

2023

UX&UI

Ricardo Lima

FLAG

Apresentações

Ricardo Lima

Usability & Experience Specialist at CTW – BMW Group

UX & Usability Professor

www.uiux.pt

Work.ricardo.lima@gmail.com



Let's discuss.



Go deeper.



Be an expert.

Agenda

Introdução ao UX & UI

Multi-screen & Responsive Challenges

UX/UI and development

Arquitetura de informação

Design Patterns & Componentes

Wireframing & Prototipagem

Assets for development

UX&UI o que é?

UX&UI

Considerando a Ponte Luís I, do Porto:

UI é a sua estrutura, os seus parafusos, as suas vigas e rebites.

UX é o sentimento de a atravessar, sentir a brisa na face, o ligeiro estremecer quando passa o Metro, o vento incerto, a sensação de estar a meio.

UX&UI

User Interface

Botões | Conteúdos | Imagens | Elementos vetoriais | Cores | Formas | Texturas | Design Visual | Formulários | Ícones |Menus

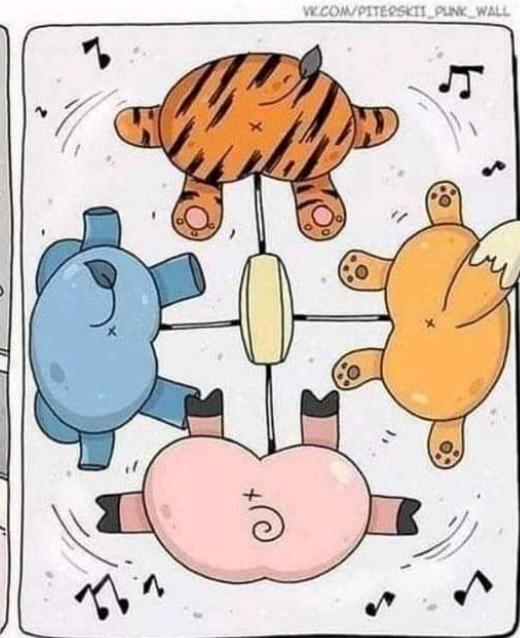
User eXperience

Arquitetura de Informação | Consumer Journey | User Stories | Personas | Sketching | BluePrint | Moodboard | Heurísticas

UI



UX



3 variáveis importantes

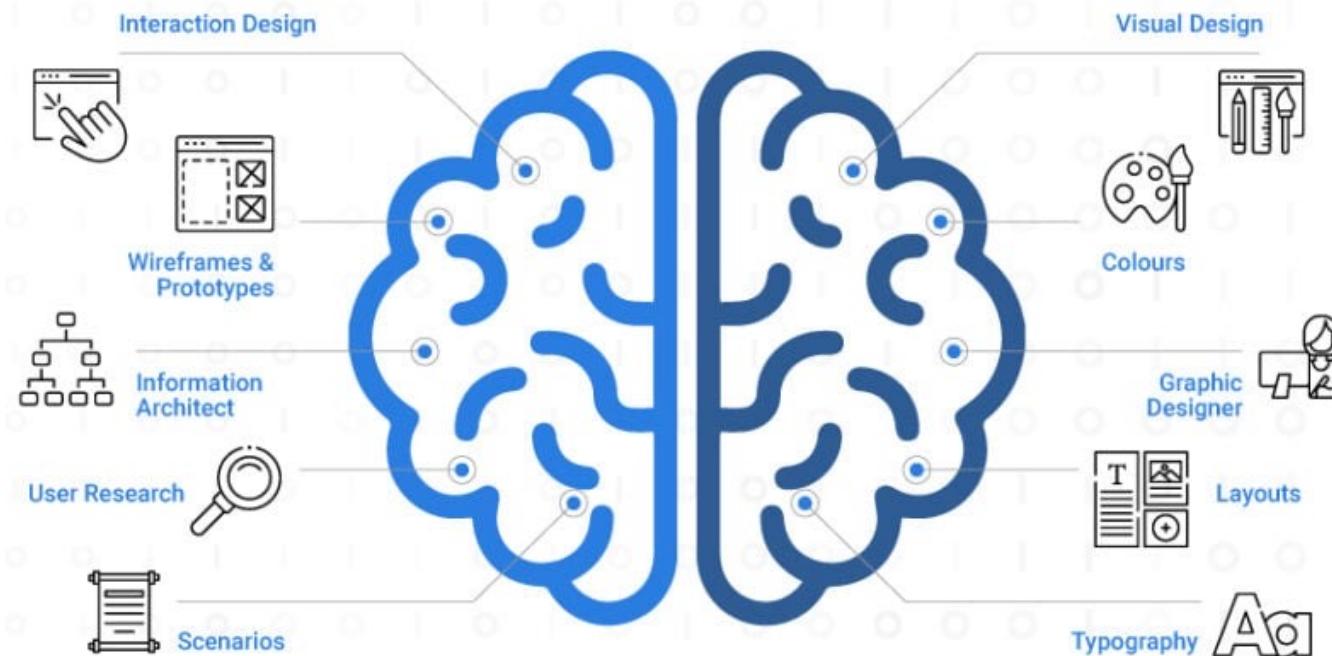


O que faz um UX Designer?

Knowing the difference between

UX & UI

Design



Retóricas de um UXD

Porque existe um CTA?

Qual é o contexto do CTA?

Ação primária ou secundária?

Depois de clicar no CTA, o que acontece?

Que texto terá este CTA?

CTA inicialmente ativo ou disable?

