

Design Design Visual



Design: Construção de Protótipos

➤ Estrutura

- Estrutura da aplicação obtida a partir das tarefas do utilizador

➤ Layouts (Écrans)

- Organização do conteúdos multimédia e dos elementos de interação no tempo e no espaço

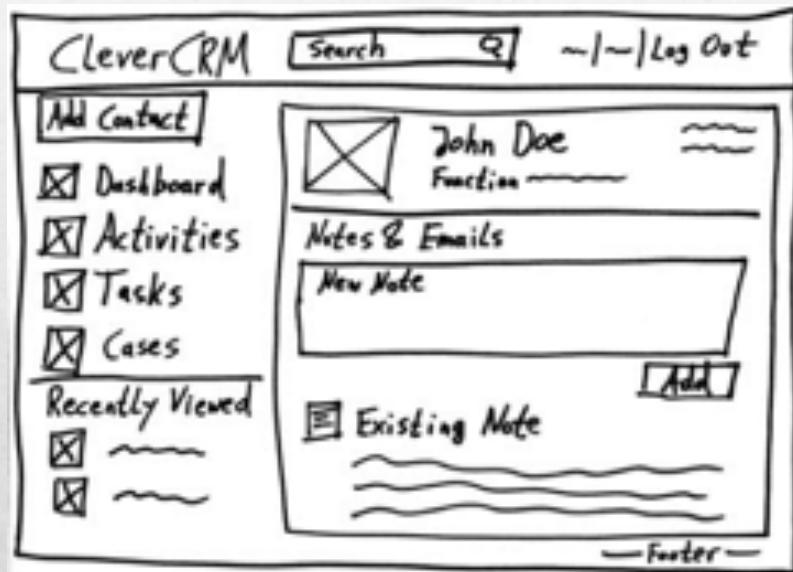
➤ Interação com utilizador

- Combinar os conteúdos com os elementos de interação de modo a implementar o sistema de navegação



Prototipagem: Wireframes

Representação técnica de um ecrã usando linhas (Blueprints)



Não devem incluir cores, imagens, fontes especiais,...

Design: Wireframes (II)

- **Elementos da Aplicação**
 - **Estrutura dos elementos da Interface Utilizador**
 - **Conteúdos** (Especificações de cada imagem, bloco de texto, gráficos e incluindo dimensões e durações)
 - **Hierarquia da Informação** (Como organizar a informação)
 - **Funcionalidade** (Como a interface utilizador irá funcionar)



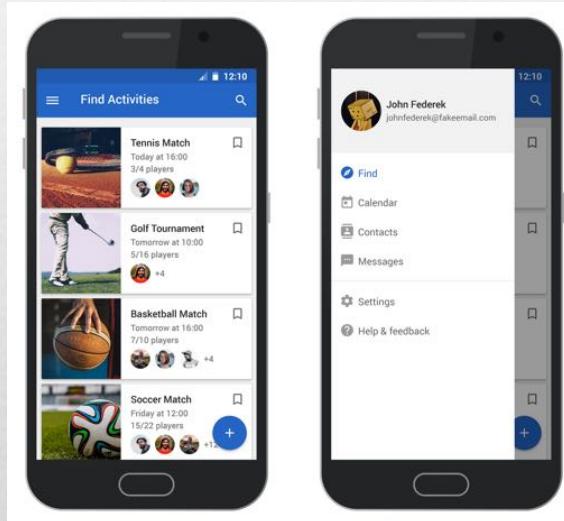
Design: Wireframes (III)

- **Wireframes não devem incluir**
 - Colors
 - Images
 - Special Fonts
- **Ferramentas**
 - Wireframe.cc, Moqups, InVision, UXPin, Figma, ...



Design: Mockups (I)

- **Réplicas do Design do produto final**
 - Incluem o mesmos aspectos funcionais dos wireframes e as adequadas características visuais de cada elemento



- **Objetivo**
 - Construir um protótipo interativo da aplicação

Design: Mockups (II)

- **Ferramentas**

- MarvelApp
- Figma
- Xd Adobe
- Origimi.Design
- Justinmind
- Flinto
- InVision
- ...



