



DESIGN DE UI

Luana Müller- Aula 03

Professores

JOE NATOLI

Professor Convidado

Tem orientado e praticando a experiência de usuário (UX) para organizações da “Fortune 100, 500” e outras instituições governamentais por quase três décadas. Esse trabalho inclui líderes da indústria comercial, como “Google Ventures”, “Kroll / Duff + Phelps”, “Broadridge”, “Conde Nast”, “Johns Hopkins”, “Mettler-Toledo”, “PHH Arval”, “SC Johnson” e “Wolters Kluwer”, bem como agências governamentais como a “National Science Foundation”, “National Institutes da Saúde” e do “Departamento de Segurança Interna”. Tem falado publicamente sobre os tópicos de Experiência do Usuário (UX) e Design em todo o mundo por 24 anos, em conferências globais como HOW Design Live, SDD, DevWeek e IxDA South America. Seu livro mais recente sobre Estratégia de UX e Melhoria de Produto, Think First, foi publicado mundialmente em 5 de outubro de 2015. Escreveu vários artigos sobre os papéis que o design e a experiência do usuário desempenham no sucesso dos negócios para publicações, como “Fast Company”, “SmartCEO”, “The AIGA Journal”, “The Baltimore Business Journal” e “Business Monthly”.

LUANA MÜLLER

Professora PUCRS

Bacharel em Sistemas de Informação - ESUCRI. Mestre em Ciência da Computação (ênfase em Sistemas de Recomendação)-PUCRS. Doutora em Ciência da Computação (ênfase em HCC) - PUCRS. Coordenadora de Engenharia de Software - Pravalier. Pesquisadora colaboradora SERG (Semiotic Engineering Research Group) e DaVInt (Data Visualization and Interaction Lab)

Ementa da disciplina

Caracterização de Interface com Usuário (UI). Introdução ao Design Visual e arquitetura de Informações. Compreensão dos princípios de redação para UX. Definição de prototipação e seus principais objetivos. Apresentação de ferramentas de apoio à prototipação e ao design de interfaces.

Luana Müller

- **Bacharel em Sistemas de Informação - ESUCRI**
- **Mestre em Ciência da Computação (ênfase em Sistemas de Recomendação)- PUCRS**
- **Doutora em Ciência da Computação (ênfase em HCC) - PUCRS**
- **Coordenadora de Engenharia de Software – Pravalier**
- **Pesquisadora colaboradora SERG (Semiotic Engineering Research Group) e DaVInt (Data Visualization and Interaction Lab)**

Caracterização de Interface de Usuário (UI)

O que é Interface?

“A Interface de um sistema interativo compreende toda a porção do sistema com a qual o usuário mantém contato físico (motor ou perceptivo) ou conceitual durante a interação.” (Barbosa, 2010)

- De interfaces desktop, a novos meios de interação
- Meio de acesso ao sistema e suas funcionalidade (*front-end*)
- É contatada através dos *hardwares* de entrada e saída usados durante a interação

O que é Interação?

Processo através do qual o usuário formula uma intenção, planeja ações, atua sobre a interface, percebe e interpreta a resposta e avalia se o objetivo foi alcançado (Norman, 1986).

Ou seja... tudo que acontece quando uma pessoa e um sistema computacional se unem para realizar tarefas com um objetivo.

Estilos de Interação

Linguagem de comando

O usuário deve digitar os comandos que irão realizar as ações na interface. Tais comando precisam ser, na maioria das vezes, memorizados.

Estilos de Interação

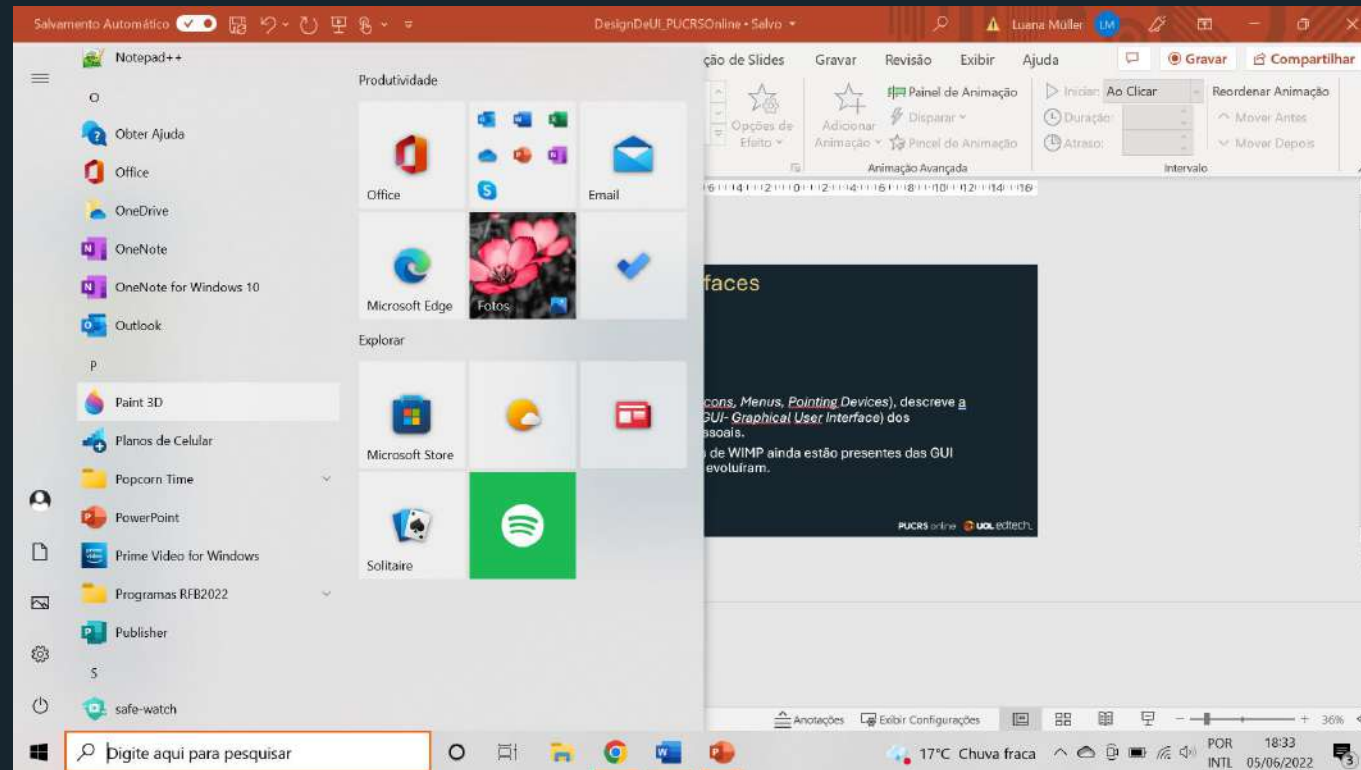
WIMP ou GUI

WIMP (*Windows, Icons, Menus, Pointing Devices*), descreve a interface gráfica (*GUI- Graphical User Interface*) dos computadores pessoais.

Os blocos básicos de WIMP ainda estão presentes das GUI modernas, porém evoluíram.

Estilos de Interação

WIMP ou GUI



Estilos de Interação

Linguagem de comando

```
mars@marsmain ~ $ pwd
/home/mars
mars@marsmain ~ $ cd /usr/portage/app-shells/bash
mars@marsmain /usr/portage/app-shells/bash $ ls -al
total 130
drwxr-xr-x  3 portage portage 1024 Jul 25 10:06 .
drwxr-xr-x 33 portage portage 1024 Aug  7 22:39 ..
-rw-r--r--  1 root  root   35808 Jul 25 10:06 ChangeLog
-rw-r--r--  1 root  root   27002 Jul 25 10:06 Manifest
-rw-r--r--  1 portage portage 4645 Mar 23 21:37 bash-3.1_p17.ebuild
-rw-r--r--  1 portage portage 5977 Mar 23 21:37 bash-3.2_p39.ebuild
-rw-r--r--  1 portage portage 6151 Apr  5 14:37 bash-3.2_p48-r1.ebuild
-rw-r--r--  1 portage portage 5988 Mar 23 21:37 bash-3.2_p48.ebuild
-rw-r--r--  1 portage portage 5643 Apr  5 14:37 bash-4.0_p10-r1.ebuild
-rw-r--r--  1 portage portage 6230 Apr  5 14:37 bash-4.0_p10.ebuild
-rw-r--r--  1 portage portage 5648 Apr 14 05:52 bash-4.0_p17-r1.ebuild
-rw-r--r--  1 portage portage 5532 Apr  8 10:21 bash-4.0_p17.ebuild
-rw-r--r--  1 portage portage 5660 May 30 03:35 bash-4.0_p24.ebuild
-rw-r--r--  1 root  root   5660 Jul 25 09:43 bash-4.0_p28.ebuild
drwxr-xr-x  2 portage portage 2048 May 30 03:35 files
-rw-r--r--  1 portage portage 468 Feb  9 04:35 metadata.xml
mars@marsmain /usr/portage/app-shells/bash $ cat metadata.xml
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE pkgmetadata SYSTEM "http://www.gentoo.org/dtd/metadata.dtd">
<pkgmetadata>
<herd>base-system</herd>
<use>
  <flag name='bashlogger'>Log ALL commands typed into bash; should ONLY be
    used in restricted environments such as honeypots</flag>
  <flag name='net'>Enable /dev/tcp/host/port redirection</flag>
  <flag name='plugins'>Add support for loading builtins at runtime via
    'enable'</flag>
```

Estilos de Interação

Linguagem natural

O uso de linguagem natural durante a interação visa permitir ao usuário que ele se expresse como em uma conversa com outra pessoa, utilizando seu próprio idioma.

