app apresenta um teclado apropriado para o preenchimento dos campos com dados numéricos.

Use informações já existentes

✗ ERRADO

A mobile app registration screen with a light gray background. At the top left is a hamburger menu icon. In the center is a logo consisting of a blue cube with yellow and green faces. Below the logo is the word "Cadastro". There are six text input fields stacked vertically, labeled "Nome", "Sobrenome", "E-mail", "Senha", "Telefone", and "CEP". At the bottom is a large green button with the text "Criar conta".

✓ CERTO

A mobile app registration screen with a light gray background. At the top left is a hamburger menu icon. In the center is a logo consisting of a blue cube with yellow and green faces. Below the logo is the word "Cadastro". There is a large green button with the text "Entre com o Google +". Below this button is the word "Ou". There are two text input fields stacked vertically, labeled "E-mail" and "Senha". At the bottom is a large green button with the text "Criar conta".

Formulário Eficiente

✗ ERRADO

Cadastro

Nome

Sobrenome

E-mail

Senha

Confirmar senha

Endereço

CEP

Complemento

Conta

Criar conta

✓ CERTO

1 2 3 4

Perfil

Nome

Apelido

Aniversário

Criar conta

Outras dicas

- Navegação sem cadastro inicial
- Explique o formato do campo

Password

Use at least one letter, one numeral, and seven characters.

- Erros em tempo real e indicando onde ocorreu

E-mail inválido

Número do cartão de crédito

1234 5678 9101 234

Insira um número com 16 dígitos

Como deixar o usuário menos confuso



Melhorando a usabilidade

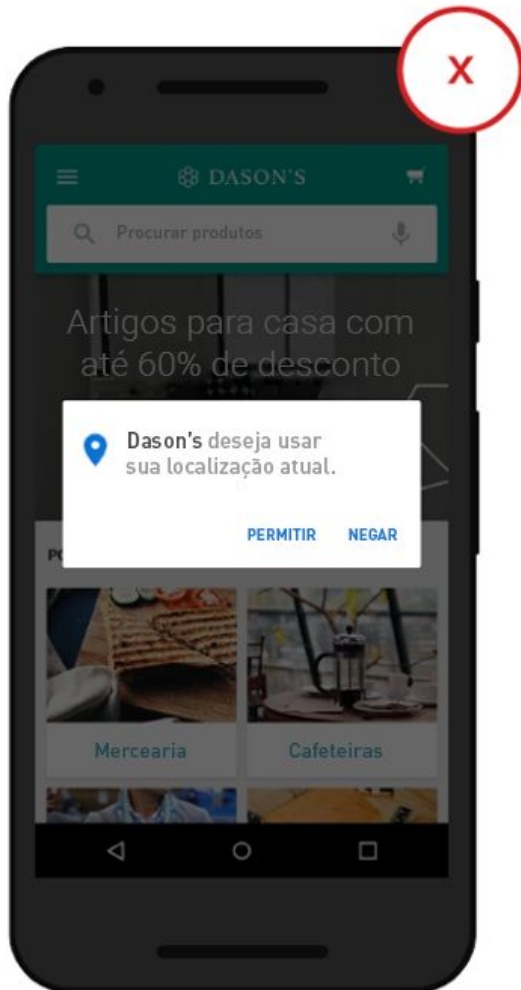
Respostas visuais



X Não há uma resposta visual quando o usuário coloca o produto no carrinho e isso o deixa em dúvida se a ação foi processada.

✓ O usuário recebe uma resposta visual clara - neste caso, uma mensagem pop-up - confirmando que a ação foi processada.