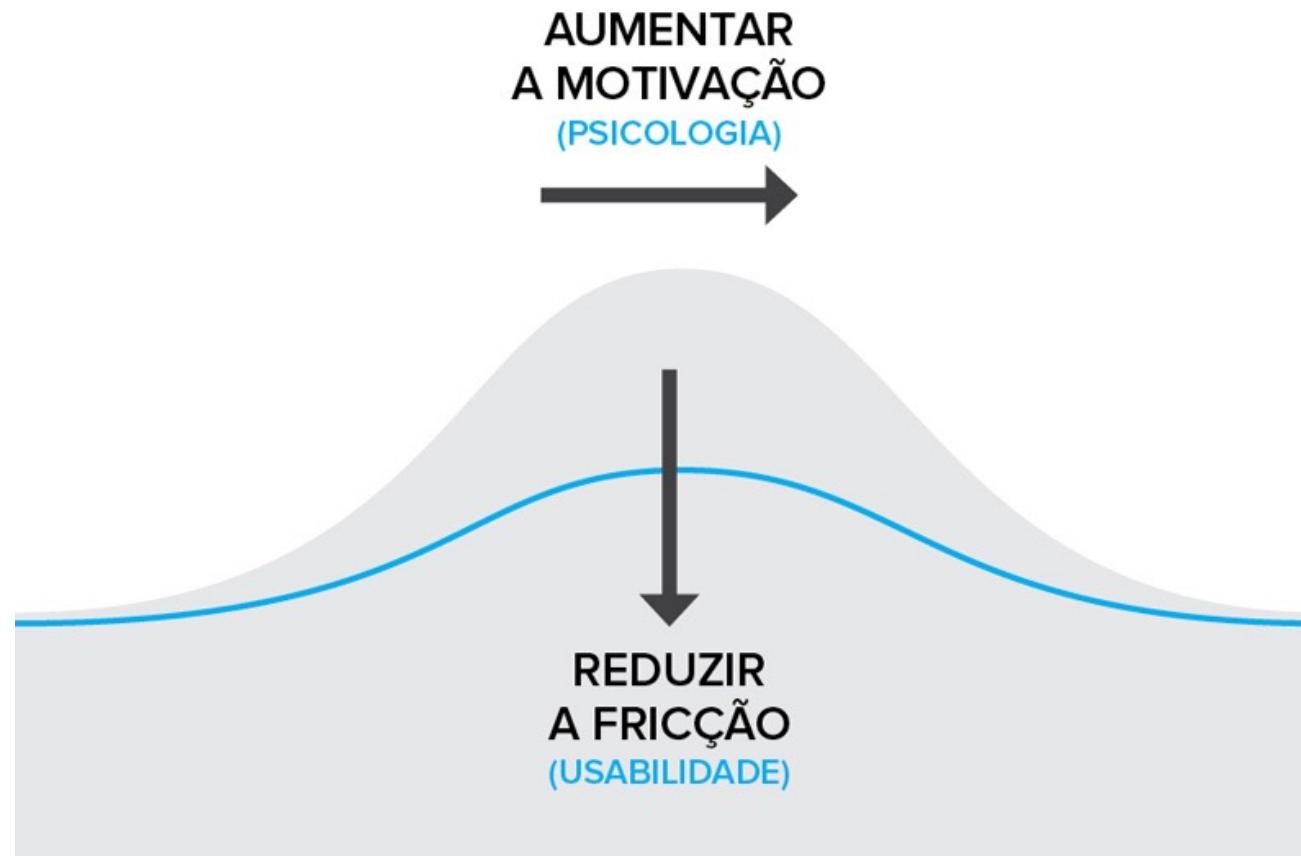
Todos os users vêm este CTA?

Tamanho do CTA está adequado(mobile, desktop, tablet)?