Design Visual



Design Visual

- **Estética**

- Combina os diferentes elementos que irão dar um melhor aspecto à aplicação
- Abrange ambos os lados das categorias de Design

Design Gráfico



Design da Interface Utilizador



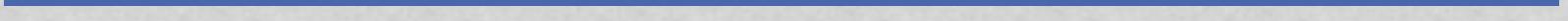
Design Visual : Porque é que é Importante? (I)

➤ Comunicação Visual

- Direções são indicadas por **linhas**
- Áreas de perigo são indicadas por **cores**

➤ Elementos

- Linhas
- Formas
- Cores
- Fontes de Texto (**Tipografia**)
- Texturas
- Formulários



Design Visual : Porque é que é Importante? (II)

➤ Funcionalidade e a Usabilidade são importantes

- Se aplicação não tiver um bom design pode não chamar à atenção dos utilizadores (pode levar ao insucesso)
- Bom design também ajuda na usabilidade

ATENÇÃO: Só um bom design também pode não ser suficiente

Princípios de Design Gráfico (I)

➤ **Alinhamento**

Tendência para considerar o que está mais arrumado e organizado mais apelativo e fácil de compreender

➤ **Proximidade**

Elementos das interface utilizador relacionados devem aparecer juntos

Princípios de Design Gráfico (II)

➤ **Contraste**

Se algo vai ser diferente que o seja muito

Ajuda a quebrar a monotonia

Melhora a compreensão

Chamar a atenção do utilizador para o que é mais importante

➤ **Repetição**

Para garantir consistência devemos repetir elementos de forma coerente

Ex: repetir cor e formas para ajudar a identificar elementos ligados ou tarefas



Design Principles (III)

➤ **Posicionamento**

Posicionamento mais indicado e a proporção de espaço ocupado dos elementos

➤ **Espaço em Branco**

A ausência de elementos também deve ser usado de forma consciente para melhor a compreensão da interface gráfica

Design Principles (III)

➤ **Ordenação**

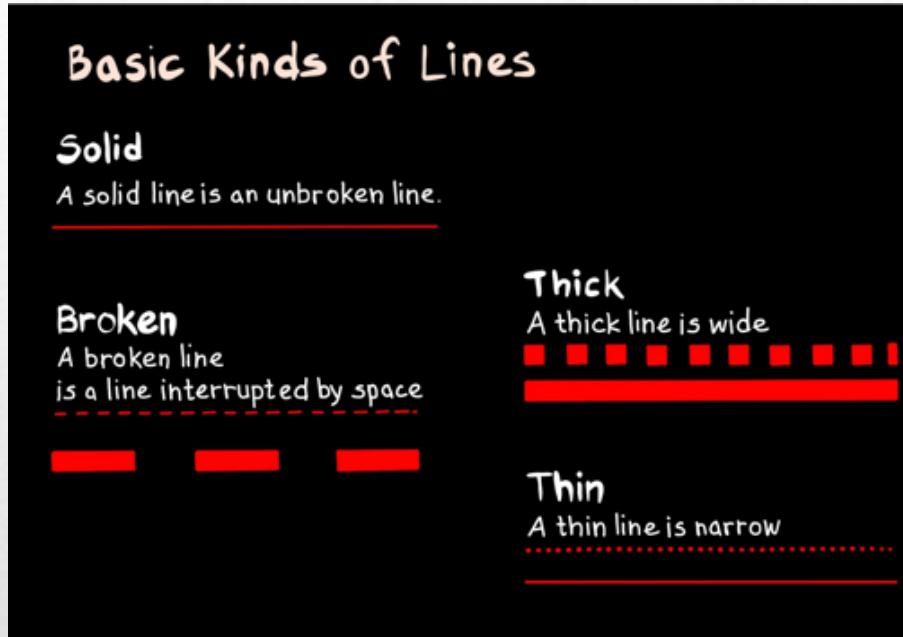
Dispor os elementos por ordem expectável para o utilizador para facilitar a compreensão da informação

