

Interface

Preparado por Isabella Sanches

Aula 7 - Design e Gestalt

Design Visual: é a parte do software que o usuário vai interagir , é composto por imagens, cores, fontes entre outros elementos.

Elementos do Design Visual

- **Tipografia:** É a arte ou processo de configuração e organização das letras, importante pois eh a identidade visual da marca, chama a atenção, é como a marca é reconhecida e influência na tomada de decisões.

- **Typeface X Fonte:** Um typeface é um estilo de design que comprehende um conjunto de caracteres de tamanhos e peso variados, enquanto uma fonte é uma representação gráfica do caractere de texto.A fonte é na verdade uma forma mais específica de um tipo de letra.

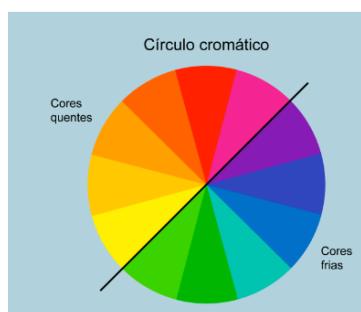


Teoria das cores: A ciência e a arte do uso da cor. A cor não é somente uma propriedade estética, mas também uma ferramenta para identificar os elementos que devem atrair atenção, interagindo com o usuário.Não esqueça da acessibilidade. Há usuários que não enxergam as cores

-Cores quentes e frias:

Frias: Azul, Roxo e Verde expressam sensação de calmaria, tranquilidade e esperança .

Quentes: Vermelho, Laranja e Amarelo transmitem sensação de alegria, calor e descontração.



- Harmonia de cores:

Cores complementares: são aquelas diretamente opostas no Círculo Cromático, em uma combinação com bastante contraste.



Cores análogas: são as cores “vizinhas” no Círculo Cromático, normalmente compostas por uma cor primária e duas adjacentes, ou seja, derivadas dela.



Cores triádicas: as cores triádicas são equidistantes no Círculo Cromático.



Princípios Gestalt: Gestalt diz que elementos que estão visualmente conectados são percebidos como mais relacionados do que elementos sem conexão. Isso significa que 2 figuras idênticas em um layout, quando desconectadas, são vistas diferentemente do que as suas figuras disformes ligadas por uma linha.

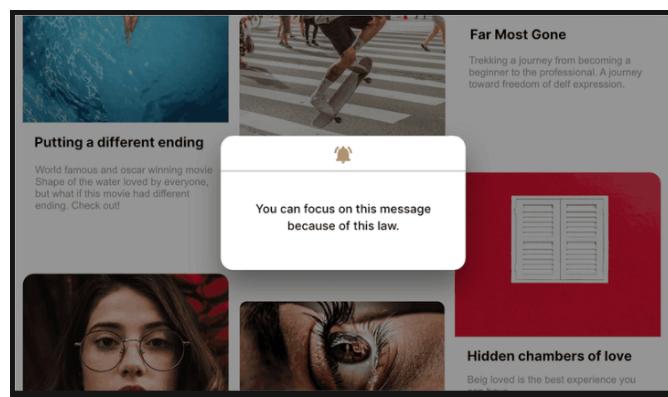
A importância dos princípios de Gestalt ajudará de três maneiras:

- Determinar quais elementos de Design são mais eficazes em alguma situação.
- Esses princípios psicológicos influenciam nossa percepção visual permitindo que Designers

direcionam a atenção dos usuários para pontos específicos de foco que vão levar a executar ações e criar mudanças comportamentais;

- Ajudam a projetar produtos que resolvem problemas e atendem as necessidades do usuário de maneira agradável e objetiva.

1- Figura Fundo: Afirma que nossa percepção percebe objetos como estando ou a frente ou ao fundo (não somos capazes de focar na frente e no fundo, escolhemos um). Na UX, por exemplo, o fundo torna-se secundário quando uma ação que precisa de mais foco é trazida para frente.



2- Similaridade: Esse princípio explora que elementos parecidos são vistos como sendo do mesmo grupo e com a mesma função.

Email
James@stewart.connect

Password

LOGIN

By using our software you agree our [terms](#) and [conditions](#). For any assistance please visit [helpdesk](#).

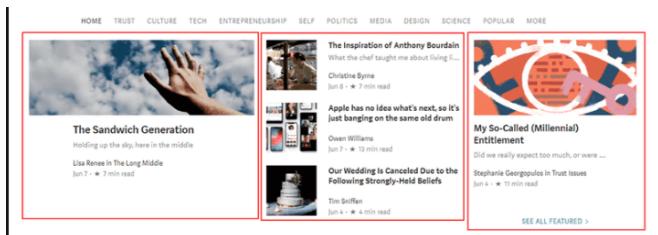
3 - Proximidade: Coisas que estão próximas parecem mais relacionadas entre si do que se estivessem longe (elementos diferentes são posicionados de formas próximas para formar um grupo).