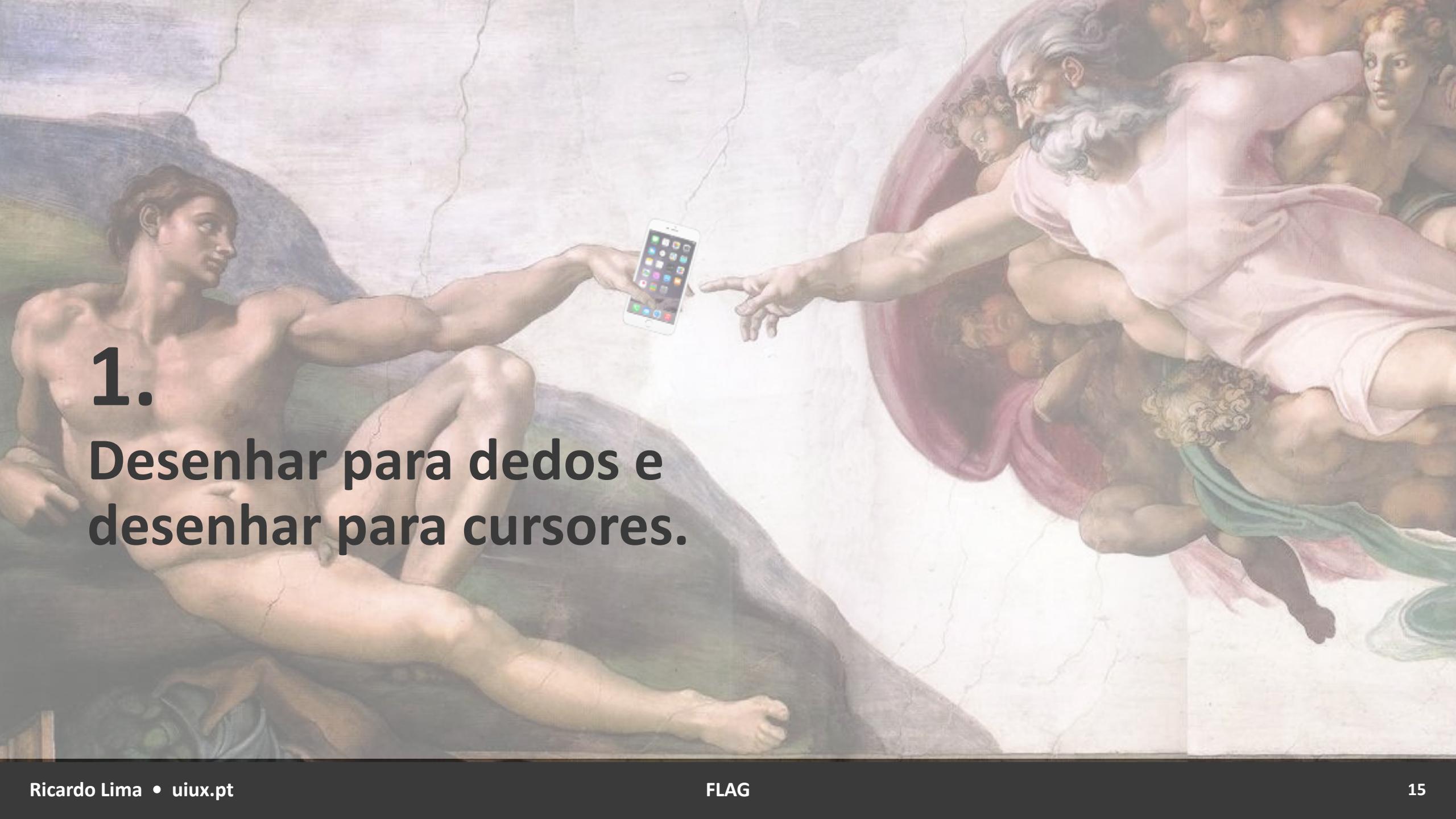
UXD, camaleão da equipa



Reducir a Fricção



Treze princípios básicos

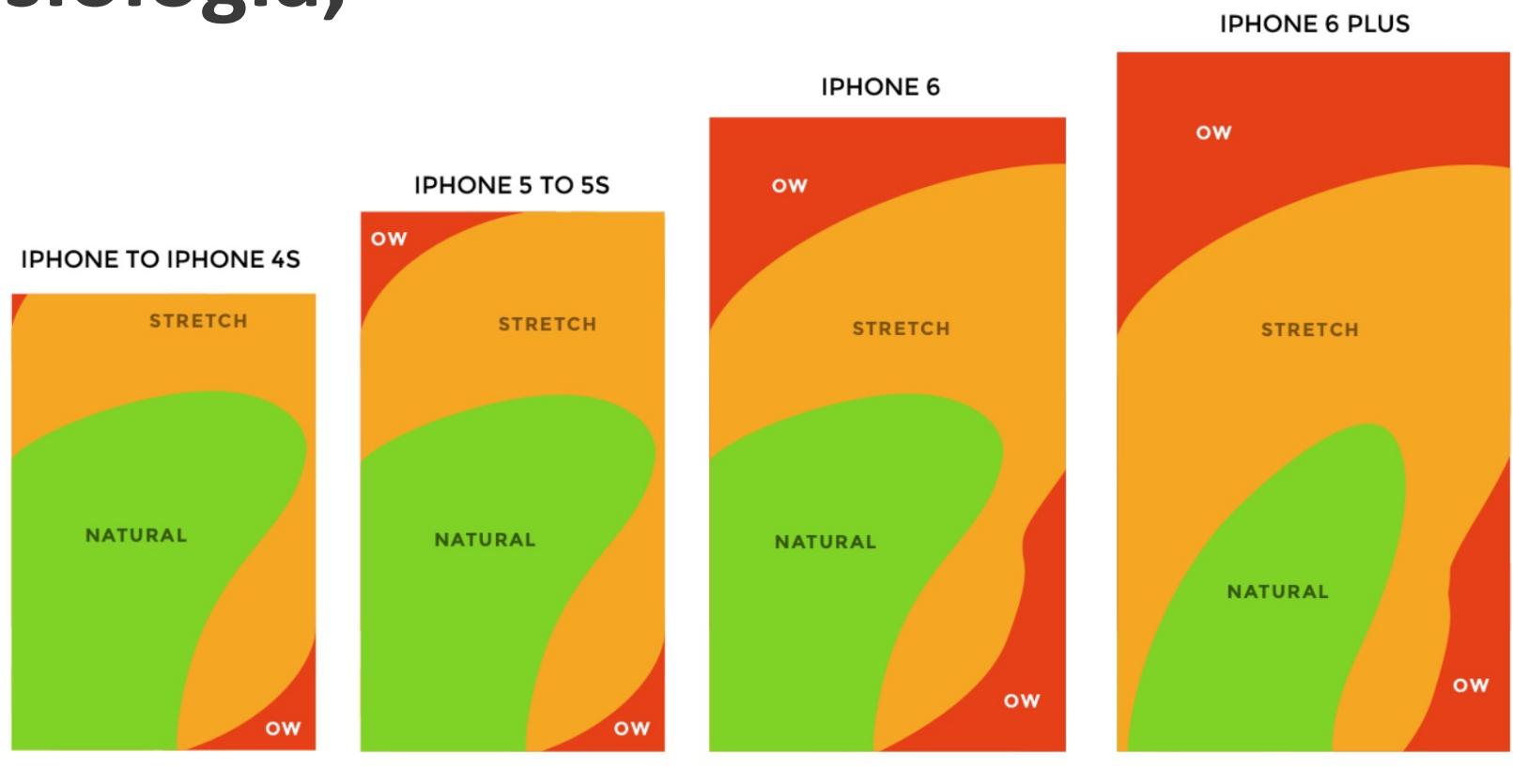


1.

**Desenhar para dedos e
desenhar para cursores.**

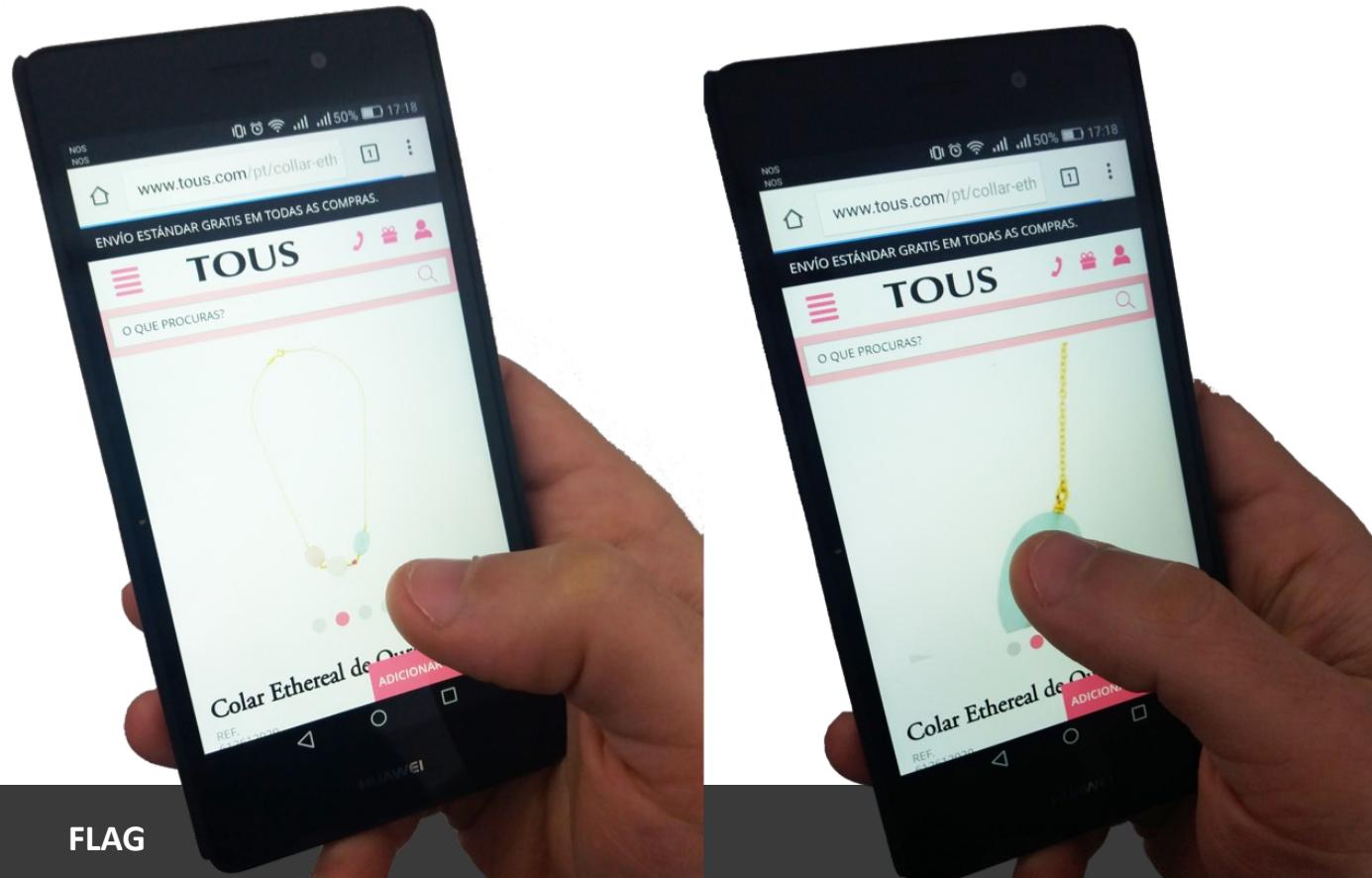
2.