➤ **Decoração**

Utilização de elementos decorativos (e.g., imagens ou margens) por razões estéticas que embelezem e tornem mais apelativas as interfaces



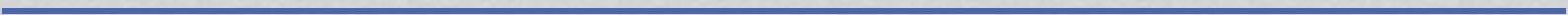
Design Visual : Linhas (I)



- Linhas sólidas, interrompidas, finas ou grossas
- Linhas horizontais, verticais ou diagonais
- Linhas retas, com curvas ou a formar ângulos

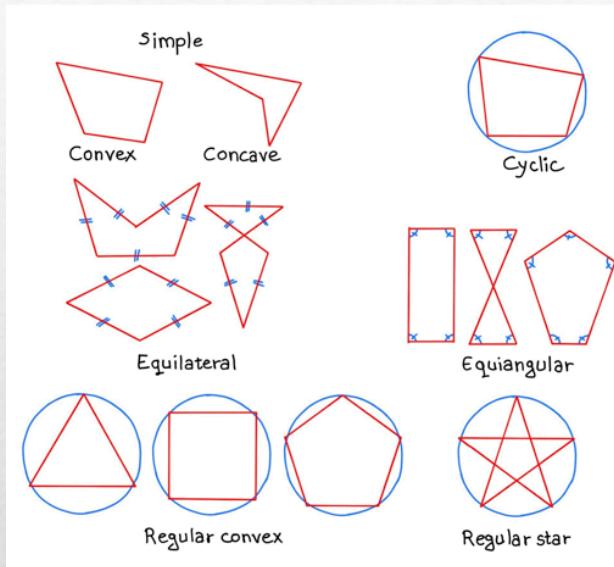
Design Visual: Linhas (II)

- **Linhas utilizadas para**
 - Organizar os elementos de design, separando-os ou agrupando-os
 - Criar de diferentes padrões usados durante a fase de design visual
 - Guiar o olho humano usando setas criadas por linhas
 - Usar diferentes tamanhos de linhas e diferentes contrastes para dar enfase



Design Visual: Formas (I)

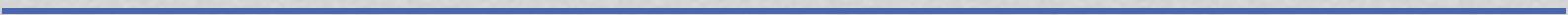
- Representam um mensagem única ao utilizador



- Regulares or Irregulares
- Orgânico ou Inorgânico
- Angular ou Redondo
- Aberto ou fechado
- 2D ou 3D

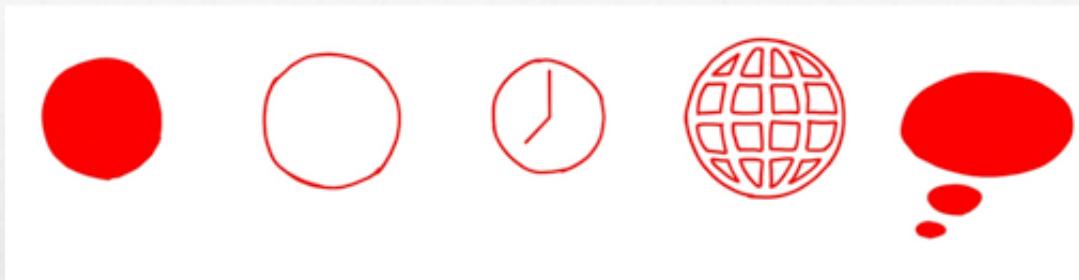
Design Visual: Formas (II)

- **Formas são utilizadas para**
 - Organizar informação (ligando ou separando componentes específicos)
 - Diferenciar ideias através de símbolos
 - Criar movimentos ou texturas
 - Dar enfase e criar pontos de entrada para as áreas mais relevantes
 - Dar direções ao utilizador



Design Visual: Formas (III)