Estilos de Interação

Linguagem natural



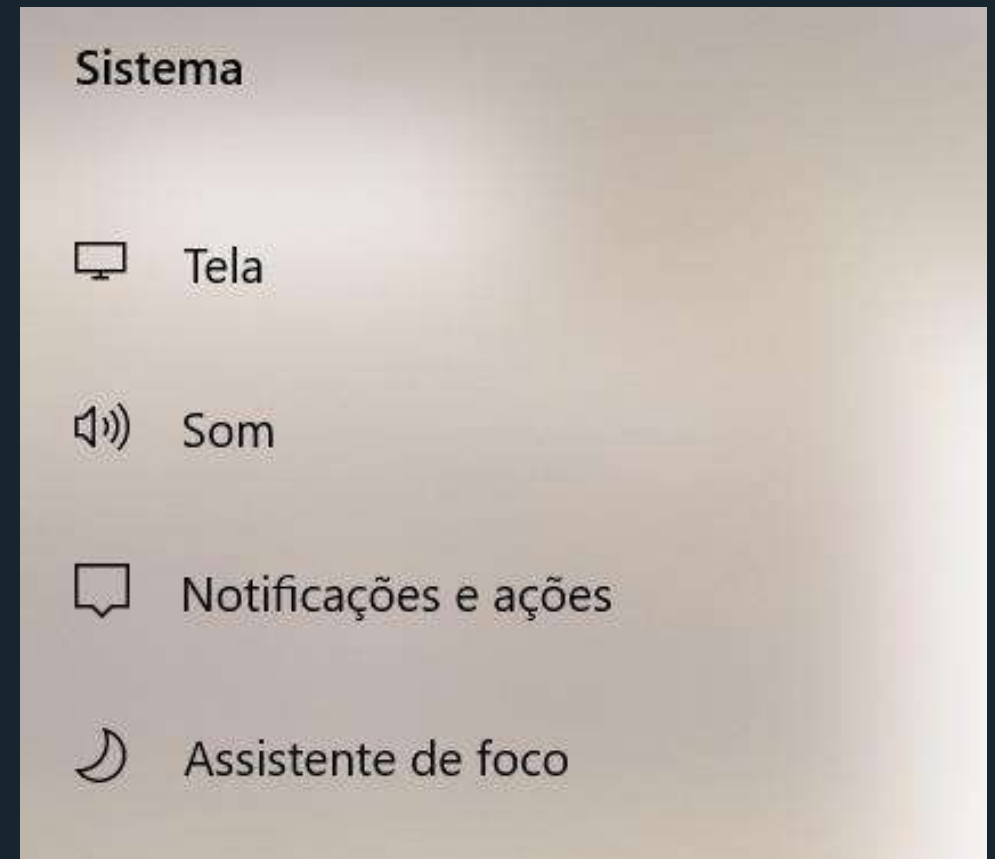
Estilos de Interação

Menus

O sistema deve oferecer ao usuário um conjunto de opções dentre as quais o ele deve selecionar a que lhe interessa.

Estilos de Interação

Menus



Estilos de Interação

Formulário

O sistema solicitará dados do usuário através de campos que precisam ser preenchidos.

Estilos de Interação


Formulário


Dados do Contribuinte

Nome

Data de nascimento

Título eleitoral

☐ Um dos declarantes é pessoa com doença grave ou deficiência física ou mental? 

Houve alteração de dados cadastrais? 

☒ Não

Possui cônjuge ou companheiro(a)?

☒ Sim

CPF do cônjuge ou companheiro(a)

Endereço

☒ Brasil

Tipo

Logradouro

Número

Complemento

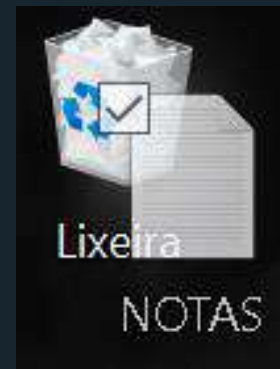
Bairro/Distrito

Estilos de Interação

Manipulação direta

Este estilo tem como objetivo tornar a interação semelhante a manipulação dos objetos no mundo real.

Tais manipulações são mapeadas por operações do mouse, como clique, duplo clique e clique-e-arrasto.



Estilos de Interação

Natural

- Fala, toque, gestos e imersivas



Estilos de Interação

Outras

- Multimodal
- *Wearable*
- Eletrônicos de consumo e eletrodomésticos
- Robótica
- Cerebral

Estilos de Interação

Outras



Estilos de interação

Interfaces podem utilizar diferentes estilos de interação visando proporcionar uma melhor experiência ao usuário.

Introdução ao Design Visual e Arquitetura de Informações

Design de UI

O Design de UI é importante e necessário, pois ele ajuda a reduzir os aspectos negativos da experiência do usuário, ajudando a desenvolver produtos interativos fáceis, eficientes e agradáveis, e a para projetar interfaces tendo o usuário em mente e não a função.

Design de UI

Análise da situação atual: estudá-la e compreende-la.

- Como melhorar a situação atual?
- Quais os elementos envolvidos e como se relacionam?
- Quem são as analisados pessoas, artefatos e processos envolvidos?

Como resultados tem-se uma interpretação da realidade estudada.

Tenha como foco o domínio, os stakeholders e usuários, tempo, orçamento e mão-de-obra disponíveis.

Design de UI

Sintetizar a intervenção: planejar e executar uma intervenção na situação atual.

É a solução para o problema.

- Qual o conhecimento adquirido na análise atual?
- Qual o conhecimento sobre intervenções bem e mal avaliadas em casos semelhantes?
- Qual o conhecimento sobre as possibilidades e limitações das tecnologias disponíveis?

Design de UI

Avaliar a nova situação: verificar o efeito da intervenção, comparando-a com a anterior.

Pode ocorrer:

1. Durante a concepção e o desenvolvimento da intervenção, prevendo seus possíveis impactos;
2. Antes da introdução da intervenção, identificando consequências negativas ou problemas que possam ser evitados;
3. Após a intervenção, verificando seus impactos.

Design de UI vs Design de UX

- Interface Vs Experiência
- Necessidade do Front-end Vs Necessidade do Produto

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

O design deve...

- Determinar quais ações são possíveis a cada momento, fazendo uso de restrições
- Tornar as coisas visíveis incluindo o modelo conceitual do sistema, as ações alternativas e os resultados das ações;
- Avaliar o estado corrente do sistema e seguir mapeamentos naturais entre as intenções e as ações requeridas, entre ações e o efeito resultante, e entre a informação que está visível e a interpretação do estado do sistema.

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Correspondência com as Expectativas dos Usuários

Certifique-se que o usuário consegue determinar os relacionamentos entre:

- Intenções e ações possíveis
- Ações e seus efeitos
- O estado real do sistema e o que é percebido pela visão, audição ou tato;
- O estado percebido do sistema e as necessidades, intenções e expectativas do usuário.

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Correspondência com as Expectativas dos Usuários

- Siga uma linha de raciocínio na estrutura de seu diálogo
- Forneça fechamentos
- Apresente *feedbacks*
- Use metáforas



Explore mapeamentos naturais!

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Simplicidade nas Estruturas das Tarefas

- Em tarefas complexas, forneça formas de apoio aos usuários para que consigam aprender como realiza-las
- Melhore o feedback e ajude o usuário se manter no controle da tarefa
- Automatize a tarefa (ou parte)
- Modifique a natureza da tarefa

Cuidado com o excesso
de automação

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

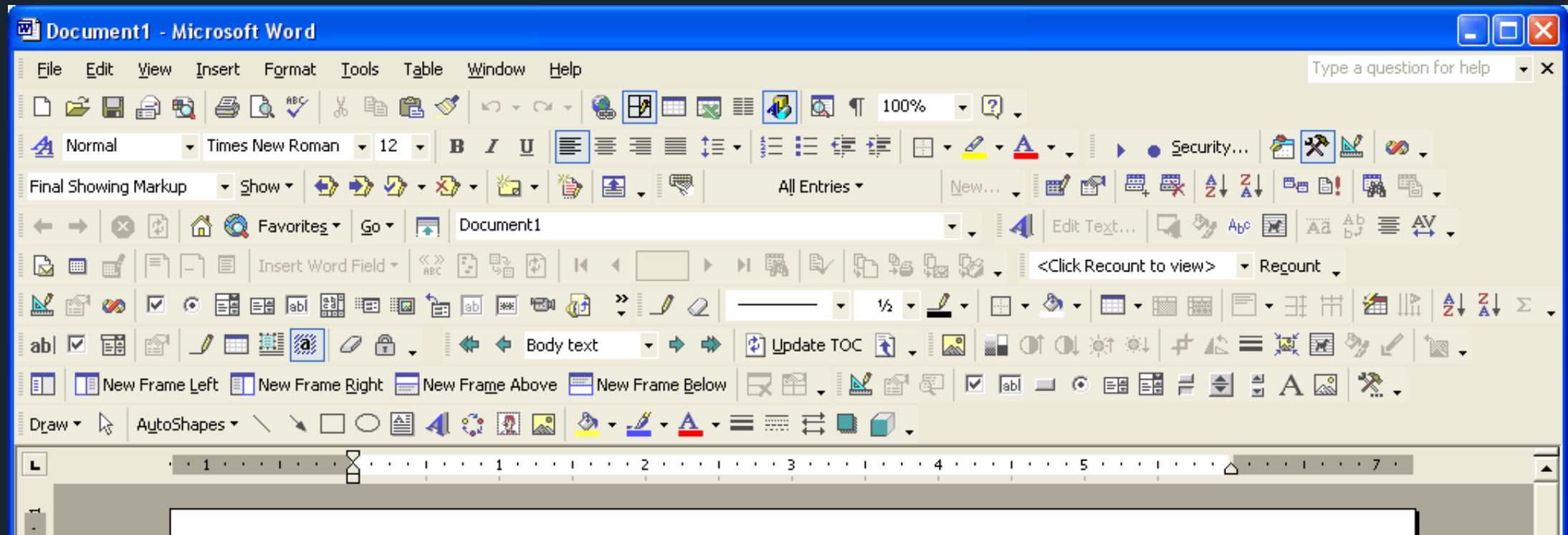
Equilíbrio entre Controle e Liberdade do Usuário

- Equilibre limitações e restrições
- Excesso de liberdade pode deixar o usuário perdido
- Porém, aos poucos, forneça caminhos alternativos de interação
- Permita ao usuário explorar a interface

A interface “pertence” ao usuário!