Ter sempre em consideração a fisiologia, cinesiologia.



3.

Conhecer os dispositivos que correm o nosso produto.



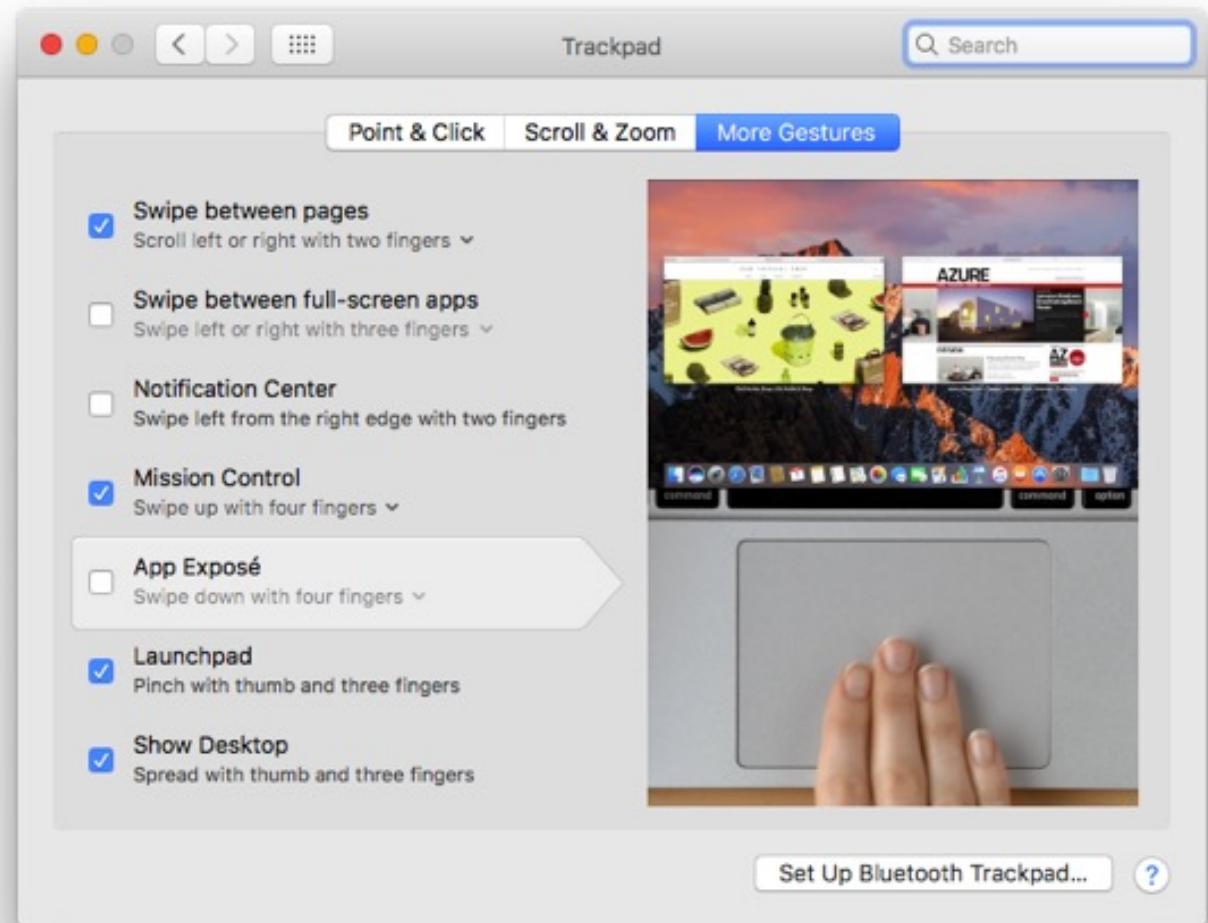
4.

Evitar syndrome de Braço
de Gorila para o utilizador.



5.

Ações complexas. Ações involuntárias. Ações semelhantes.