Name James Stewart	Email James@stewart.connect
-----------------------	--------------------------------

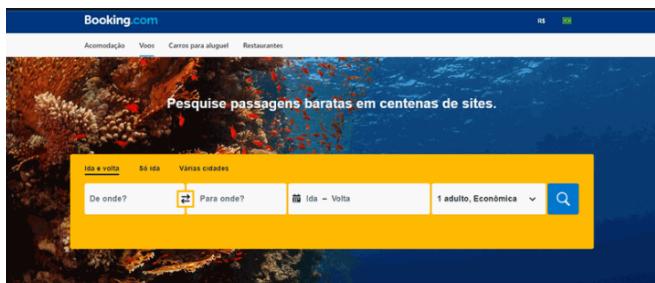
As labels e campos de texto são percebidos como um único elemento.

4- Região comum: Esse princípio pode ser considerado um subprincípio do princípio da

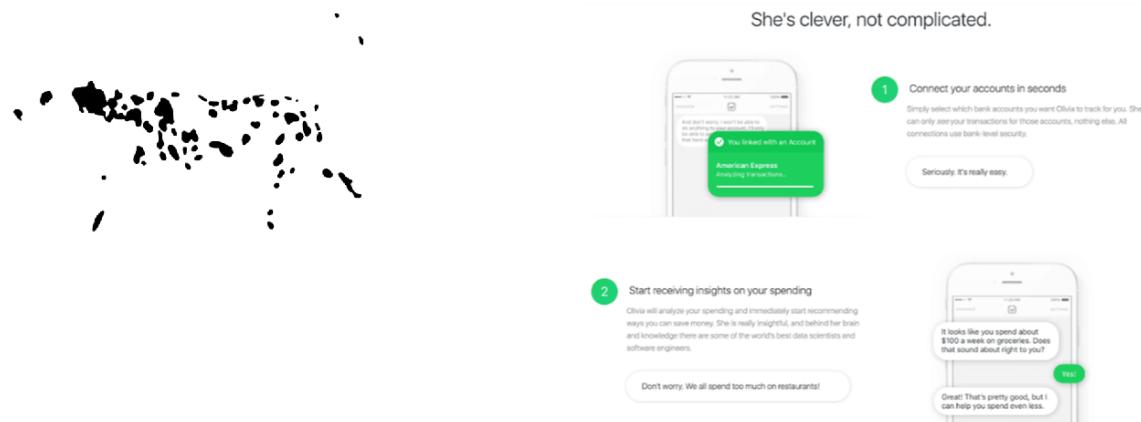
proximidade. Ele diz que quando objetos são posicionados dentro da mesma região são considerados como parte do mesmo grupo.



5- Continuidade: Elementos posicionados em uma linha ou em uma curva são mais relacionados do que se não estivessem posicionados dessa forma. Exemplo: abaixo o formulário é posicionado assim com o objetivo de influenciar o usuário a preencher o formulário em sequência.



6- Fechamento: Afirma que utilizamos a memória para converter objetos complexos e não completos em formas simples e ou já conhecidas.

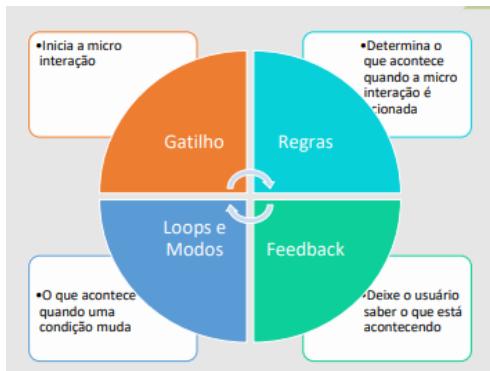


7 - Ponto focal: Afirma que qualquer elemento que se destaca visualmente vai chamar e manter a atenção do usuário.



Aula 8 (parte 2) - Design visual

Micro Interações: Pequenos momentos que melhoram a experiência do usuário, podem economizar o tempo dos usuários comunicando informações



Semiótica : é o estudo de sinais dos processos de significação, estuda como (e por que) as pessoas atribuem significado às coisas, e como usam as coisas para significar o que querem dizer.

Tudo o que 'tem significado'
para alguém é um SIGNO.



Engenharia Semiótica = confecção de artefatos de comunicação entre pessoas, ajudam na criação

do modelo mental.