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Equilíbrio entre Controle e Liberdade do Usuário



Princípios e Diretrizes para o Design de UI

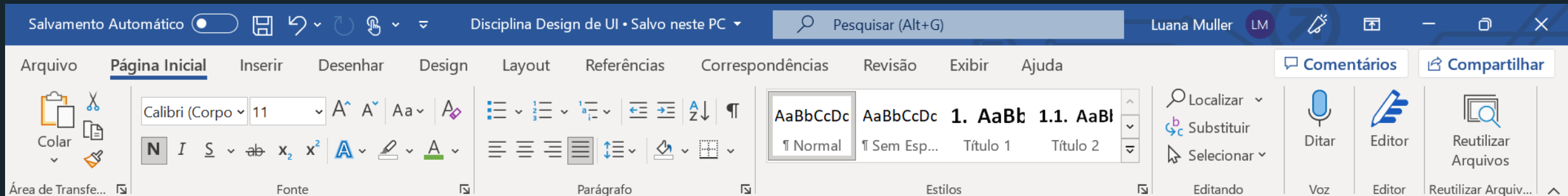
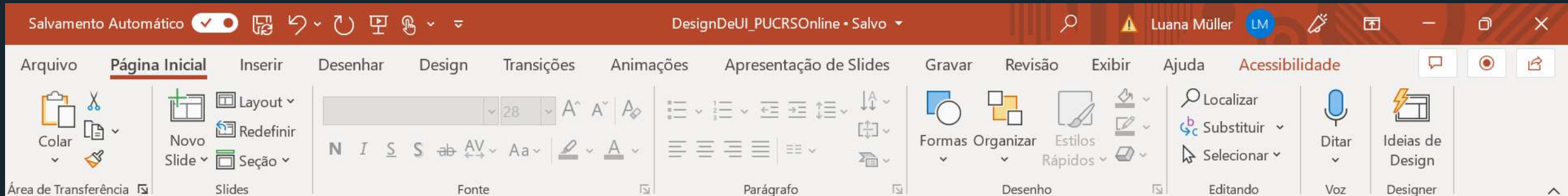
Consistência e Padronização

- Padronize ações, resultados, layouts dos diálogos, visualizações de informação e comportamentos
- Respeite os padrões e estilos definidos a nível de produto e plataforma

O usuário tentará usar estratégias de interação conhecidas, especialmente em interfaces de uma mesma plataforma

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Consistência e Padronização



Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Promovendo a Eficiência do Usuário

- Eficiência do usuário em primeiro lugar, e não a do computador
- Mantenha o usuário ocupado e permita que ele trabalhe enquanto processos ocorrem em *background*
- Não interrompa o usuário de forma desnecessária
- Proteja o trabalho do usuário
- Mantenha-se informado sobre o usuário e lembre-se dele
- Forneça atalhos

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Promovendo a Eficiência do Usuário



The image shows a mobile app login screen for LinkedIn. At the top left is the LinkedIn logo, and at the top right is a close button (X). Below the logo is the heading "Entre" (Log in) in bold, followed by the text "ou Cadastre-se no LinkedIn" (or Sign up on LinkedIn) in a smaller font. There are two input fields: the first is labeled "E-mail ou telefone" (Email or phone) and contains the text "@gmail.com"; the second is labeled "Senha" (Password) and is empty. Below the password field is a link that says "Esqueceu a senha?" (Forgot your password?). A large blue button with the text "Entrar" (Log in) is positioned below the input fields. At the bottom, there is a horizontal line with the text "ou" (or) in the center. Below this line, the text "senha de linkedin.com" (password of linkedin.com) is displayed, followed by "@gmail.com" and a key icon.

Salvamento Automático



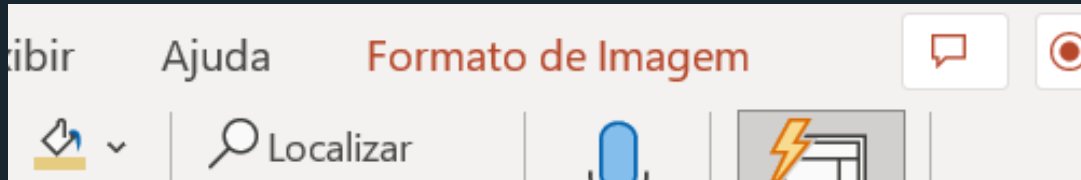
Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Antecipação

- A interface deve fornecer informações úteis e não apenas respostas
- Preveja o que o usuário quer e precisa
- Por exemplo, use valores *default*

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Antecipação



CEP

Endereço

Número da residência

Complemento (opcional)

Bairro

Cidade

Estado

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Visibilidade e Reconhecimento

- Torne visível ao usuário o que ele pode fazer e como
- As ações devem corresponder as intenções do usuário
- Não forneça opções que não façam sentido para o momento de interação
- Forneça indicações sobre o estados do sistema assim como *feedbacks*

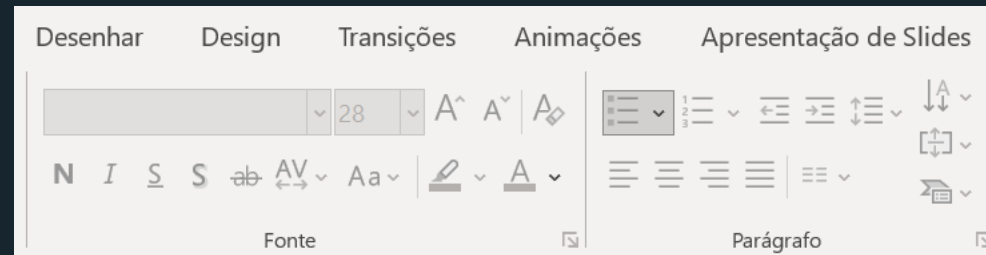
Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Visibilidade e Reconhecimento

- Não exija que o usuário memorize informações ou comandos, ou tenha que se lembrar para que serve um elemento da interface
- Em ações demoradas, mostre o progresso e permita ao usuário realizar o cancelamento
- A interface deve permitir ao usuário localizar-se, identificar ações e obter ajuda

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Visibilidade e Reconhecimento



Princípios e Diretrizes para o Design de UI

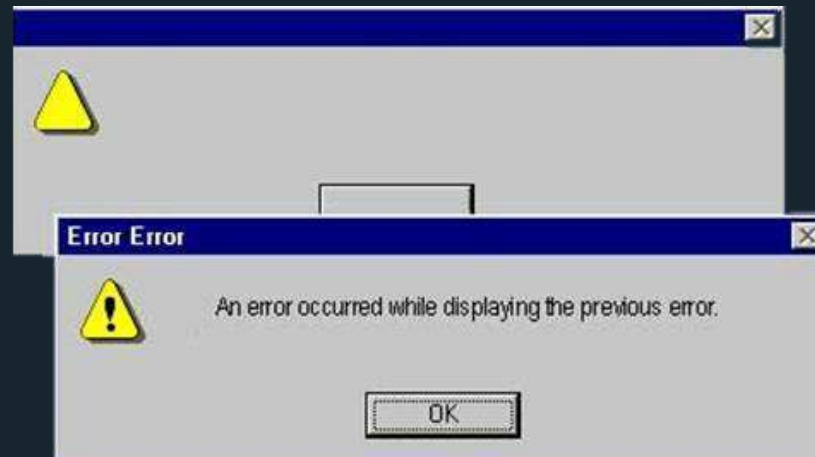
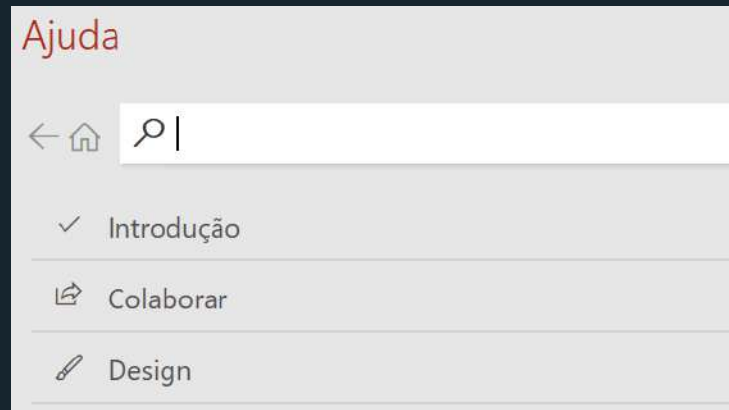
Projeto para Erros

- Assuma que qualquer erro potencial possa ser cometido
- Ajude o usuário a identificar um erro, suas consequências e como revertê-lo
- Torne tarefas irreversíveis difíceis de serem executadas
- Não coloque controles de ações perigosas ou raras próximo à controles de ações frequentes

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Projeto para Erros

- Mensagens de erro devem usar linguagem simples, serem precisas e sugerirem soluções
- Apoie os usuários no esclarecimento de dúvidas: sistemas de ajuda e documentação de qualidade são imprescindíveis