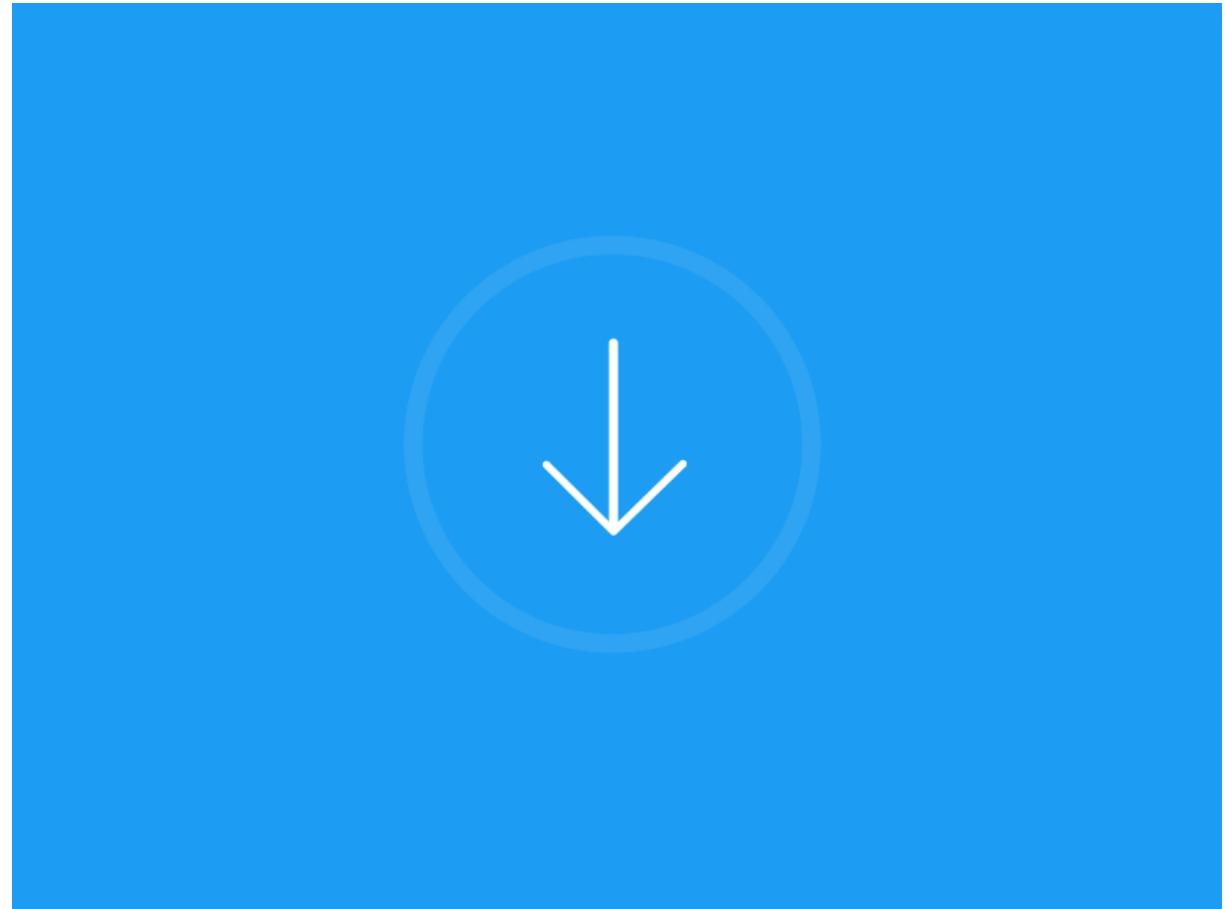


6. Affordance



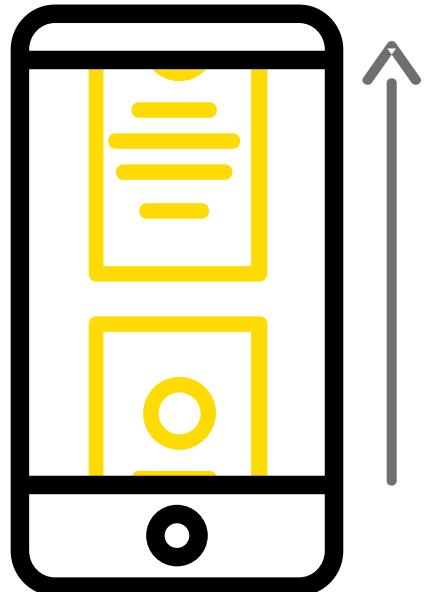
7.

Microinterações



8.

Conteúdos e Navegação



scroll infinito



9.

Ver cada clique como um filtro, um progresso.

SALAS: [Sofás & poltronas](#) | Móveis de TV e soluções multimédia | Arrumação de sala | Mesas de centro e de apoio | Iluminação | Têxteis | Gama

[Todos os produtos](#) [Novidades](#) [Ideias](#) [Loja online](#) [Sala](#) [Quarto](#) [Espaços de Refeição](#) [Cozinhas](#) [IKEA das Crianças](#) [Toda a casa](#)

[Apóio ao Cliente](#) [Escolha a sua loja IKEA](#) [IKEA BUSINESS](#) [Trabalhar na IKEA](#) [IKEA FAMILY](#) [Área pessoal](#) [Lista de compras](#)

[Sofás de tecido](#) | Sofás de pele/pele sintética | Sofás-cama | Sofás modulares | Chaise longue | Repousa-pés e pufes | Poltronas | Capas extra | Pernas extra

[Todos](#) [Chaise longue de tecido](#) [Poltronas em tecido](#) [Repousa-pés e pufes de tecido](#) [Sofás de dois lugares](#) [Relevância](#)

[Sofás de três lugares](#) [Sofás de canto](#) [Sofás modulares de tecido](#)

Intervalo de preço - [Filtro](#)

KIVIK Chaise longue
250€/ud

SÖDERHAMN Chaise longue
300€/ud

NORSBORG 2 chaise-longues
699€/ud

NORSBORG Chaise longue
399€/ud

IKEA / Sala / Sofás & poltronas / [Sofás de tecido](#)

10.

Scroll não é um problema.



11.

Lei de Hick-Hyman e a decisão do utilizador.

Balcão Virtual

Porto, Câmara Municipal

Inicio Guia de pesquisa Contactos Formulários Formulários Fale connosco Ajuda

(Pesquisar)

Cidadãos Empresas

Eventos de vida Eu sou

Ambiente Ambiente com deficiência

Atividades económicas Cidadão não residente

Certidões e fotocópias Condutor

Cidadania e associativismo Contribuinte

Cultura Criança / jovem

Educação e emprego Desempregado

Informação geográfica Empresário

Planeamento e ordenamento do território Encarregado de educação

Segurança e proteção civil Estudante

Taxas/ preços e contraordenações/ execuções fiscais Família

Transportes e circulação Mulher

Sénior

Entrar

Nº Contribuinte (NIF) ok

Palavra-chave Esqueceu-se da sua palavra-chave?

Cartão de cidadão

Novo utilizador

Adesão com palavra chave

Cartão de cidadão

Primeiro Acesso

Fale Connosco

Apoio virtual

222 090 400

Novidades

S. João 2017 - Candidaturas relativas à venda ambulante recebidas no Gabinete do Município entre 29 de março e 27 de abril de 2017

Concorrentes admitidos ao Concurso de Montras de Primavera

Próxima reunião pública do

12.

Segregação e Semelhanças

Pesquisar

Início Minha rede Vagas Mensagens Notificações Eu Soluções Veicular anúncio

Create Your Team Anywhere - Hire and onboard designers in a few clicks all across the globe with Deel. Anúncio ...

João Lima

Usability & Experience Specialist at Critical TechWorks - BMW Group | UX Professor | uiux.pt Founder

Quem viu seu perfil 180 Viram sua publicação 4.617

Acesse ferramentas exclusivas Experimente Premium grátis novamente

Meus itens

Minhas Pages (2)

uiux.pt uiux.pt Notificações da Page 28

LinkedIn de Testes Notificações da Page 0

Recentes

uiux.pt - Usability & User Experience! Start Building Your Future! UX Portugal User Experience Group

Começar publicação

Foto Vídeo Evento Escrever artigo

Classificar por: Principais

Web Summit 72.876 seguidores 1 d ·

"The world's most influential tech event" returns in-person this November. Be there!

Visualizar tradução

web summit LISBON | NOVEMBER 1-4, 2021

seg, 1 de nov, 09:00 - qui, 4 de nov, 22:30 WET

Web Summit 2021 privado organizado por Web Summit

On-line 59 participantes

Visualize o evento

Gostei Comentar Compartilhar Enviar

Os cursos mais populares de hoje

1. Como Aproveitar ao Máximo o LinkedIn Flavia Gamonar
2. Excel 2019: Formação Básica Dennis Taylor e Karine Lago
3. Liderança Inclusiva Dr. Shirley Davis

Exibir mais no LinkedIn Learning →

Anúncio ...