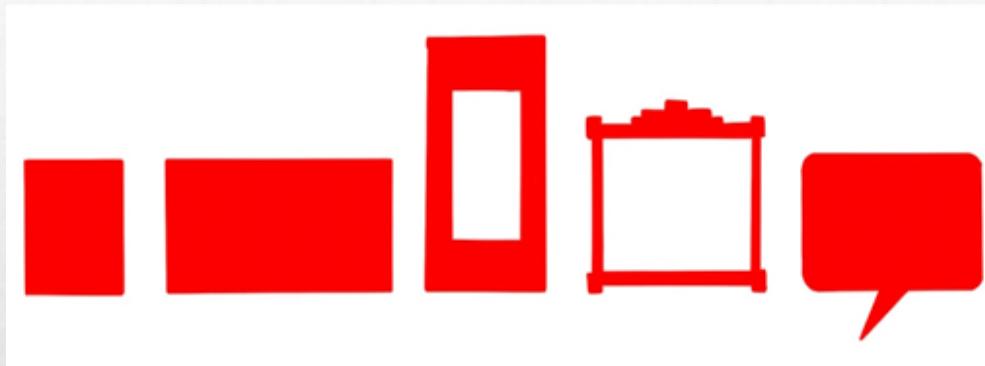
- **Círculos**



- Para representar elementos diários como o sol, lua ou universo
- Representam infinito, unidade e harmonia

Design Visual: Formas (IV)

- **Formas Geométricas**



- **Quadrados ou retângulos geralmente representam honestidade**
- **Também representam conformidade, solidez, segurança e igualdade**

Visual Design: Shapes (V)

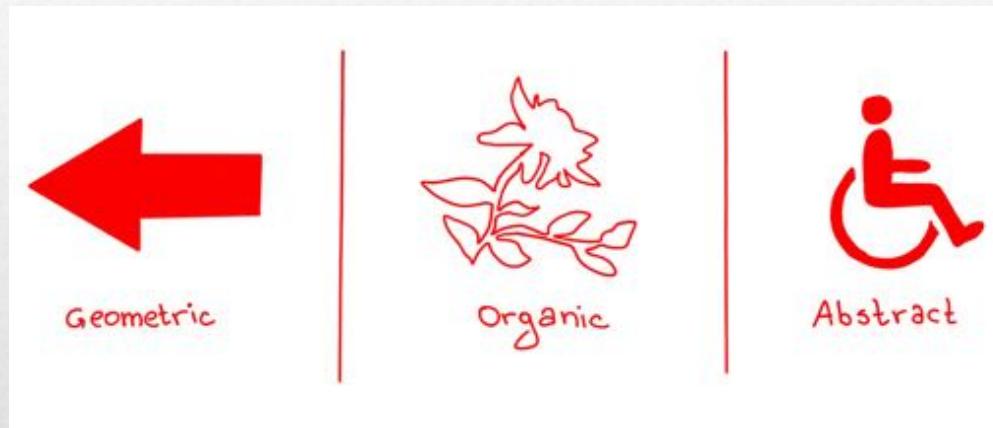
- **Formas Espirais**



- Utilizadas para expressar criatividade
- Para comunicar as ideias de fertilidade, nascimento, morte, transformação ou expansão

Design Visual: Formas (VI)

- **Orgânicas ou Livres**



- Representam sentido de informalidade ou espontaneidade
- Para mostras gestos humanos, coisas orgânicas ou produtos

Design Visual: Cor (I)

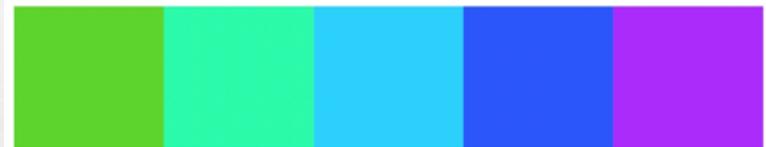
▪ Quentes e Frias

Example of Warm Colors



Energia
Felicidade
Paixão
Fogo
Conforto

Example of Cool Colors



Calma
Frio
Melancolia
Confiância
Tristeza
Profissionalismo

Design Visual: Cor (II)