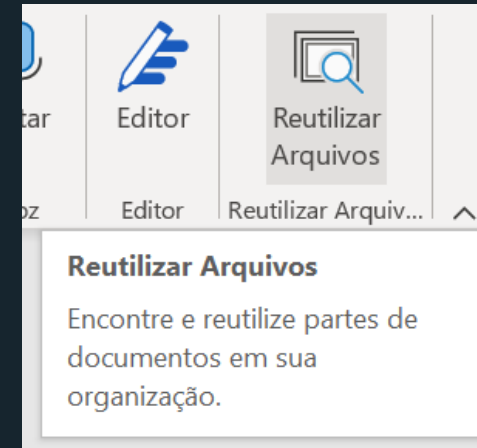
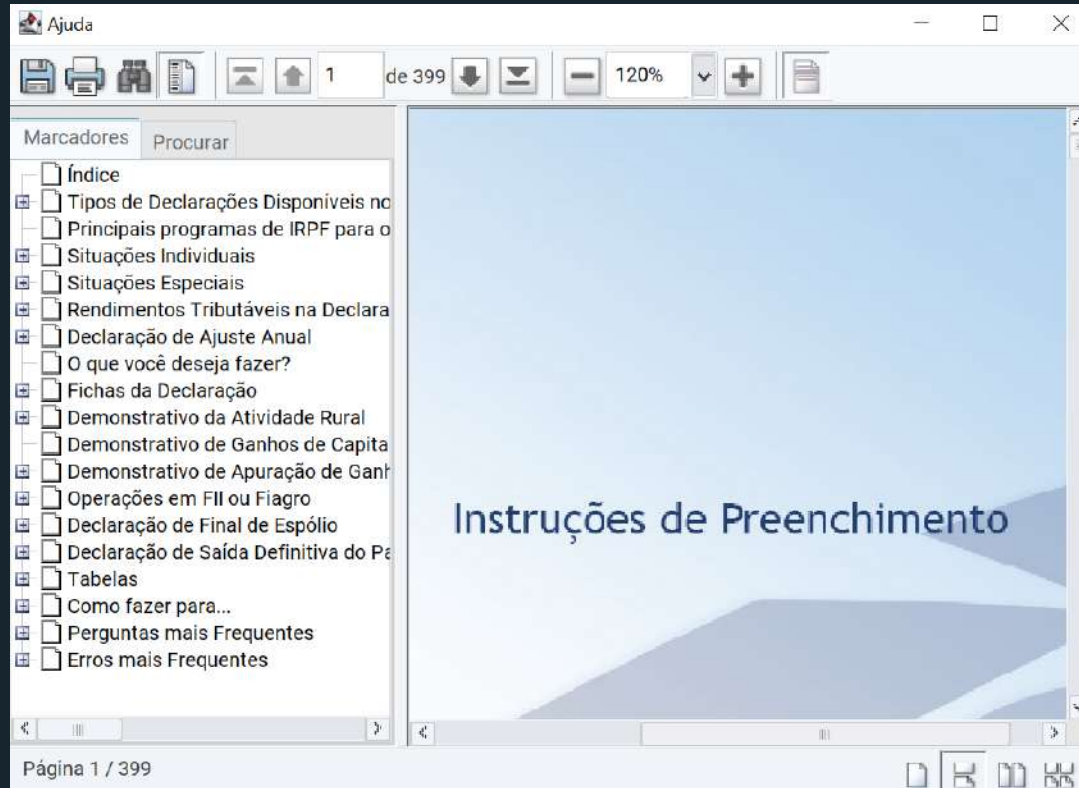
Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Ofereça ajuda

- Forneça diversos estilos de ajuda
- Deixe ícones de ajuda à vista do usuário
- Facilite a navegação e busca por conteúdos
- Ofereça tutoriais passo a passo, orientando sobre como executar a tarefa, com número limitado de etapas

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Ofereça ajuda



Princípios e Diretrizes para o Design de UI

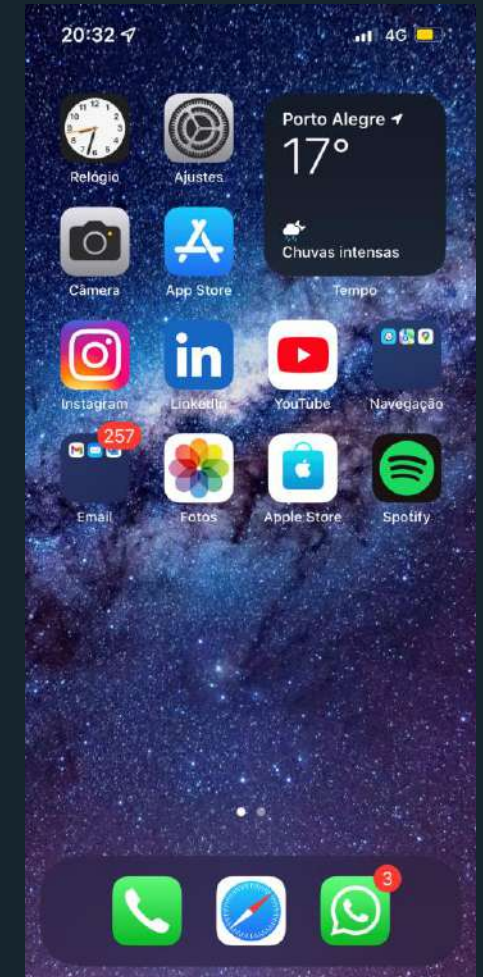
Poder de marcar a experiência

- Beleza estética desempenha um papel importante
- O encantamento estético permanece, mesmo com eventuais problemas (mas não é suficiente)
- Explore imagens, animações, efeitos sonoros, fontes, espaçamentos e diagramação, cores e texturas, estilos de ícones
- Surpreenda o usuário: simplifique a sua vida e apresente personalização inteligente

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Poder de marcar a experiência

- Beleza estética desempenha um papel importante
- O encantamento estético permanece, mesmo com eventuais problemas (mas não é suficiente)
- Explore imagens, animações, efeitos sonoros, fontes, espaçamentos e diagramação, cores e texturas, estilos de ícones
- Surpreenda o usuário: simplifique a sua vida e apresente personalização inteligente



Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Qualidade das apresentações

- O entendimento de uma tela depende do significado, da elegibilidade e da distribuição das informações apresentadas
- Apresente nomes de funções familiares aos usuários e códigos representativos (ex., F-Feminino, M-Masculino)
- Use abreviações de fácil interpretação
- Leve em consideração tamanho de fontes, contraste entre letra e fundo, espaçamento entre linhas, comprimento de linhas

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

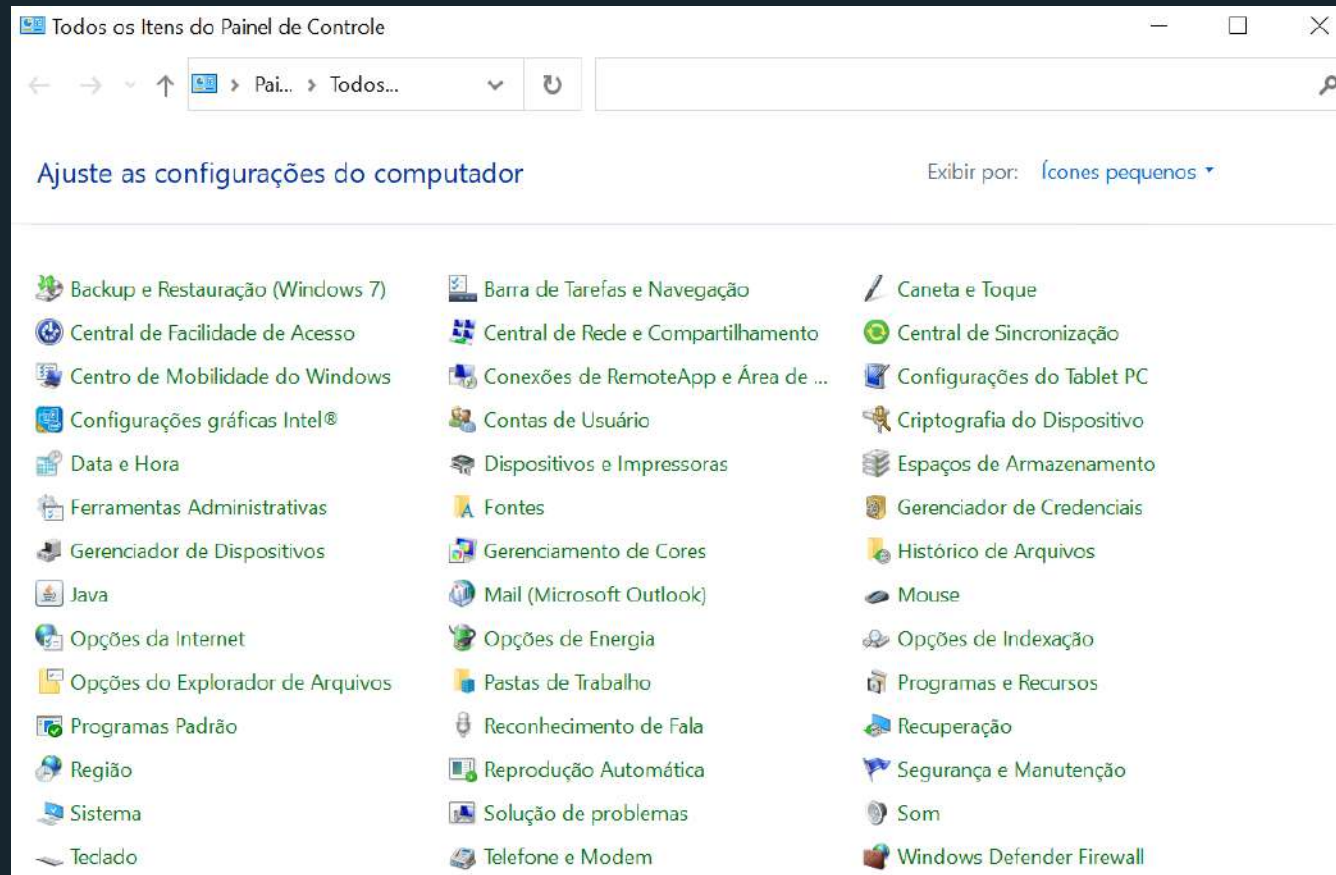
Qualidade das apresentações

Agrupe por distinção e localização:

- Distribua logicamente as opções de comando em grupos de acordo com as ações que elas realizam
- Apresente campos de formulários seguindo uma sequência lógica
- Apresente listas de dados coesas e ordenadas logicamente
- Separe e aproximar itens e agrupamentos conforme relações lógicas

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Qualidade das apresentações



Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Qualidade das apresentações

Agrupe por distinção por formato:

- Evidencie visualmente áreas com funções diferentes em uma interface (comandos, funções, dados, informações)
- Evidencie graficamente os elementos de uma interface que tem diferentes funções, como títulos e opções de menu, rótulos e dados em formulários de entrada

Princípios e Diretrizes para o Design de UI

Qualidade das apresentações



Padrões de Design para UI

O que é um Padrão de Design?