Os sistemas interativos são artefatos de metacomunicação, visto que o designer cria signos para se comunicar com os usuários por meio das interfaces, ou seja, a comunicação entre designer e usuário é mediada pela interface.

- Tipos de Signo:

1. Os signos estáticos expressam o estado do sistema, elementos presentes na interface num determinado momento de tempo, como rótulos, imagens, itens de menu e outras.

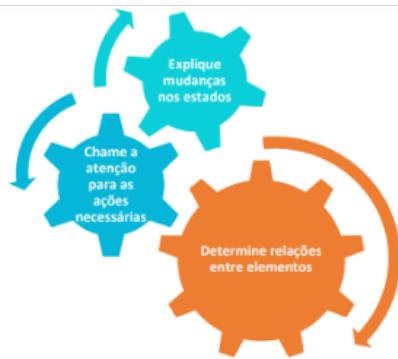


2. Os signos dinâmicos expressam as modificações na interface decorrentes das ações dos usuários, de eventos externos, transições de tela e o surgimento de dicas de acordo com o comportamento do usuário.



3. Os signos metalinguísticos se referem e explicam os outros signos, fornecendo informações de como os outros signos podem ser utilizados durante a interação, como manuais, materiais de divulgação, instruções, avisos e mensagens de erro.





O Design System pode ajudar nos componentes e na acessibilidade do seu sistema (confie no que for agradável aos olhos).

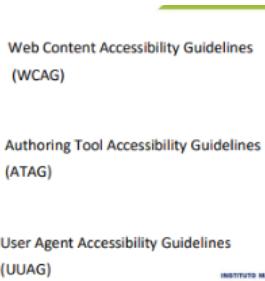
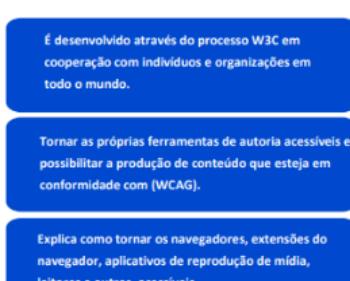
Aula 9 - Acessibilidade

É necessário que os sistemas interativos sejam acessíveis para cada diversidade de público.

Acessibilidade: Trata-se de “estender o processo de design de produtos de massa também às pessoas com alguma limitação de uso ou incapacidade”, ou seja, tornar um produto acessível também às pessoas que contenham dificuldades motoras, deficiências visuais e ou cognitivas.

- Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência: assegura e promove, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais por pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania (acessibilidade nos sites é obrigatória para organizações públicas e privadas).
- 1. Deficiente visual: Segundo Nielsen, usar um alto contraste entre cores de primeiro e segundo plano e evitar fundos confusos que interfiram na leitura do usuário, aumenta a acessibilidade do site.
- 2. Deficiente Cognitivo: Nielsen sugere que seja usado textos claros e linguagens populares de forma que o conteúdo seja comprehensível em nível de primeira leitura, para assim aumentar a acessibilidade.
- 3. Dislexia: Nielsen sugere evitar páginas longas e ter design que facilite a leitura rápida.
- 4. Surdos (Brasil): VLibras é um conjunto de ferramentas computacionais de código aberto, que traduz conteúdos digitais (texto, áudio e vídeo) para Língua Brasileira de Sinais - LIBRAS, tornando computadores, celulares e plataformas Web acessíveis para pessoas surdas.

A acessibilidade deve começar no processo de design até a entrega do produto final.



Usabilidade X Acessibilidade

Usabilidade: verifica se os projetos são eficazes (atendem o seu objetivo proposto), eficientes (poupa esforços) e se são satisfatórios.

Acessibilidade: Preocupa-se em saber se todos os usuários conseguem acessar uma experiência de forma equivalente (para que todos os usuários possam ter a mesma experiência de acesso, independentemente de sua condição).

Melhorar a acessibilidade de um produto, pode melhorar a usabilidade de todos os usuários. Uma página Web deve ser desenvolvida de acordo com as normas de usabilidade, e também deve ter como relevância sua acessibilidade para acesso por todos.

Categorias de implementação:



Implementação de acessibilidade:

Etapas para desenvolver um aplicativo acessível:

- Alternativas de texto e legendas para imagens e conteúdo de mídia.
- Acesso total pelo teclado.
- Use os elementos da linguagem HTML por seu propósito (HTML semântico introduz significado para páginas da Web).
- Use os elementos de foco incorporados (com uma ordem de navegação do teclado lógica e intuitiva).
- Cuidado com o contraste e o tamanho do texto.
- Uso de um Design System pode ajudar.