Light, purity, virginity



Energy, danger, warning, courage, desire, passion, action or love



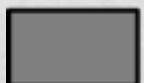
Nature, optimism, growth, hope, fresh, wealth, safety, healing or fertility



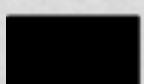
Cold, calm, breathing, loyalty, confidence, expertise or stability



Warmth, happiness, wisdom or joy



Security or maturity



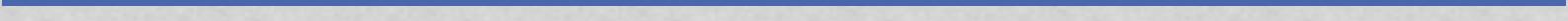
Elegance, evil, formality or mystery



Creativity, success, attraction, strength

Design Visual: Recomendações de Cor (I)

- **Vermelho**
 - Usado em botões para que os utilizadores façam ações impulsivas
- **Amarelo**
 - Usado para estimular mentalmente atividade ou gerar energia muscular
- **Laranja**
 - Utilizada para aumentar o apetite
- **Azul**
 - Usada em websites corporativos ou produtos para mostrar maturidade, profissionalismo, força e estabilidade



Design Visual: Recomendações de Cor (II)

- **Verde**
 - Used in medical products to indicate safety
- **Branco e Cinzento**
 - Cores neutras que devem ser usadas com cores de destaque para destacar áreas específicas
- **Não esquecer** que o significado da cor pode depender da cultura ou outras circunstâncias

Design Visual: Recomendações de Cor (Dix, 1993; Faulkner, 1998)

- As utilizadas devem ser distintas o mais possível e esta distinção não deve ser afetada por alterações de **contraste**



- Azul** não deve ser utilizado para apresentar **informação crítica**

Design Visual: Recomendações de Cor (Dix, 1993; Faulkner, 1998)

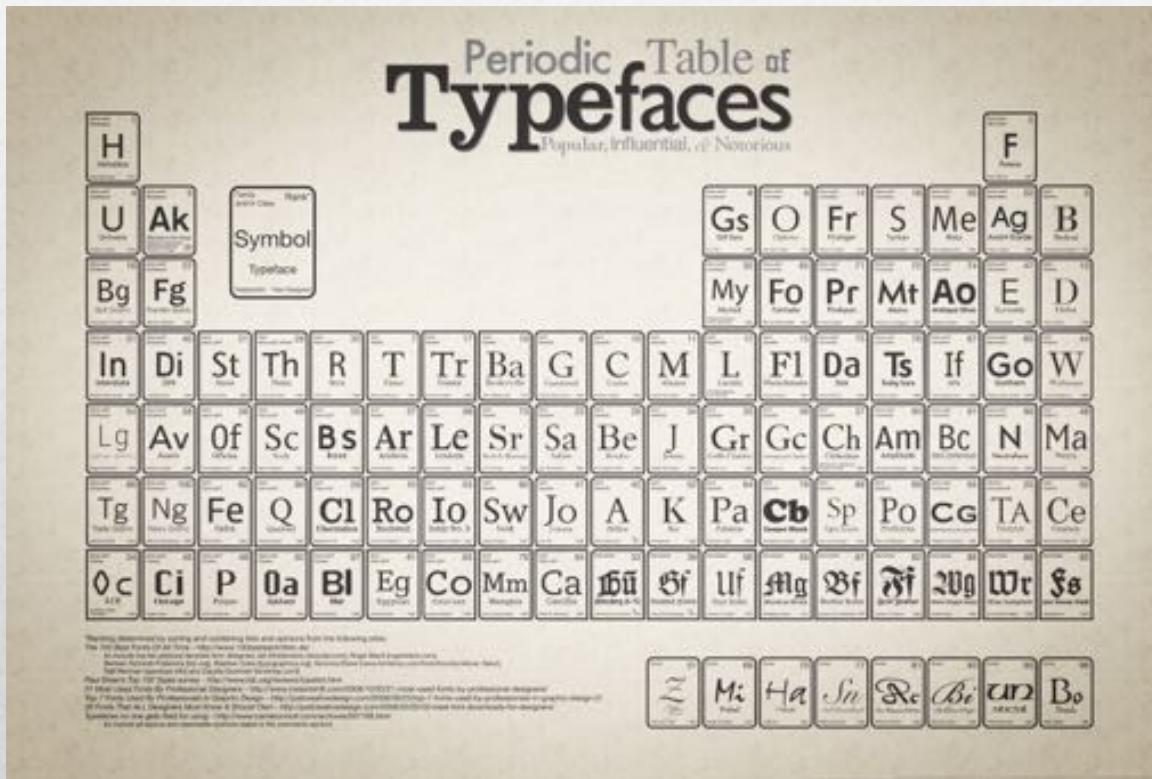
- Quando utilizamos **a cor como um indicador**, informação adicional deve ser incluída para utilizadores com **deficiências na percepção de cores**
- **As convenções da sociedade** devem ser seguidas (e.g., **verde** para avançar, **vermelho** para parar ou **amarelo** para esperar)