- Ou *Design Patterns*, são descrições de melhores práticas em um determinado domínio de design
- Propostos por Christopher Alexander na década de 1970, no domínio de Arquitetura e Urbanismo
- Apresentados a Computação em 1990 na forma de padrões de arquitetura de software Orientada à Objetos

Padrões de Design para UI

O que é um Padrão de Design?

- Um padrão descreve um problema pontual
- Ele não é uma solução pronta, uma regra ou uma heurística, nem é um passo-a-passo sobre projeto de interfaces

Um padrão captura a sabedoria coletiva para a resolução de um problema de design e fornecimento de um vocabulário de design comum que viabiliza a divulgação de boas soluções para a comunidade.

Padrões de Design para UI

Estrutura de um Padrão

- Nome do Padrão: transmite em poucas palavras a ideia de um padrão
- O que é: resume, em um parágrafo curto, a solução
- Quando usar: situações em que o padrão se aplica
- Por quê: dados que justifiquem porque o padrão se adequa a situação
- Como: detalhes de como implementar a solução
- Exemplos: diagramas e imagens

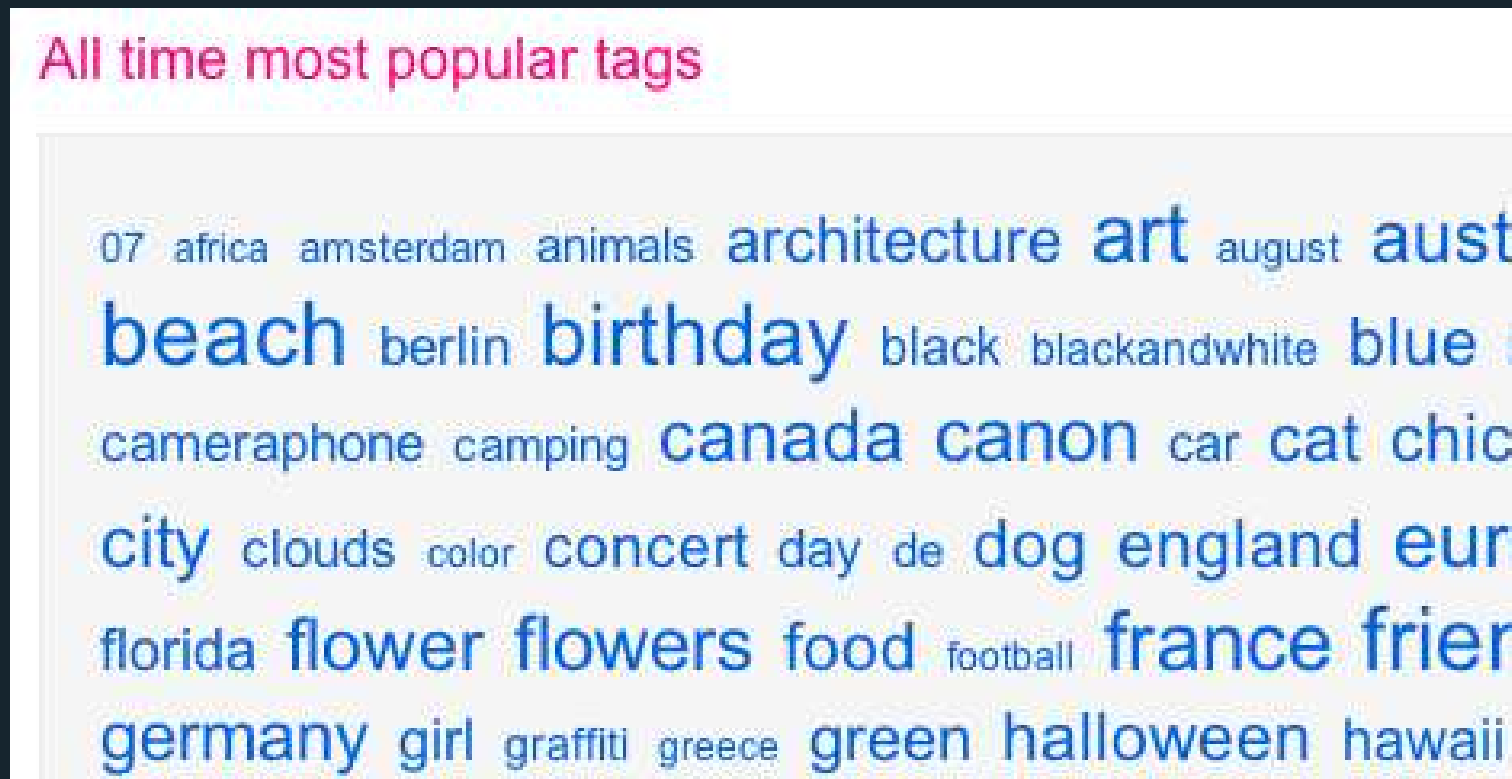
Padrões de Design para UI

Nuvem de Tags

- Problema: Usuários precisam saber quais tags são comumente utilizadas e sua popularidade
- Solução: Listar alfabeticamente as tags mais comuns e indicar sua popularidade através de alterações no tamanho e espessura da fonte.

Padrões de Design para UI

Nuvem de Tags



Padrões de Design para UI

Nuvem de Tags

- Quando usar: Normalmente em blogs nos quais artigos podem ser categorizados com tags, mas também é usado em sites de notícias, fotos, galerias e lojas. Basicamente, deve ser um site onde muitos itens são apresentados e este site suporta que seus visitantes categorizem os conteúdos com tags. As tags fornecem, deste modo, uma forma alternativa de encontrar um conteúdo.

Padrões de Design para UI

Nuvem de Tags

- Como: Liste as 30-50 tags mais usadas e liste-as em ordem alfabética. Cada tag é um link que leva o usuário a uma página onde estão listados todos os objetos que possuem essa tag.

A popularidade relativa de cada tag (ou seja, a quantidade de itens com a tag dividida pela quantidade total de itens em comparação com a tag mais popular) é representada variando o tamanho da fonte e a espessura da fonte. As tags geralmente estão em uma área retangular, seja na área de conteúdo principal, se for uma página dedicada a tags, ou na coluna da direita se for secundária ao conteúdo principal.

Padrões de Design para UI

Nuvem de Tags

- Por quê: Uma nuvem de tags fornece uma representação visual da frequência relativa em vez da frequência absoluta. Isso ajuda as pessoas a entender os mais usados versus os menos usados, o que geralmente é uma indicação de popularidade ou alta atividade. Alternativamente, os usuários podem ser apresentados com uma lista ordenada e números de frequência, mas isso não facilita comparações fáceis visualmente. Além disso, uma nuvem de tags parece legal, não é?

Padrões de Design para UI

Nuvem de Tags

- Por quê: Outro aspecto importante das nuvens de tags é que elas dizem algo sobre o que as pessoas fazem no site, em vez do que os designers do site prepararam para os visitantes. Alguns afirmam que isso pode fornecer uma maneira diferente e possivelmente eficaz de navegar até as informações. No entanto, não parece haver fortes evidências de que este seja realmente o caso. Portanto, as nuvens de tags não substituem a hierarquia de informações adequada suportada por uma navegação principal apropriada. Eles provavelmente são úteis principalmente para fornecer uma visão diferente do conteúdo e uma maneira alternativa de navegar pelo conteúdo.

Padrões de Design para UI

Outros padrões

<http://www.welie.com/>

Guias de Estilo

- Comum em grandes projetos e com função de reunir os princípios e diretrizes que devem ser adotados
- Registro de decisões de design
- Comunicação entre os membros da equipe de *design* e desenvolvimento

Guias de Estilo

Escopos:

- Plataforma
- Corporativo
- Família de Produtos

Guias de Estilo

Elementos:

- Layout: proporção e grids; metáforas espaciais; design gráfico de exibidores e ferramentas.
- Tipografia: uso em diálogos, formulários e relatórios.
- Simbolismo: clareza e consistência no design de ícones.
- Cores: os dez mandamentos sobre uso de cores.
- Visualização de informação: design de gráficos, diagramas e mapas.
- Design de telas e elementos de interface (widgets).

Guias de Estilo

Links úteis

- <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>
- <https://developer.android.com/guide/topics/ui/>
- <https://www.microsoft.com/pt-br/language/styleguides>

Compreensão dos princípios de redação para UX

Redação para UX

Antes de mais nada... O que é UX?

- User eXperience ou Experiência do Usuário.
- Termo originou-se na década de 1990.
- Necessidade de oferecer experiências melhores, mais personalizadas e consistentes.