Aula 10 - Avaliação e teste de usabilidade

Por que avaliar? A avaliação é importante para: Conhecer o que os usuários querem e problemas que experimentam, responder dúvidas que surgem durante o projeto e desenvolvimento,

verificar o sistema na situação real de uso, Marketing (comparação entre produtos) e Adequação a normas (produtos estão de acordo com padrões específicos).

O que avaliar?

- Funcionalidade do sistema (qualidade da adequação aos problemas do usuário)
- Usabilidade da interface (qualidade da interação usuário/sistema).
- Comunicabilidade (qualidade de comunicação).
- Aprendizado do usuário (conhecimento do usuário evolui através da interação).

Referência de Qualidade de Produto – ISO 9126

A norma ISO 9126 é uma tentativa de identificar os 6 atributos chaves de qualidade para software. São eles: funcionalidade, confiabilidade, usabilidade, eficiência, manutenibilidade e portabilidade.

- USABILIDADE: Medida do esforço necessário para a utilização do sistema de software.
- Inteligibilidade: medida da facilidade do usuário reconhecer o funcionamento do produto e sua aplicação.
- Facilidade de Aprendizado: medida de facilidade de aprendizado do software.
- Operacionalidade: medida para operar e controlar operações pertinentes ao software.

Teste de usabilidade:

É uma técnica que avalia o produto, onde usuários finais testam o produto realizando tarefas típicas enquanto o analista observa, ouve e anota.

Serve para: observar o uso de um produto e investigar questões que envolvem navegação e entendimento da interface.

Métricas de avaliação:

Sucesso da tarefa Mede efetivamente se os usuários são capazes de concluir um determinado conjunto de tarefas. Dois tipos de sucesso de tarefa serão revisados: sucesso binário e níveis de sucesso.
Tempo na tarefa: mede quanto tempo é necessário para completar uma tarefa.
Erros: refletem os erros cometidos durante uma tarefa. Erros podem ser úteis para apontar partes particularmente confusas ou enganosas de uma interface.
Eficiência: pode ser avaliada examinando a quantidade de esforço que um usuário gasta para concluir uma tarefa, como o número de cliques em um site ou o número de botões pressionados em um telefone celular.
Capacidade de aprendizado: mede como o desempenho muda ao longo do tempo.
Satisfação: experiência de uso (facilidade)

Sucesso da tarefa:

Cada tarefa que os usuários são solicitados a executar deve ter um estado final claro e é preciso definir o critério de sucesso (se não predefinir sucesso, corre-se o risco de não coletar dados efetivos).

Satisfação (experiência do usuário):

Pode ser medida através de questionários de satisfação padronizados que podem ser aplicados após cada tarefa e/ou após uma sessão de teste de usabilidade. Exemplos de questionário: ASQ: questionário após o cenário (3 perguntas).

A satisfação do nível de teste é medida através de um questionário aplicado a cada participante do teste no final da sessão de teste (Questionário pós-teste). Isso serve para medir sua impressão sobre a facilidade geral de uso do sistema que está sendo testado. Exemplo: Questionário SUS - System Usability Scale - um dos mais conhecidos e mais simples métodos de averiguação do nível de usabilidade de um sistema.

Além disso, para realizar o teste é necessário organizar a logística do teste e ter ética.



Aula 11 - Estratégia Ux

Elementos de Estratégia:



Estratégia de negócio - Ferramenta:



Estratégia Blueprint:



Teoria do oceano:

O oceano azul é aquele mercado, onde a estratégia não é enfrentar a concorrência, mas gerar um ambiente não concorrencial, onde os concorrentes sofrem dificuldades para replicar o modelo de negócio proposto pelo inovador de valor, levando a concorrência a ter dificuldade em seguir os passos deste inovador.



Técnicas para inovação de valor:

- Identificar as funcionalidades essenciais;
- Tirar proveito dos influenciadores de UX;
- Fazer uma comparação de funcionalidades;
- Criar um storyboard da inovação de valor.

Growth Hacking

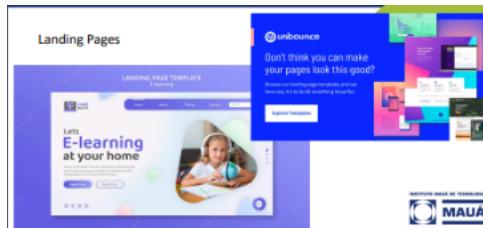
O conceito de Growth hacking (hacking para crescimento) está relacionado a equipes de produto multifuncionais que fazem experimentos de formas inteligentes, com um baixo custo, para aumentar o número de clientes.

- Técnicas do Growth hacking:

Testes A/B



Landing-pages



Fatores virais, Capacidade de entrega de emails e Integração de redes sociais.