Receba as últimas vagas e notícias do setor

BOSCH

João, explore oportunidades relevantes na Bosch Portugal

Visitar Dia a dia

Sobre Acessibilidade Central de Ajuda

Termos e Privacidade

Preferências de anúncios Publicidade

Serviços empresariais

Baixe o aplicativo do LinkedIn Mais

LinkedIn Corp © 2021 Mensagens

13.

Um CTA pode valer milhões.

The screenshot shows a Microsoft Support page for 'Office install'. On the left, there's a sidebar with links like 'How to install Office', 'Redeem or activate', 'Office product keys', 'Activate Office', 'Language, 32/64-bit, and other options', 'Install other apps', 'Install Project', 'Install Visio', and 'Install Skype for Business'. The 'Install Skype for Business' link is highlighted. Below it are links for 'Set up mobile devices', 'Office updates', 'Upgrade to the latest version', and 'Troubleshoot and uninstall'. To the right, the main content area is titled 'Install Skype for Business' with a sub-section 'Install Skype for Business on Mac'. It features two download links: 'Download Skype for Business on Mac from Microsoft 365' and 'Download Skype for Business on Mac from the Download Center'. The top navigation bar includes the Microsoft logo, a cookie consent message, and links for 'Accept all' and 'Manage cookies'. The top right corner shows user profile information for 'Joao'.

Usabilidade vs User Experience

Usabilidade vs User Experience

- 1. Torna uma tarefa fácil e intuitiva.
 - 2. Minimiza os passos da tarefa.
 - 3. Remove obstáculos.
 - 4. O que fazem os utilizadores.
 - 5. Como fazem os utilizadores.
-
- 1. Torna a tarefa significativa.
 - 2. Cria ligação emocional com o user.
 - 3. É o que sentem os utilizadores.
 - 4. É tornar tarefas com valor.

Usabilidade

“Até que ponto um produto pode ser utilizado por utilizadores específicos para atingir objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação, num determinado contexto de utilização.”

ISO 9241-11 (1990)

1. Eficácia

Procura quantificar o esforço do utilizador. A precisão e todos os recursos utilizados para que o utilizador consiga atingir o seu objetivo na respetiva plataforma visual.



2. Eficiência

Avalia os recursos utilizados para atingir o objetivo. É uma espécie de relação entre precisão VS recursos. Quantos mais recursos forem necessários para atingir o objetivo menos eficiência tem o nosso produto.



3. Satisfação

Testa a satisfação, o conforto, a forma positiva com que o nosso utilizador lida com o nosso produto e atinge de forma satisfatória os seus diversos objetivos. Não é um parâmetro quantitativo uma vez que avalia algo que é subjetivo.



Usabilidade

É um assunto muito multidisciplinar que pode ser abordado por muitas perspetivas diferentes: sociologia, psicologia, artes visuais, ciências informáticas...

De acordo com Nielsen existem as seguintes componentes que devem constituir o foco da atenção do designer de interfaces:

- 1- Facilidade de aprendizagem
- 2- Eficiência
- 3- Memorabilidade
- 4- Prevenção de Erros
- 5- Satisfação

Heurísticas

Jakob Nielsen

Heurísticas

A avaliação heurística é um método para encontrar problemas de usabilidade num projeto de interface para utilizadores.

A avaliação heurística requer um pequeno grupo de testers para avaliar a interface e julgar a sua conformidade com princípios de usabilidade reconhecidos (as "heurísticas").

Os 10 princípios gerais de Jakob Nielsen para o design da interação. Chamam-se "heurísticas" porque são regras gerais e não diretrizes de usabilidade específicas.

Heurísticas

Quando devemos recorrer a esta técnica?

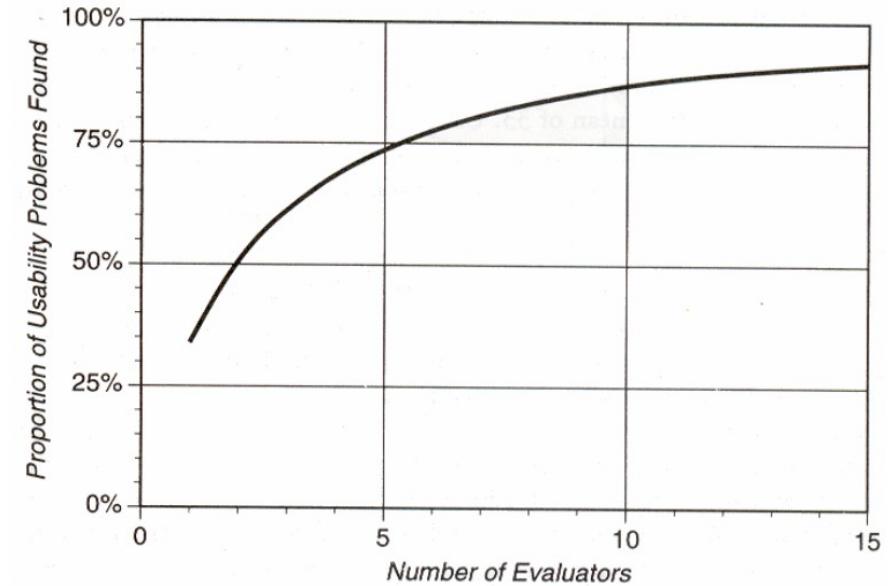
Antes, durante, pós.

Vantagens

- Técnica de baixo custo;
- Grande cobertura de problemas;
- Não envolve diretamente utilizadores;
- Ajuda a arrancar o processo de “improvements”;
- Aumenta a nossa experiência enquanto profissionais para a performance diária da nossa função.

Heurísticas

- Deve ser utilizado um número entre três a cinco juízes para a maior parte dos casos de avaliação através de heurísticas porque a utilização de um maior número de juizes produz um ganho marginal.



Heurísticas

Existem 10 Heurísticas:

1. Visibility of system status;
2. Match between system and the real world;
3. User control and freedom;
4. Consistency and standards;
5. Error prevention;
6. Recognition rather than recall;
7. Flexibility and efficiency of use;
8. Aesthetic and minimalist design;
9. Helps users recognize, diagnose, and recover from errors;
10. Help and documentation.

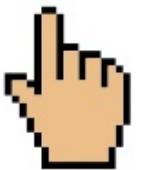
Simple and natural dialogue
Speak the user's language
Minimize user memory load
Be consistent
Provide feedback
Provide clearly marked exits
Provide shortcuts
Good error messages
Prevent errors

Table 1. Nine usability heuristics (discussed further in [Molich and Nielsen 1990]).