Redação para UX

Antes de mais nada... O que é UX?

Visa responder perguntas como:

- Qual o produto?
- Quando a pessoa usuária vai utilizá-lo?
- Porque ela vai utiliza-la?
- Como ela fará para utiliza-la?
- Como esse produto será útil ao usuário?
- Quem é o usuário?

Redação para UX

O que são microtextos?

- Redação, de origem publicitária, que consiste em poucos caracteres, poucas linhas, textos que exigem o máximo de concisão e personalidade.
- A missão árdua do Redator de UX é o equilíbrio entre o tamanho reduzido do texto e a personalidade que ele é capaz de transmitir.

Redação para UX

O que são microtextos?

Microtextos são definidos como palavras ou frases na interface que estão diretamente relacionadas às ações que o usuário realiza:

- Motivação antes da ação
- Instruções que acompanham a ação
- Resposta (feedback) após a ação

Redação para UX

O que é a Redação para UX?

- Além de elementos gráficos, as interfaces precisam usar textos para dialogar e instruir os usuários
- Redação para UX visa escrever, revisar e otimizar textos com o apoio de pesquisas e testes

Redação para UX

Qual a finalidade da Redação para UX?

- Promover alguma ação, facilitando o engajamento do usuário na interface
- Ajudar a transmitir segurança ao usuário
- Conduzir o usuário aos próximos passos que a interface tem a oferecer
- Remover ambiguidades, assegurando a clareza e transparência das informações
- Ajudar o usuário a se acalmar quando há um erro.

Redação para UX

Voz e tom de uma marca

A personalidade da marca precisa estar incorporada nos textos de comunicação mercadológica, de forma a dar legitimidade aos textos, tornando eles únicos e autênticos daquela marca.

Redação para UX

Voz e tom da marca

- O Redator UX deve descobrir a voz e o tom das marcas
- Essa voz deve refletir a origem da marca, seus princípios e valores e comunicações preexistentes
- Quando a voz é consistente por todo o ciclo de interação, a afinidade com a marca se fortalece
- Textos de UX dependem das decisões tomadas nos quadros de voz da marca

Redação para UX

Quadro de voz da marca

- O quadro de voz da marca apresenta um conjunto de regras para a tomada de decisão
- Visa alinhar o conteúdo às necessidades da organização e seus usuários
- Ajuda a identificar o que pode ser aprimorado e a alinhar o conteúdo (no caso de mais de um Redator de UX).

Redação para UX

Quadro de voz da marca

	Princípio do Produto
Conceitos	
Vocabulário	
Verbosidade	
Gramática	
Pontuação	
Capitalização	

Redação para UX

Quadro de voz da marca

- A diferença entre colunas define a diferença entre voz e tom
 - Voz: escolha consistente e reconhecível de palavras ao longo de toda a experiência
 - Tom: variabilidade nessa voz de uma parte da experiência para outra
- Uma organização deve ser reconhecida pela sua voz, mas o tom irá ditar o que é uma mensagem de erro, uma notificação ou um momento de comemoração

Redação para UX

Quadro de voz da marca



Xuxa Backup

@XuxaBackup



EU NÃO ESTOU GRITANDO, NEM QUERO SER MAL EDUCADA, GALERA. SEMPRE QUE ESCREVO NO COMPUTADOR, ESCREVO ASSIM. É O MEU JEITINHO!

Redação para UX

Princípios do Produto

- Definem o que a experiência está tentando ser para seus usuários
- O papel da voz é transmitir esses princípios através de palavras

Definir os princípios não
é papel de Redator de
UX

Redação para UX

Princípios do Produto

Case Sturgeon Club

O Sturgeon Club tem como objetivo oferecer um local privado e elegante para que seus associados socializem e se divirtam. Para dar mais vida ao objetivo, a instalação física, os espaços internos e todos os momentos que os sócios vivenciarem devem estar cercados de elegância, além de criarem camaradagem e conectá-los às tradições do clube.

Redação para UX

Princípios do Produto

Case Sturgeon Club

- Cercar-se de elegância
- Promover camaradagem
- Conectar-se as tradições

Redação para UX

Case Sturgeon Club

	Cercar-se de elegância	Promover camaradagem	Conectar-se as tradições
Conceitos	Detalhes de acabamento e opulência funcional e ornamental	União, pertencimento e discrição	Conexões específicas com sócios do clube, história, fama e poder

Redação para UX

Case Sturgeon Club

	Cercar-se de elegância	Promover camaradagem	Conectar-se as tradições
Vocabulário	Evitar generalizações (“muitos”, “sem dúvida”, etc.)	Em segurança, não seguro; encontro com sócios, compromisso com os profissionais do clube	Sócio emérito, sócio (falecido), não ex-sócio

Redação para UX

Case Sturgeon Club

	Cercar-se de elegância	Promover camaradagem	Conectar-se as tradições
Verbosidade	Intensifique o uso de adjetivos e advérbios nas respostas e descrições	Seja breve; eles não estão aqui para falar com concierge	Frases completas mesmo onde as mais curtas são comuns

Redação para UX

Case Sturgeon Club

	Cercar-se de elegância	Promover camaradagem	Conectar-se as tradições
Gramática	Nas descrições da experiência, prefira estruturas complexas às simples ou compostas	Quando citar pessoas, prefira declarações simples	Quando citar o clube, prefira voz passiva e frases complexas compostas

Redação para UX

Case Sturgeon Club

	Cercar-se de elegância	Promover camaradagem	Conectar-se as tradições
Pontuação	Vírgulas em série, dois pontos no lugar de travessão, sem til ou ponto de exclamação	{Nenhuma pontuação especificada}	As frases incluem pontuação final. Os títulos não
Capitalização	Somente as palavras principais devem estar capitalizadas em títulos, botões e cabeçalhos	Os tipos de relação não são capitalizados (amigo, cônjuge, pai)	Os títulos, funções, títulos de comitê e nomes dos sócios devem ter a inicial maiúscula

Padrões de texto de UX

Títulos

Finalidade: Fornecer uma explicação imediata sobre o contexto e a ação a ser tomada.

- Rótulo que indica os níveis mais altos da hierarquia na arquitetura da informação.
- Frequentemente são os primeiros e únicos textos lidos pelos usuários.



Padrões de texto de UX

Botões, links e outros comandos

Finalidade: Permitir ao usuário avançar na tarefa ou executar uma ação.

- Botões ou quaisquer textos interativos são aqueles com os quais o usuário interage tocando, clicando ou falando para seguir para o próximo passo
- São os textos mais importantes na experiência.

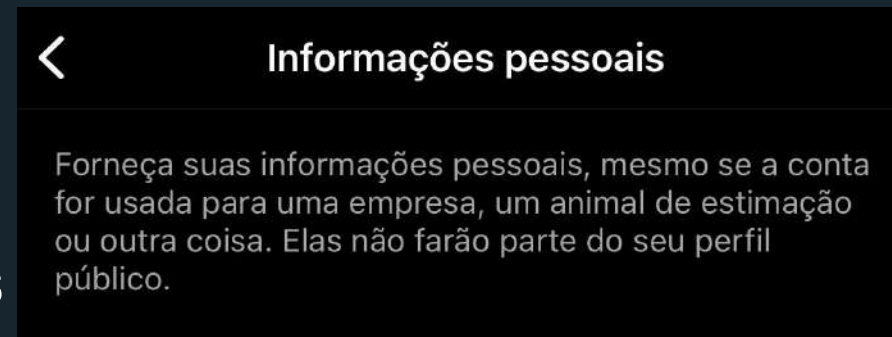


Padrões de texto de UX

Descrições

Finalidade: Ajudar a seguir adiante na experiência sabendo o que esperar, estabelecer a marca e reduzir a responsabilidade.

- Trecho de texto informativo que usa de linguagem simples
- Podem ser sintagmas, frases ou parágrafos, e podem estar ocultas e disponíveis apenas para leitores de telas
- Não são interativas. Se possuírem links, devem seguir os padrões dos botões



Padrões de texto de UX

Estados Vazios

Finalidade: Criar expectativas e entusiasmo enquanto indica que o espaço vazio é intencional

- Pode ser simples, como uma única linha, ou complexo como um título, uma descrição ou um botão

Padrões de texto de UX

Estados Vazios



Padrões de texto de UX

Rótulos

Finalidade: Minimizar os esforços necessários para compreensão da experiência.

- Rótulos são sintagmas nominais e adjetivos que descrevem ou nomeiam coisas
- Usados para indicar seções, categorias, status, progresso, quantidades ou unidades
- Precisam ser escolhidos de forma a estarem alinhados com a voz da marca


Padrões de texto de UX

Controles

Finalidade: Informar aos usuários sobre a extensão e o estado de possíveis customizações

- Eles usam como metáfora os mostradores analógicos, comutadores/switches, controles deslizantes e botões indicadores dos antigos dispositivos eletrônicos e mecânicos
- Devem ser considerados dois textos: nome e estado

Desejo participar de testes e prévias
Desligue esta opção, prefiro a experiência padrão.

ATIVADO 

Participe de testes para melhorar a experiência Netflix e ver possíveis mudanças antes que sejam disponibilizadas aos demais assinantes (a configuração não se aplica a testes de segurança, detecção de fraudes ou aplicação dos Termos de uso da Netflix).

