

Interface Humano-computador

Profa. Ma. Lucineide Rodrigues da Silva



Módulo 4 - Interfaces Web e Mobile

Unidade 1 - Padrões para interfaces Web e Mobile



Padrões de Design de IHC

- Os *design patterns* são um conjunto de descrições de boas práticas para algum domínio;
- Porém:
 - Não são solução pronta;
 - Não são regras;
 - Não são heurísticas;
 - Não substituem a criatividade;
 - Não garantem a qualidade do produto.

Padrões de Design de IHC

- Apoiam o designer a descobrir soluções já testadas e com bons resultados;
- Ajudam os usuários a reutilizarem conhecimento sobre como interagir com a interface;
- Devem ser adaptados conforme a necessidade do projeto.

Padrões de Design de IHC

- Entrada de dados;
- Menus;
- Listagem de dados;
- Navegação;
- Tabelas;
- Buscas;
- Imagens;
- Interação social.

Padrões de Design de IHC

User Interface Design Patterns

Getting input	Navigation	Dealing with data	Social
Forms <ul style="list-style-type: none">Password Strength MeterMorphing ControlsExpandable InputStructured FormatCaptchaKeyboard ShortcutsRule BuilderInplace EditorPreviewFill in the BlanksInput FeedbackWYSIWYGCalendar PickerGood DefaultsUndoAutosaveInput PromptDrag and dropSettingsForgiving Format Explaining the process <ul style="list-style-type: none">WizardCompleteness meterInline Help BoxSteps Left Community driven <ul style="list-style-type: none">Rate ContentVote To PromoteWikiPay To PromoteFlagging & Reporting	Tabs <ul style="list-style-type: none">Navigation TabsModule Tabs Jumping in hierarchy <ul style="list-style-type: none">Shortcut DropdownBreadcrumbsFat FooterNotificationsModalHome Link Menus <ul style="list-style-type: none">Vertical Dropdown MenuAccordion MenuHorizontal Dropdown Menu Content <ul style="list-style-type: none">Adaptable ViewTag CloudArticle ListPaginationCardsCarouselProgressive DisclosureArchiveContinuous ScrollingThumbnailEvent CalendarFavoritesTaggingCategorization Gestures <ul style="list-style-type: none">Pull to refresh	Tables <ul style="list-style-type: none">Table FilterSort By ColumnAlternating Row Colors Formatting data <ul style="list-style-type: none">Frequently Asked Questions (FAQ)DashboardCopy Box Images <ul style="list-style-type: none">GallerySlideshowImage Zoom Search <ul style="list-style-type: none">AutocompleteSearch Filters	Reputation <ul style="list-style-type: none">Collectible AchievementsTestimonialsLeaderboard Social Interactions <ul style="list-style-type: none">Activity StreamReactionFriend list <small>Mini</small>Auto-sharing <small>Mini</small>FollowChatFriendInvite friends
		Onboarding	Miscellaneous
		Guidance <ul style="list-style-type: none">CoachmarksPlaythroughInline HintsGuided TourWalkthroughBlank Slate Registration <ul style="list-style-type: none">Lazy RegistrationPaywallAccount Registration	Shopping <ul style="list-style-type: none">Product pageCouponPricing tableShopping Cart Increasing frequency <ul style="list-style-type: none">Tip A Friend

Prompt de entrada

Resumo do problema

O usuário precisa inserir dados no sistema

Exemplo



The image shows a search bar from Yahoo.com. It consists of two text input fields. The first field is labeled 'search Local for...' and the second field is labeled 'enter an address, city & state or ZIP...'. To the right of the second field is an orange button labeled 'Search'. Below the button, the text 'From: yahoo.com' is visible.

Uso

- Use quando o rótulo de um campo de entrada não explica completamente o que deve ser preenchido nele ou quando usar esse rótulo parece explicar demais a interface.
- Use quando um exemplo de texto ou pergunta responde o que deve ser preenchido em um campo de entrada tão bem quanto um rótulo.
- Use quando quiser economizar o espaço que um rótulo ocupa de outra forma.
- Use em combinação com um rótulo, para explicar ainda mais que tipo de entrada é necessário.

Formato estruturado

Resumo do problema

O usuário precisa inserir rapidamente dados no sistema, mas o formato dos dados deve aderir a uma estrutura predefinida.