Visibility of System Status

1



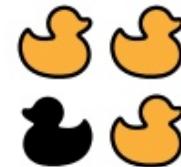
Match Between System & Real World

2



User Control And Freedom

3



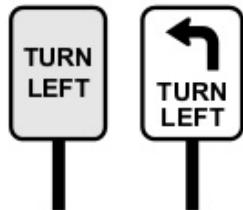
Consistency And Standards

4



Error Prevention

5



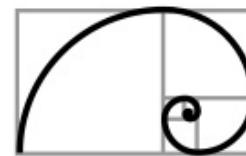
Recognition Rather Than Recall

6



Flexibility And Efficiency of Use

7



Aesthetic And Minimalistic Design

8



Help Users With Errors

9



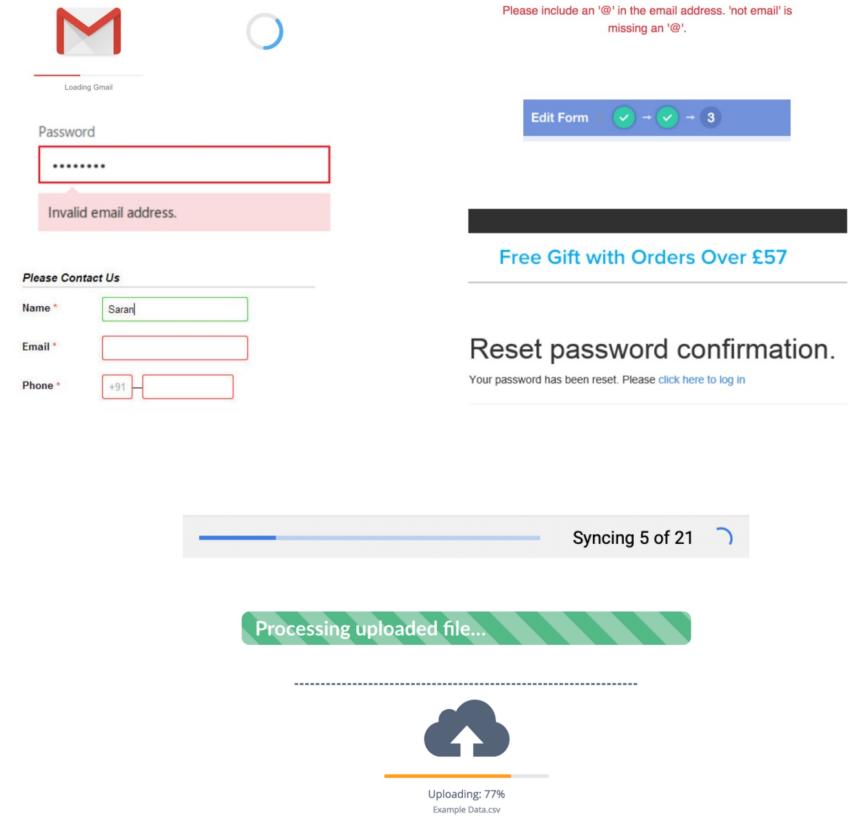
Help And Documentation

10

Heurísticas

1. Visibility of system status

O sistema deve manter o utilizador actualizado sobre o que se passa, através do “feedback” apropriado em conteúdo e tempo;



Heurísticas

2. Match between system and the real world

O sistema deve utilizar uma linguagem natural para o utilizador, com palavras, frases e conceitos que lhe sejam familiares. A informação deve aparecer de forma lógica e natural.



Save



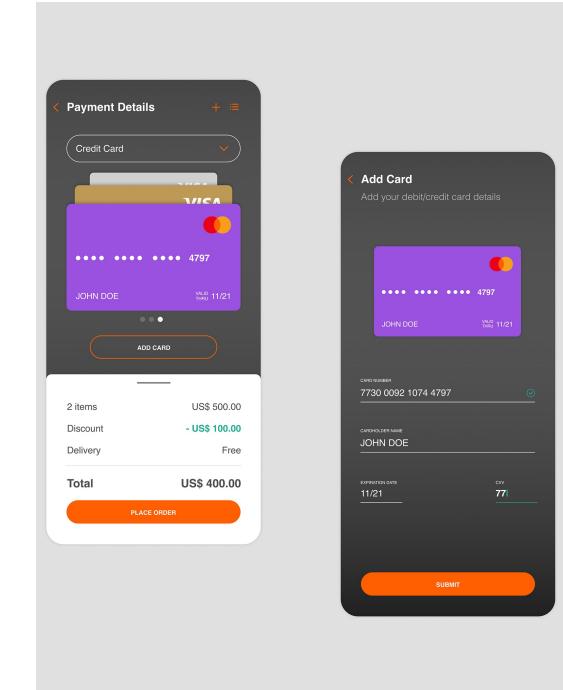
Print



Search



Home

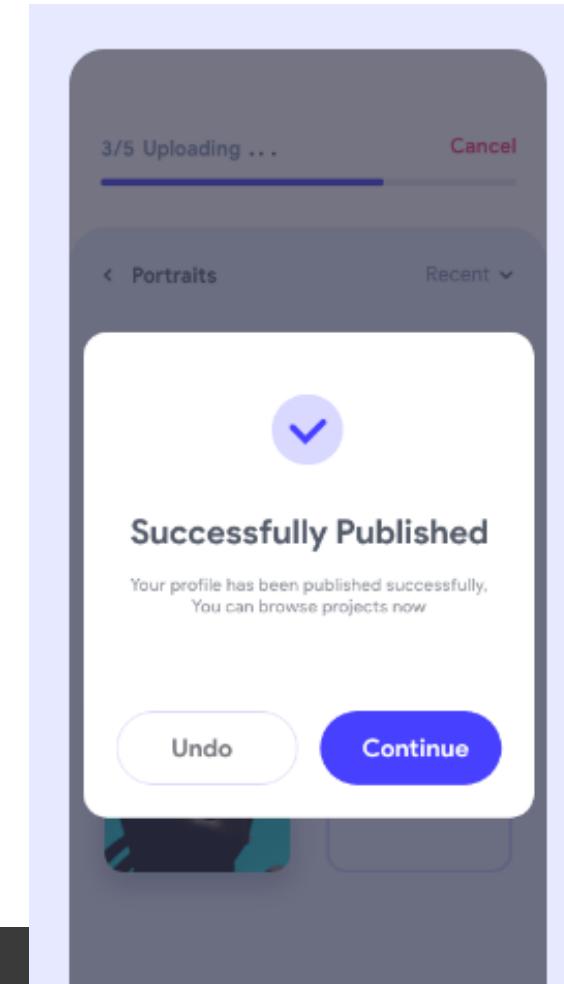


Heurísticas

Interface Design Principles

3. User control and freedom

Se, por engano, o utilizador seleccionar uma opção indesejada deve ter sempre a possibilidade de utilizar uma opção acessível de “back”/ saída de emergência sem ter que aceder a longos diálogos ou procedimentos. É importante dar sempre a opção de “UNDO” e “REDO”.