Padrões de texto de UX

Campos de entrada de texto

Finalidade: Ajudar os usuários a fornecer informações precisas

- São rótulos, dicas e campos previamente preenchidos para entrada de dados
- Quatro opções para os textos de rótulos e dicas:
 - Nome da informação a ser fornecida
 - Exemplo da informação a ser fornecida
 - Instrução imperativa sobre o fornecimento da informação
 - Orientação sobre como o usuário pode ser bem-sucedido

The screenshot shows a form titled "Editar introdução" with a close button (X) in the top left. Below the title is a note: "* Indica item obrigatório". The form contains several input fields:

- Nome ***: A text box containing "Luana" with a character count of "5/50".
- Sobrenome ***: A text box containing "Müller" with a character count of "6/50".
- Nome adicional**: An empty text box with a character count of "0/50".
- Pronúncia de nome**: A section with a blue link "+ Adicionar pronúncia do nome".
- Inserir pronomes personalizados**: A text box with a character count of "0/25". Below it is a hint: "Informe a outras pessoas como elas devem se referir a você."
- Saiba mais sobre pronomes de gênero.**: A blue link.
- Título ***: A text box containing "Computer Science Ph.D. | Tech Lead at Pravalier | H..." with a character count of "69/220".
- Cargo atual**: A label above a blue button labeled "Salvar".

Padrões de texto de UX

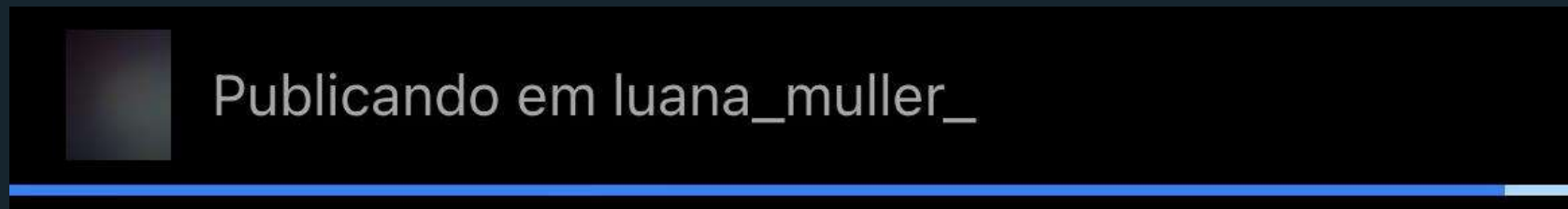
Texto de transição

Finalidade: Confirmar que uma ação está em andamento

- Utilize o presente contínuo do verbo, como “carregando” ou “enviando”
- Reticencias ajudam a indicar que a espera será curta
- Se necessário, adicione entusiasmo

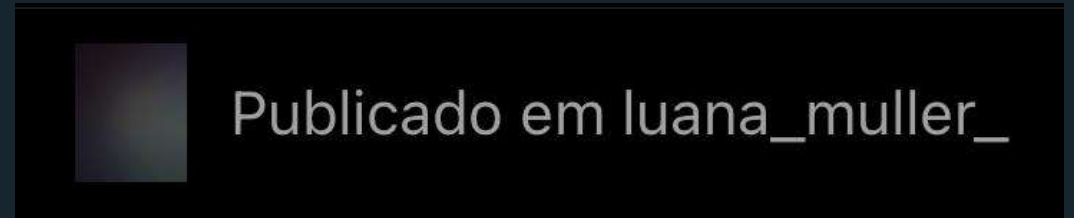
Padrões de texto de UX

Texto de transição



Padrões de texto de UX

Mensagens de confirmação



Finalidade: Garantir aos usuários que o progresso ou os resultados esperados estão concluídos

- Podem aparecer de forma passiva na experiência, enquanto o usuário segue seu curso, ou podem ser exibidas em sequência, como uma pausa ou etapa momentânea
- Use o pretérito do verbo que descreve adequadamente a ação
- Usar o verbo no presente contínuo para a transição e seu par, no pretérito na confirmação: enviando/enviado

Padrões de texto de UX

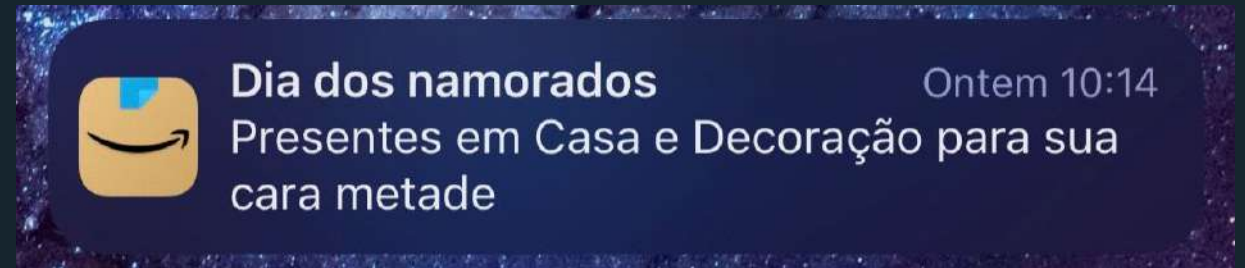
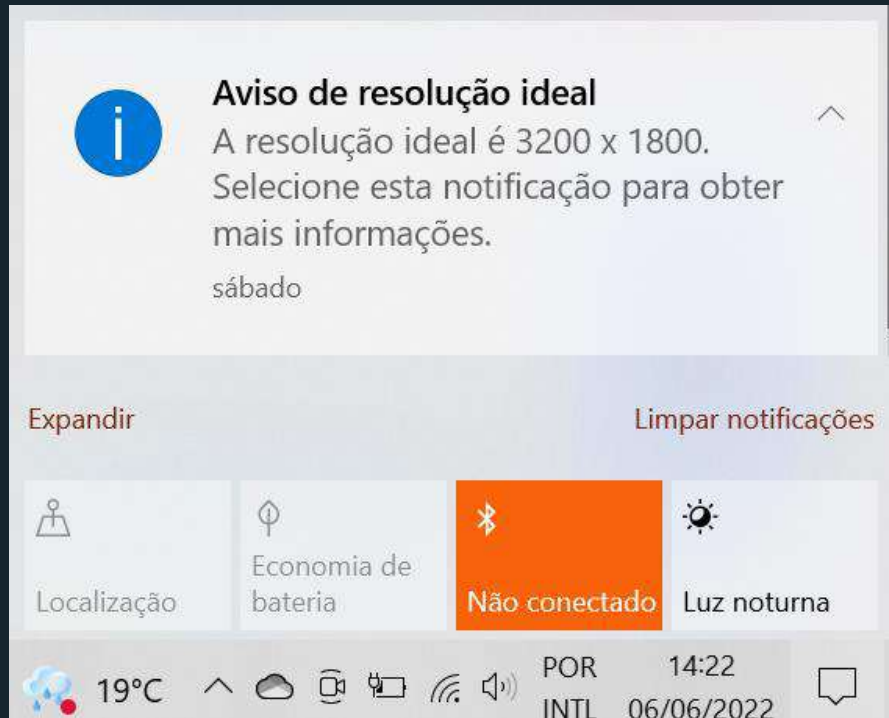
Notificações

Finalidade: Informar ou lembrar o usuário de se envolver com a experiência

- Interrompem os usuários para fazê-los prestar atenção em uma outra parte da experiência
- Devem comunicar seu valor e intenção rapidamente
- Composta de dois blocos de texto: título e descrição

Padrões de texto de UX

Notificações



Padrões de texto de UX

Erros

Finalidade: Ajudar os usuários a chegar aonde querem e, se necessário, indicar que há um problema para alcançarem seu objetivo da maneira como planejaram

- São a primeira forma de correção da interrupção no ciclo virtuoso
- O ponto mais importante para manter a voz da marca e demonstrar empatia
- Foco em auxiliar o usuário

Padrões de texto de UX

Erros

Existem 3 categorias de erros, organizados pelo grau de interrupção ao usuário:

- Ruído: menos intrusiva; recomenda uma correção antes de seguir adiante
- Obstáculo: Quando a experiencia não puder ser corrigida assim que o erro ocorre, é possível perdurar uma placa virtual de “obstáculo” usando as mensagens de erro
- Barreira: Nestes casos, deixe claro ao usuário eu aquele é o final da estrada.

Padrões de texto de UX

Erros

Erro - Netflix

Não foi possível processar sua solicitação.

Clique no botão abaixo para ir para a página inicial da Netflix.

Página inicial da Netflix

CEP

! Forneça um CEP válido (somente números, sem hífen) no campo indicado. Se necessário, consulte seu CEP em uma fatura recente e tente novamente.

Salvar com Fontes

! Algumas das suas fontes não podem ser salvas com a apresentação.