Exemplo

The image shows three variations of a flight booking form, illustrating structured data entry. Each form includes fields for 'Depart' and 'Return' dates, a 'Class' dropdown, and a 'Ticket type' section with radio buttons for 'Lowest' and 'Flexible', and input fields for 'Adults (12+)', 'Children (2-11)', and 'Infants (0-2)'.
1. The first form shows empty date fields and a dropdown menu for 'Class' set to 'Economy'.
2. The second form shows a calendar for 'SEPTEMBER 2007' with the 20th selected for departure and the 21st for return. The 'Class' dropdown is still open.
3. The third form shows the dates filled in as '20/09/07' and '21/09/07'. The 'Class' dropdown is now closed, and the 'Ticket type' section shows 'Lowest' selected with counts of 1 adult, 0 children, and 0 infants.

Uso

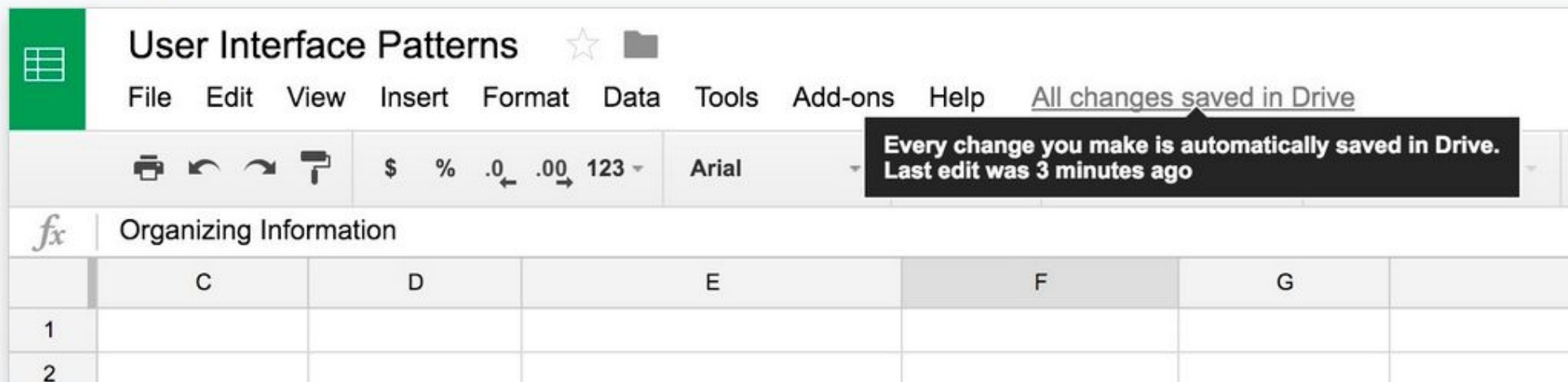
- Use quando os elementos de formulário mais explícitos, como selecionar caixas, botões de opção e caixas de seleção, tornam a inserção de dados para tarefas diárias um processo muito complicado
- Use quando o tempo necessário para concluir uma tarefa proporcional excede a importância do objetivo que o usuário deseja realizar.
- Use quando a entrada que você deseja coletar é um tipo de dados específico. Por exemplo, um código postal, uma data ou hora, um número de telefone.
- Use quando a entrada esperada do usuário segue um formato específico que pode ser facilmente interpretado por um programa de computador.
- Não use para entradas que possam ser interpretadas de várias maneiras. Para isso, consulte o [padrão Formato de Indacção](#).

Auto-save

Resumo do problema

O usuário quer manter seus dados seguros e salvos enquanto se concentra em trabalhar sem ter que se lembrar de fazê-lo.

Exemplo



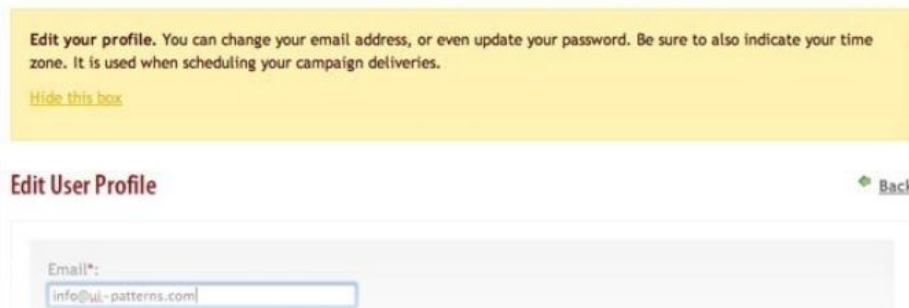
Uso

- Use quando você deseja ajudar o usuário a se concentrar em produzir um ótimo conteúdo sem se preocupar se seus dados estão seguros e salvos.