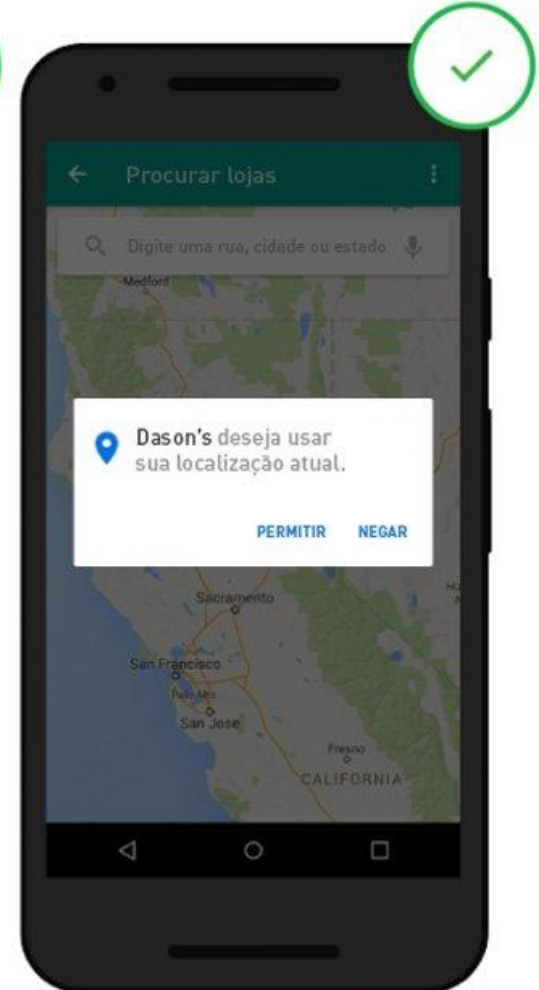
Pedido de permissão dentro de um contexto



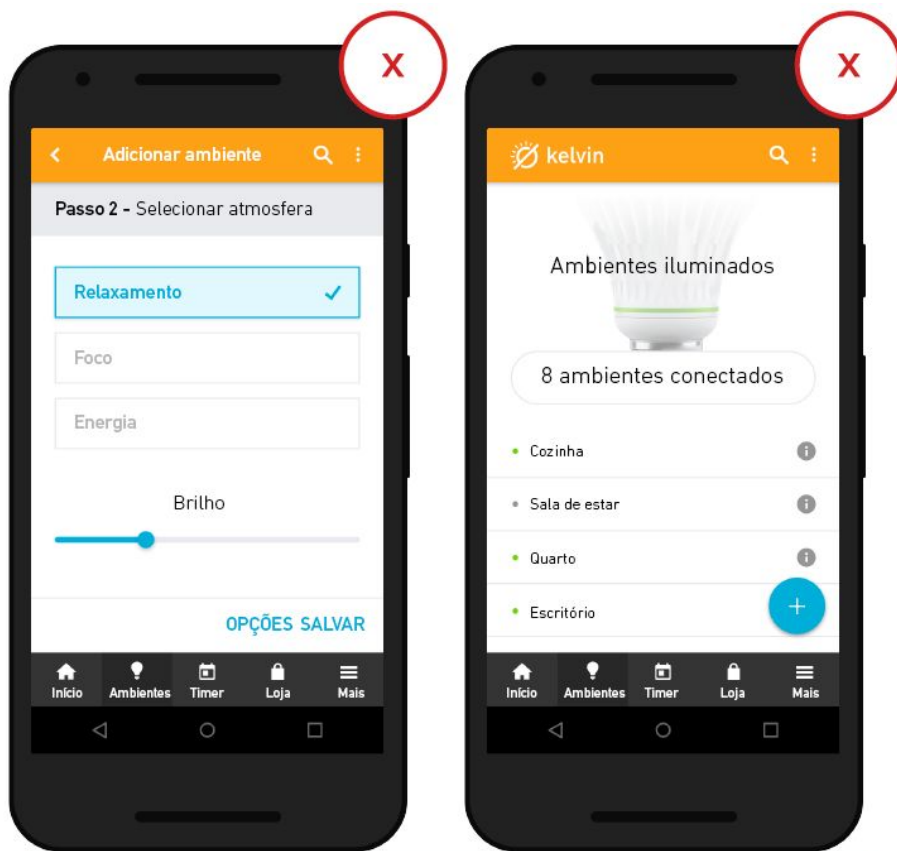
X O pedido de permissão é feito num contexto irrelevante.