Não podem ser salvas:	Razão:
Gotham Black	Fonte Não Disponível

OK Cancelar

**Faixa Bônus: Coisas que você
precisa saber sobre pessoas**

Como pessoas veem

Visão periférica é mais usada que a visão central para absorver a essência do que está sendo apresentado

- Não ignore o que o usuário irá ver em sua visão periférica
- Assegure que a informação periférica comunica claramente o propósito da interface
- Se você quer que o usuário se concentre em uma parte da interface, não coloque animações ou elementos “piscantes” na sua visão periférica

Como pessoas veem

Pessoas leem telas baseadas em suas experiências e expectativas passadas

- Pessoas tem mapeamentos mentais do que elas querem ver e onde elas querem ver
- Caso haja um problema com uma tarefa, o usuário irá parar de olhar outras partes da tela e irá focar na área do problema
- Coloque as informações mais importantes no primeiro terço da interface, ou no meio

Como pessoas veem

Pessoas acreditam que objetos próximos se “pertencem”

- Se dois itens estão próximos (foto e um texto, por ex.), o usuário irá assumir que eles estão juntos
- Antes de usar linhas ou caixas para separar itens ou agrupar eles, experimente apenas usar espaçamentos

Como pessoas leem

Ler em uma tela é mais difícil do que ler em um papel

- Telas, *e-readers* e papel oferecem experiências de leitura diferentes
- Ao ler em uma tela, a imagem não é estável
- Certifique-se que o tamanho da fonte está adequado e que há contraste suficiente
- Quebre o texto em blocos. Use marcadores, parágrafos pequenos e imagens

Como pessoas leem

Pessoas leem mais rápido quando a linha é extensa, mas preferem linhas mais curtas

- Ao decidir linhas longas ou curtas, questionem-se: você quer que o usuário leia rápido ou goste da interface?
- Use linhas longas (100 caracteres por linha) se você quer velocidade de leitura
- Use linhas curtas(45 até 72 caracteres por linha) caso velocidade não seja necessária

Como pessoas se lembram

Pessoas precisam usar uma informação para absorver outra

- Para mover uma informação da memória de curto prazo para memória de longo prazo, existem basicamente dois caminhos: repetição ou associação com outra informação já conhecida
- Se um usuário conseguir associar uma informação nova a uma informação conhecida, será mais fácil para ele “guardar” isso

Como pessoas se pensam

Pessoas aprendem melhor com exemplos

- Não somente fale como executar uma tarefa. Mostre.
- Use imagens e *screenshots* para exemplificar
- Melhor ainda, use vídeos curtos

Como pessoas se pensam

Cultura afeta como o usuário irá pensar

- Leste: relacionamentos
- Oeste: Individualidade
- Ao desenvolver produtos para múltiplas culturas e regiões geográficas, conduza pensas com as audiências

Como pessoas focam sua atenção

Pessoas não são multitarefa

- Elas lhe dirão que conseguem realizar múltiplas tarefas, mas a verdade é que não
- Pessoas jovens não executam múltiplas tarefas melhor que pessoas mais velhas
- Não force usuários a executarem múltiplas tarefas
- Se for necessário, espere que irão ocorrer vários erros e construa mecanismos de correção dos erros

Como pessoas são motivadas

Pessoas são mais motivadas por recompensas intrínsecas do que extrínsecas

- Não assuma que dinheiro ou alguma outra recompensa extrínseca são a melhor maneira de recompensar um usuário
- Se for fornecer uma recompensa extrínseca, ela será mais motivadora se for inesperada
- Se a interface permitir que os usuários consigam se conectar uns aos outros, eles se sentirão mais motivados a usa-la

Como pessoas sentem

Pessoas são “programadas” para gostarem de surpresas

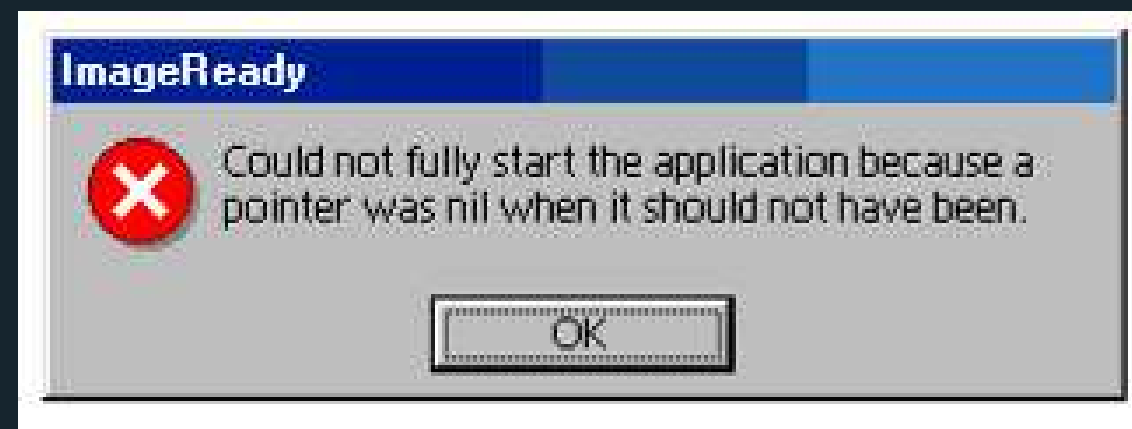
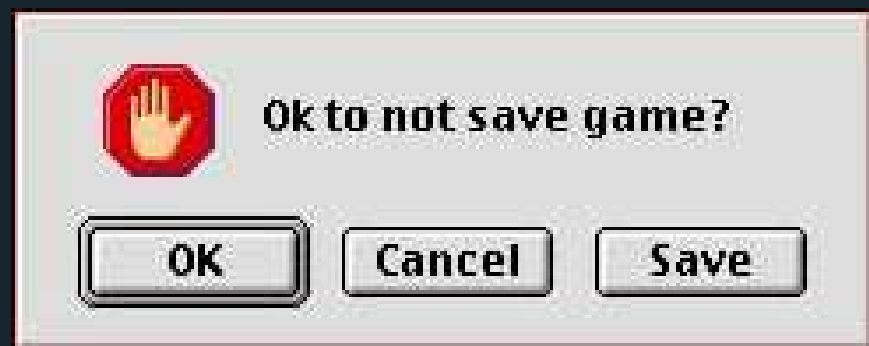
- Coisas novas capturam a atenção
- Oferecer algo inesperado retém a atenção e também gera prazer
- Fornecer algo novo e diferente na interface é uma ótima maneira de engajar o usuário a tentar algo novo

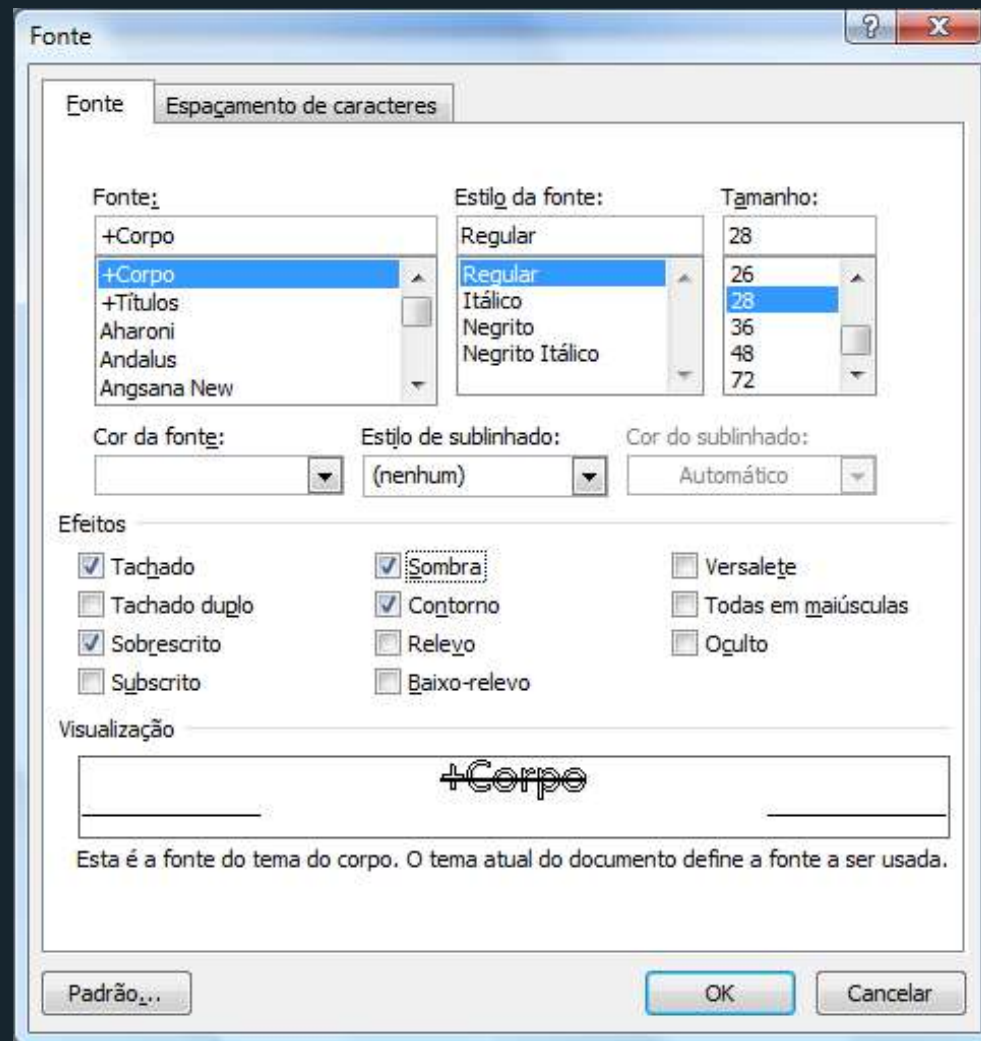
Como pessoas cometem erros

Pessoas estressadas cometem erros

- Se o usuário estiver realizando uma tarefa entediante, aumente o nível de excitação, adicionando sons, cores e movimentos
- Se ele estiver executando uma tarefa difícil, elimine distrações
- Quando estão sob stress, o usuário não vê coisas na tela, e eles tendem a repetir as mesmas ações repetidamente, mesmo que isso não funcione

Por que isso tudo importa?





Accepted
cards:



-Expiration-

CVV

[What is CVV?](#)

06 / 2015

07 / 2015

08 / 2015

09 / 2015

10 / 2015

11 / 2015

12 / 2015

01 / 2016

are not binding for the

Bibliografia

BARBOSA, S. D. J., da SILVA, B. S. *Interação Humano-Computador*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

CYBIS, W., BETIOL, A. H., FAUST, R. *Ergonomia e Usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações*. São Paulo: Novatec, 2007.

PODMAJERSKY, T. *Redação Estratégica para UX*. São Paulo: Novatec, 2019.

ROGERS, Y., SHARP, H., PREECE, J. *Design de Interação: além da interação humano-computador*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

WEINSCHENK, S. M. *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. Berkeley: New Riders, 2011.

PUCRS online  **uol**edtech.