Caixa de ajuda em linha

Resumo do problema

O usuário precisa de informações assistivas localizadas perto da interação que estão prestes a realizar.



The screenshot shows a web interface for editing a user profile. At the top, there is a yellow box with the text: "Edit your profile. You can change your email address, or even update your password. Be sure to also indicate your time zone. It is used when scheduling your campaign deliveries." Below this text is a link that says "Hide this box". Below the yellow box is the heading "Edit User Profile" and a "Back" button. Underneath is a form with a label "Email*" and a text input field containing the email address "info@ui-patterns.com".

Uso

- Use quando uma interação com o seu site não é necessariamente intuitiva e auto-explicativa em si.
- Use dicas em linha para documentar sua interface
- Use quando você quiser motivar o usuário a começar a usar o sistema.
- Use quando quiser ajudar o usuário a começar com seu aplicativo da Web.
- Use quando quiser orientar o usuário para obter um bom começo com seu aplicativo web.
- Use para introduzir suavemente a funcionalidade para o usuário novo e não treinado.
- Use a funcionalidade “esconder” para evitar a frustração do usuário experiente e treinado.

Menu acordeão

Resumo do problema

O usuário precisa navegar entre as seções principais de um site enquanto ainda consegue navegar rapidamente para a subseção de outra.

Exemplo



Uso

- Use quando quiser os benefícios de um menu de barra lateral normal, mas não tenha espaço para listar todas as opções.
- Use quando houver mais de 2 seções principais em um site com 2 ou mais subseções.
- Use quando tiver menos de 10 seções principais
- Use quando você tem apenas dois níveis para mostrar na navegação principal.

Paginação

Resumo do problema

O usuário precisa visualizar um subconjunto de dados classificados de forma compreensível.

Exemplo



Design de paginação criativa em webdesignledger.com

Uso

- Use quando não for adequado exibir todos os dados em uma única página/tela.
- Use quando o conjunto de dados é de alguma forma ordenado.
- Não use quando você não quiser que o usuário faça uma pausa para navegar para a próxima página.

Fonte: [UI Patterns](#)

Arrastar para atualizar

Resumo do problema

O usuário deseja recuperar mais dados ou atualizar os conteúdos já disponíveis na tela.

Exemplo



▲ Uma vez que o usuário tenha rolado para o topo do fluxo de tweets, eles podem rolar um pouco mais para atualizar o fluxo.

Uso

- Use para atualizar ou atualizar qualquer conteúdo atual, como listas, listas de grade e coleções de cartões que são classificadas em ordem cronológica inversa (uma coleção é estritamente classificada por data descendente). Exemplos de informações:
 - Feeds de conteúdo (Twitter, RSS)
 - Caixas de entrada (e-mails, mensagens de texto)
- Use pull para atualizar para atualizar a página inteira ou widget. Por exemplo:
 - Tab no navegador (Google Chrome)
- Use ao projetar para telas sensíveis ao toque.

Apresentação de Slides

Resumo do problema

Uma coleção de mídia precisa ser exibida em uma apresentação como uma sequência de imagens estáticas.

Uso

- Use quando precisar capturar a atenção usando várias histórias e minimizar o espaço da tela.
- Use quando você precisar direcionar a atenção dos usuários para histórias que *você* destacou
- Use quando quiser permitir que os usuários passem por várias histórias sem rolar, fazer outros movimentos do mouse ou usar outros dispositivos de entrada.
- Não use se quiser que os usuários visualizem todas as histórias ao mesmo tempo.
- Cuidado com o uso excessivo e a combinação com outras animações, o que pode levar a fazer um site parecer muito ocupado e exigente.

Conquistas colecionáveis

Resumo do problema

Alguns usuários respondem a oportunidades de ganhar e coletar prêmios que, por sua vez, podem ser exibidos para outros membros da comunidade, a fim de aumentar o engajamento.