Design Visual: Tipografia (I)

Typeface

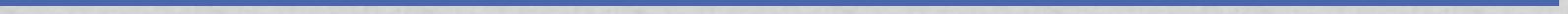
- Elemento visual na forma de letra que é utilizado para comunicar com o utilizador



Design Visual: Tipografia (II)

- **Fontes**

- Forma como o elemento visual é apresentado ao utilizador
- **Fontes** são parte de um **Typeface**
 - **Typeface** pode ser uma família de **fontes** (e.g., Arial or Helvetica)
 - **Fonte** é um membro único de uma família (e.g., Arial Italic or Arial Extra Bold)



Design Visual: Tipografia (III)

- **Categorias de Typefaces**

- Serif (Times New Roman, Cambria or Georgia)
- Sans-Serif (Arial, Verdana or Helvetica)
- Decorative (Fontes não incluídas nas categorias anteriores)

Example of Serif font

For this example we will use *Georgia* font which is under 'SERIF' category of typefaces

Packt Publishing

The edges in the finishing lines of the fonts
which are known as 'SERIF'

Example of Sans-Serif font

For this example we will use *Arial* font which is under 'SANS-SERIF' category of typefaces

Packt Publishing

The edges in the finishing lines of the fonts
do not include the 'SERIFS' like in above example.

Design Visual: Tipografia (IV)

▪ Typefaces – Misturas de Categorias

Example of mixing categories of typefaces inside our content

Packt

Packt Publishing is the leading UK provider of Technology eBooks, Coding eBooks, Videos and Blogs; helping IT professionals to put software to work.

Good combination and pairing. We are using here Serif for header (title) and Sans-Serif for the content.

Packt

Packt Publishing is the leading UK provider of Technology eBooks, Coding eBooks, Videos and Blogs; helping IT professionals to put software to work.

Good combination and pairing. We are using here Sans-Serif for header (title) and Serif for the content.

Packt

Packt Publishing is the leading UK provider of Technology eBooks, Coding eBooks, Videos and Blogs; helping IT professionals to put software to work.

Good combination and pairing. We are using here Decorative for header (title) and Sans-Serif for the content.

Packt

Packt Publishing is the leading UK provider of Technology eBooks, Coding eBooks, Videos and Blogs; helping IT professionals to put software to work.

Bad combination and pairing. Decorative fonts are bad approach for using them for content or body text.

Design Visual: Tipografia (V)

- **Typeface - Utilização das Categorias**
 - Serif
 - Mais usadas em Títulos, Títulos em Websites ou narrativas
 - Sans-Serif
 - Mais usadas em ecrãs pequenos, páginas Web e conteúdos em dispositivos móveis
 - Decorative
 - Para texto criativo
 - Não deve ser utilizada em textos longos porque torna mais difícil a leitura



Design Visual: Tipografia (VI)

- Não utilizar mais do que **2 ou 3 tipos de fontes de texto** numa interface gráfica
 - **Evitar fontes de texto com serifa** em interfaces gráficas
 - Texto deve estar **alinhado à esquerda**
 - Texto **não deve ser “justificado”** (alinhado à direita) porque provoca descontinuidades no meio do texto
-