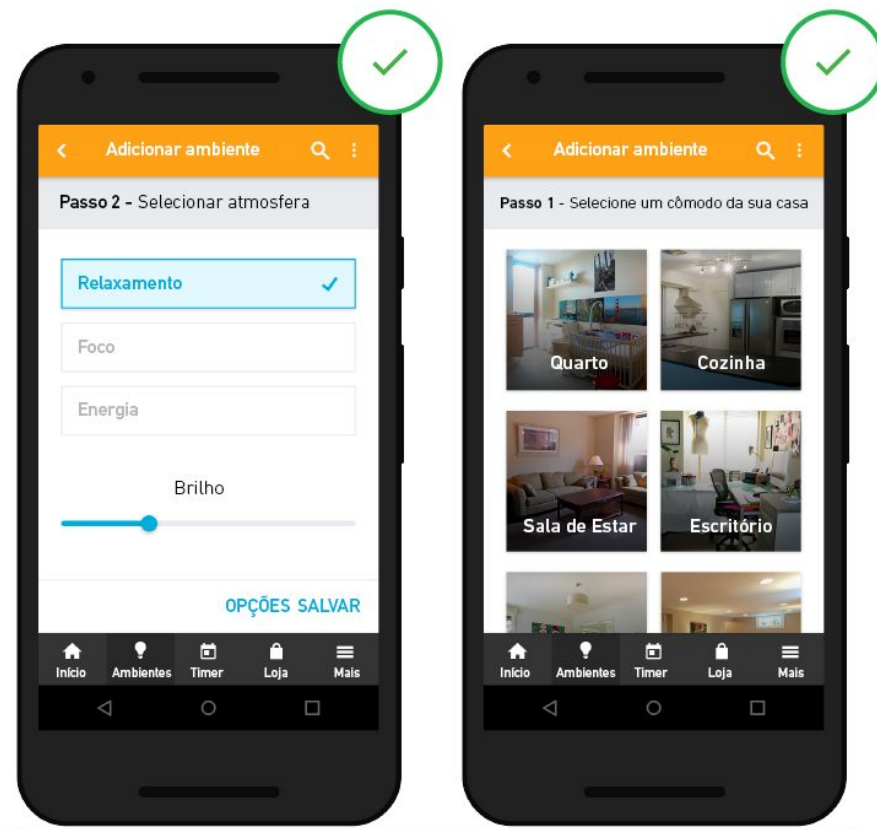
✓ O pedido de permissão é feito num contexto relevante para a tarefa, quando o usuário busca pela localização da loja.



Fluxo



X O botão "voltar" leva o usuário para a tela inicial, causando confusão.



✓ O botão "voltar" retorna leva o usuário apenas ao passo anterior, como esperado.

Dicas gerais para deixar o APP melhor

Não é obrigatório, mas pode
ajudar

Algumas Dicas

- Material Design <https://material.io/>
 - Cores, Ícones e Componentes
- Mostre as informações logo de cara
- Não peça mais que o necessário de dados do usuário
- Não seja invasivo

Algumas Dicas

- Cuidado com a bateria e o consumo de dados
- Nem sempre o layout vai funcionar para todos tamanhos de telas
- Se você quer que o usuário clique em um botão, deixe numa área de fácil alcance

THE END



Com alguns adendos

Recomendação de curso

UX Design for Mobile Developers

<https://br.udacity.com/course/ux-design-for-mobile-developers--ud849/>

Referências

https://think.storage.googleapis.com/intl/ALL_br/docs/25-tecnicas-site-mobile_research-studies.pdf

http://storage.googleapis.com/think/intl/ALL_br/docs/mobile-app-ux-principles_articles.pdf

<https://www.thinkwithgoogle.com/marketing-resources/experience-design/principles-of-mobile-app-design-download-complete-guide/>

<https://brasil.uxdesign.cc/estatísticas-sobre-uso-de-aplicativos-mobile-b0d2fac578eb>

<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/marketing-resources/ux-e-design/fundamentos-do-design-de-apps-mobile/>

OBRIGADA!

Larissa Yasin

Mobile Developer @ DBServer

 /in/larissayasin/

 larissag@dbserver.com.br