Uso

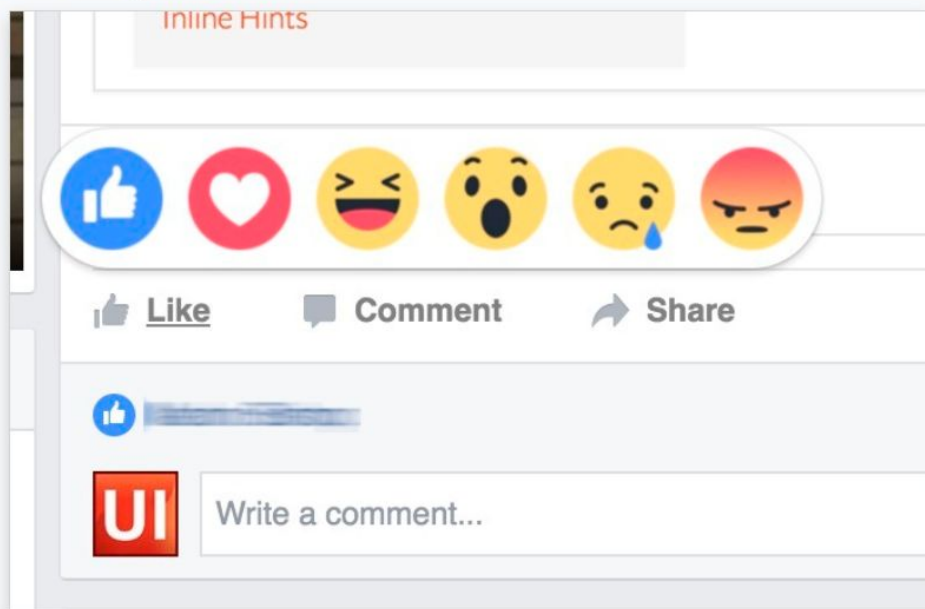
- Use quando você quiser fazer com que seus usuários explorem partes do seu produto ou serviço que, de outra forma, não poderiam atraí-los.
- Use quando quiser fazer com que seus usuários usem todas as partes do seu produto ou serviço e da maneira *que você* pretendia.
- Use quando seus usuários precisarem de orientação para explorar suas ofertas.
- Use quando você gostaria de promover certas partes do seu produto ou serviço.
- Use quando quiser focar a atenção do usuário em determinadas partes do seu produto ou serviço – por exemplo, por ocasião de um evento.
- Use quando quiser dar aos seus usuários a oportunidade de alcançar um status sensorial e realização dentro de uma comunidade.
- Use quando quiser dar aos seus usuários a oportunidade de se diferenciar da comunidade ou se integrar mais com a comunidade.

Reação

Resumo do problema

O usuário quer expressar suas emoções de uma forma simples

Exemplo



▲ No facebook.com, você pode expressar sua emoção pelo conteúdo postado de várias maneiras: gostar, amar, Wow'ing, etc.

Uso

- Use quando quiser permitir que os usuários classifiquem o conteúdo sem ter que se preocupar com os graus aos quais eles gostam.
- Use quando você deseja fornecer uma maneira fácil e informal para os usuários fornecerem informações sobre seus gostos e preferências.

Fonte: [UI Patterns](#)

Convidar amigos

Resumo do problema

O usuário quer experimentar o aplicativo com seus amigos.

Uso

- Use quando o valor experimentado pelo usuário aumentará uma vez que a capacidade de interagir com amigos é possível.
- Use quando você quiser fornecer uma maneira fácil para os usuários convidarem amigos.

Racionale

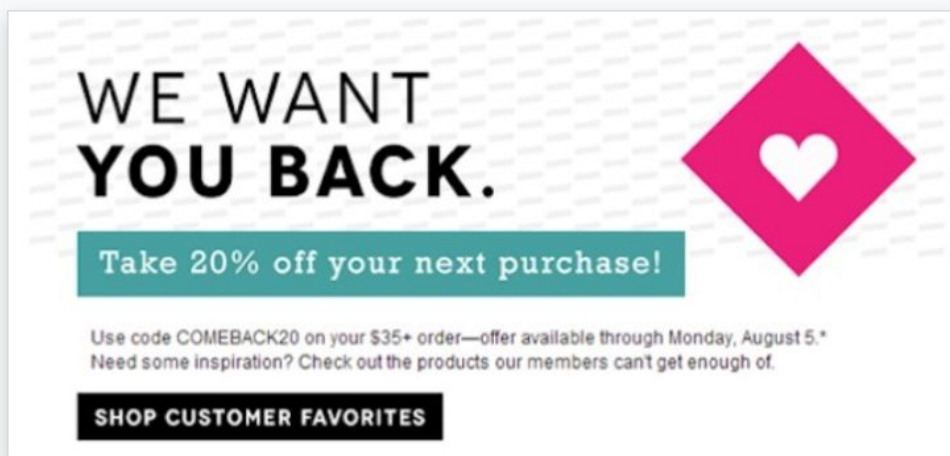
Se uma experiência for agradável ou útil o suficiente, os usuários vão querer compartilhá-la com amigos e outros semelhantes. Se os usuários já não estiverem conectados à experiência, eles precisarão ser convidados por meio de um convite.

Cupom

Resumo do problema

Você quer atrair usuários para comprar produtos usando um incentivo.

Exemplo



▲ O Birchbox, um serviço de caixa de assinatura mensal, envia e-mails de carrinho de abandono, juntamente com um desconto de 20% 24 horas após o abandono do carrinho para fornecer aos visitantes um lembrete e incentivo para voltar e completar sua assinatura.

Uso

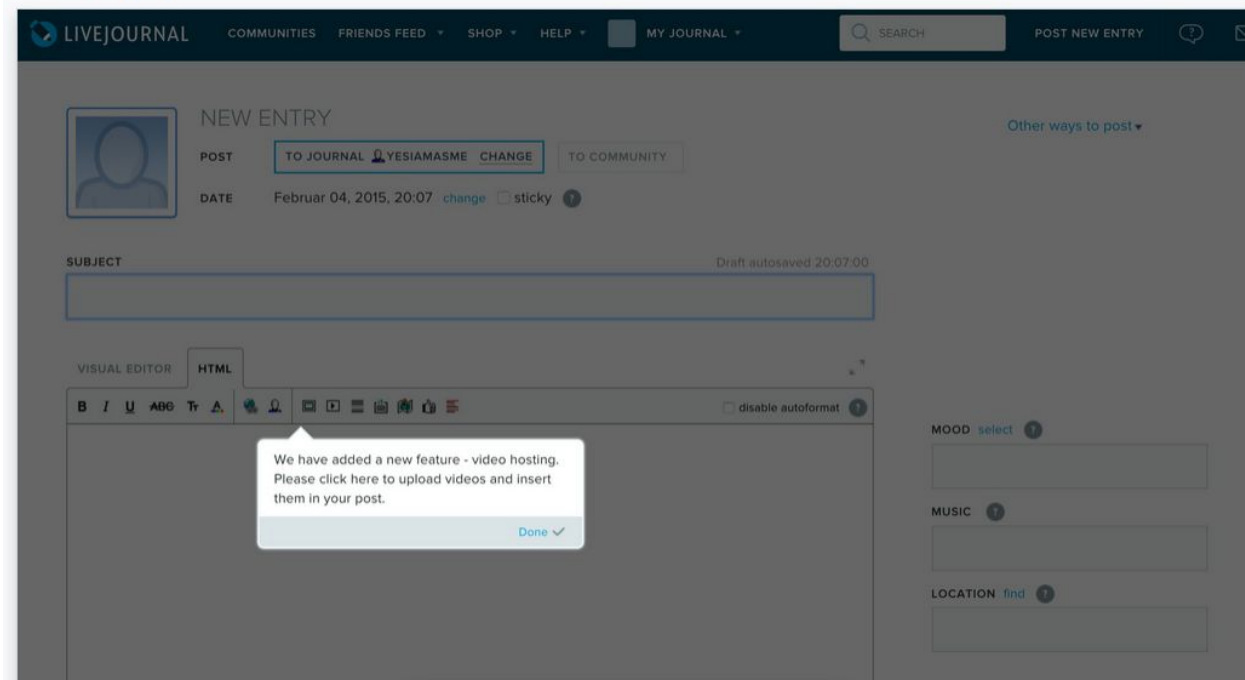
- Use quando quiser criar atenção especial em torno de um produto ou serviço específico
- Use quando você quiser dar aos seus clientes um incentivo para se comprometer com a compra de um de seus produtos ou serviços
- Use quando você deseja anunciar um desconto para um grupo específico de pessoas ou anunciar para um grupo-alvo de usuários, por exemplo, postar um código de cupom em um fórum ou imprimir um código de cupom em uma revista.

Tour guiado

Resumo do problema

O usuário quer saber mais sobre recursos de interface novos ou desconhecidos.

Exemplo



Como você está prestes a atualizar sua postagem no blog, a orientação just-in-time é acionada para alertar sobre um novo recurso

Uso

- Use quando você quiser ajudar os usuários a se acostumarem com sua interface de usuário.
- Use quando você quiser notificar seus usuários sobre recursos novos ou desconhecidos
- Use quando a interface do usuário não é auto-explicativa

Fonte: [UI Patterns](#)

Persuasive Design Patterns

Aversão à perda

Resumo do problema

Nosso medo de perder nos motiva mais do que a perspectiva de ganhar algo de igual valor.

Uso

- Use quando uma decisão pode ser enquadrada como um ganho ou perda
- Use quando você quer motivar o usuário a continuar
- Use quando você quer motivar o usuário a começar

Fonte: [UI Patterns](#)

Detalhe dos próximos vencimentos

Fonte: [LATAM](#)

Resumo do problema

Se algo é promovido como escasso, percebemos isso como mais desejável e mais valioso

Uso

- Use quando quiser transmitir uma sensação de exclusividade
- Use quando quiser que os usuários apressem suas decisões
- Use quando quiser que os usuários infiram valor em algo
- Use quando quiser incentivar a compra ou outro comportamento.
- Use quando quiser incentivar os usuários a pensarem sobre suas decisões e, em vez disso, incentivá-los a tomar uma decisão imediatamente.

Fonte: [UI Patterns](#)

Camas: 1 de casal ou 2 de solteiro

Café da manhã incluído

Restam 3 quartos por esse preço no nosso site

Fonte: Booking.com

Curiosidade

Resumo do problema

Nós ansiamos mais quando provocados com um pouco de informações interessantes

Uso

- Use para levar as pessoas à ação
- Use para converter usuários em leads

Fonte: [UI Patterns](#)

Fonte: [UFMS](#)

DESTAQUE, NOTÍCIAS

Escolha da capa do calendário UFMS 2024 bate recorde de votação

A escolha da foto do concurso fotográfico UFMS Além dos Olhos chegou à 7ª edição com recorde de votações, com [...]



LEIA MAIS

Resumo do problema

Assumimos as ações dos outros em situações novas ou desconhecidas

Uso

- Use para garantir aos visitantes que seu produto é muito respeitado e frequentemente usado por outros semelhantes.
- Use para estabelecer confiança
- Destaque determinado comportamento para direcionar as ações dos usuários para continuar esse comportamento específico.
- Use quando quiser facilitar decisões para seus usuários e garantir-lhes que não estão sozinhos.

Fonte: [UI Patterns](#)

Design System

- Coleção de diretrizes, de componentes, de padrões e de recursos de design criados e mantidos para garantir a consistência e a coesão na aparência e no comportamento de produtos ou serviços digitais.
- Garante que todos os elementos de design em uma organização sigam os mesmos princípios e padrões, independentemente de quem os esteja criando.

✕ Padrão Digital de Governo

Design System | Versão 3.4.0

🏠 Página inicial

ℹ️ Introdução ^

Sobre o Design System

Princípios do Design System

Padrão Mínimo

O que há de Novo?

Comunidade

▶️ Como Começar ▼

♿️ Acessibilidade

Novo

Sobre o Design System

O Padrão Digital de Governo apresenta os padrões de interface que devem ser seguidos por designers e desenvolvedores para garantir a experiência única na interação com os sistemas interativos.

Por que unificar a experiência dos cidadãos brasileiros quando estão em contato com o Governo por meio digital?

A proposta surgiu a partir do sentimento comum acerca da necessidade de oferecer uma experiência única ao cidadão que se relaciona com o governo para acessar produtos e serviços públicos.

A iniciativa potencializa a eficiência e a eficácia dos usuários na utilização de interfaces para acesso aos serviços e aos sistemas de Governo, possibilitando uma única curva de aprendizado e garantindo a previsibilidade na utilização dos diferentes sistemas.

Fonte: Brasil (2023)

Referências

BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. **Interação Humano-Computador**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. **Capítulo 8**.

BRASIL. **Padrão Digital de Governo: Design System**. 2023. Disponível em: <https://link.ufms.br/HjeQQ>. Acesso em: 31 ago. 2023.

UI Patterns. **User Interface Design patterns**. Disponível em: <https://link.ufms.br/svEPF>. Acesso em: 19 out. 2023.

Licenciamento



Respeitadas as formas de citação formal de autores de acordo com as normas da ABNT NBR 6023 (2018), a não ser que esteja indicado de outra forma, todo material desta apresentação está licenciado sob uma [Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).