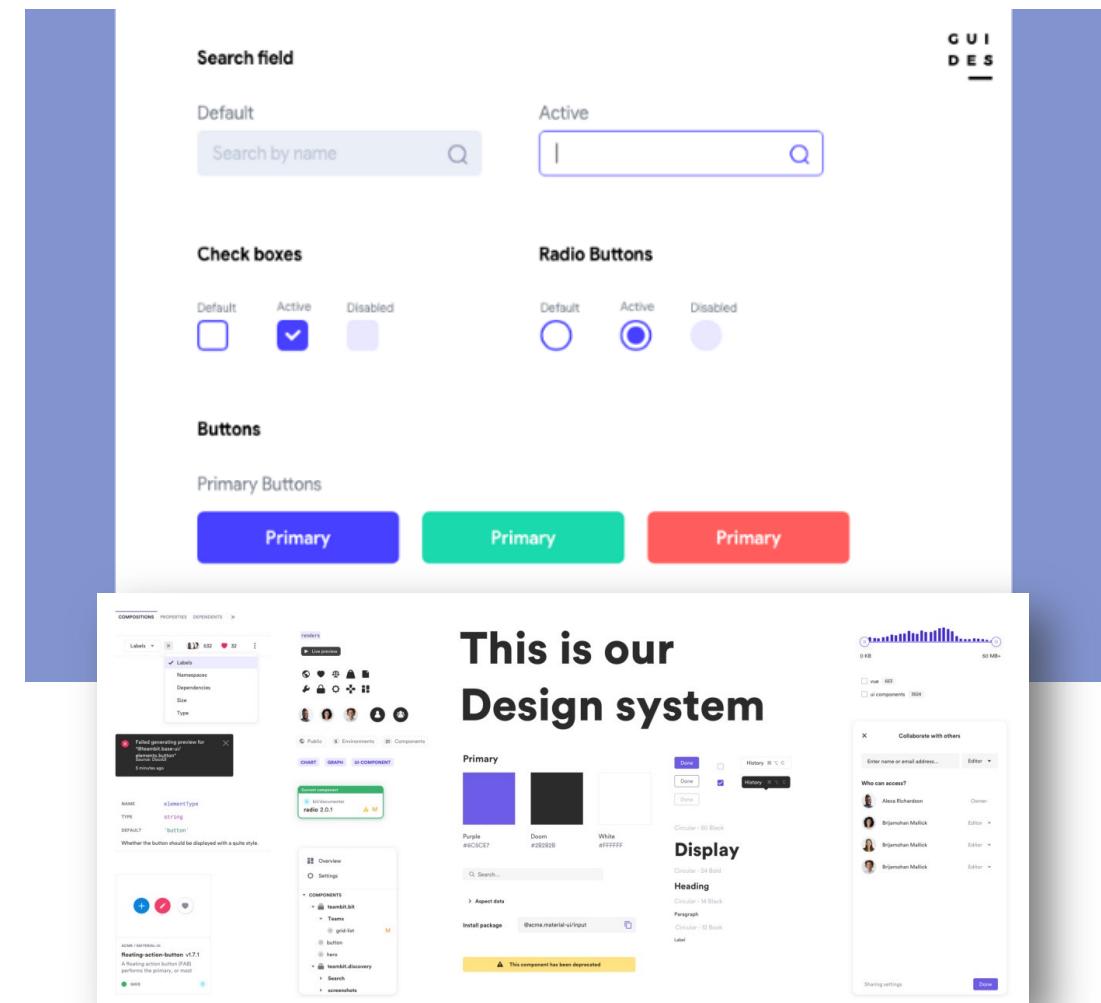


Heurísticas

Interface Design Principles

4. Consistency and standards

O utilizador não deve perder tempo a aprender “tudo de novo” sempre que se “desloca” dentro do interface. Devem existir elementos estruturais que significam sempre a mesma coisa. Deve existir um substrato comum de navegação próprio da plataforma (S.O.) utilizado.



Heurísticas

Interface Design Principles

5. Error prevention

Melhor do que boas mensagens de erro é ter um desenho cuidado, ao nível do interface, que previne a ocorrência de alguns erros derivados de um mau desenho (proximidade de opções, não conveniente separação das mesmas, sensibilidade de selecção, etc.).

One of the fields is incorrect or invalid. Please, follow the examples in order to continue.

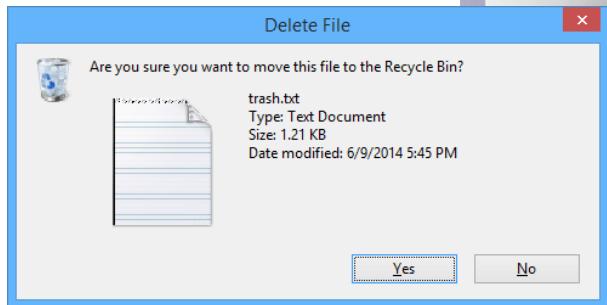
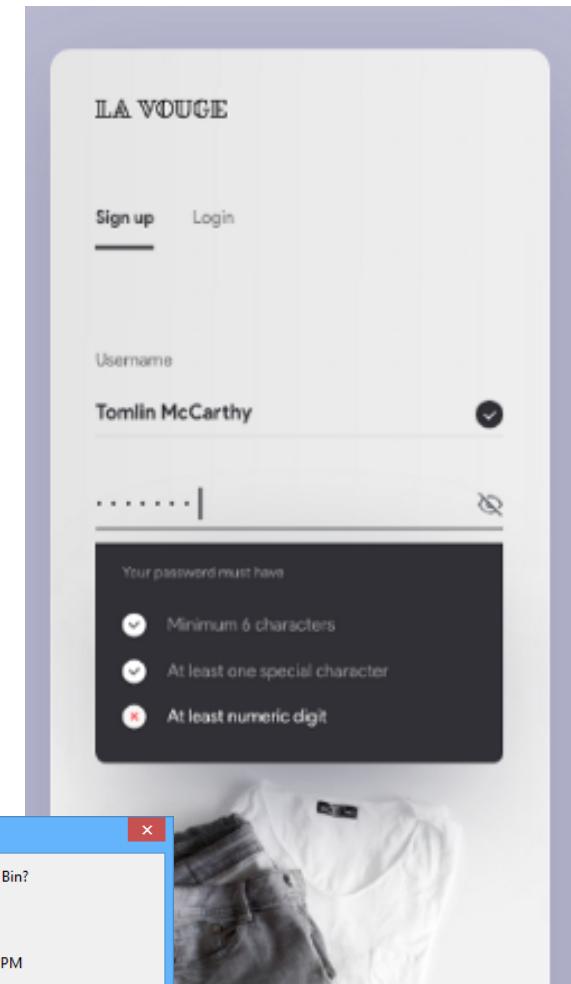
First name
Hector

Last name
Harrison

Email
hectorharrison.com

The email address must include @

Phone number
Ex: 000-000-0000



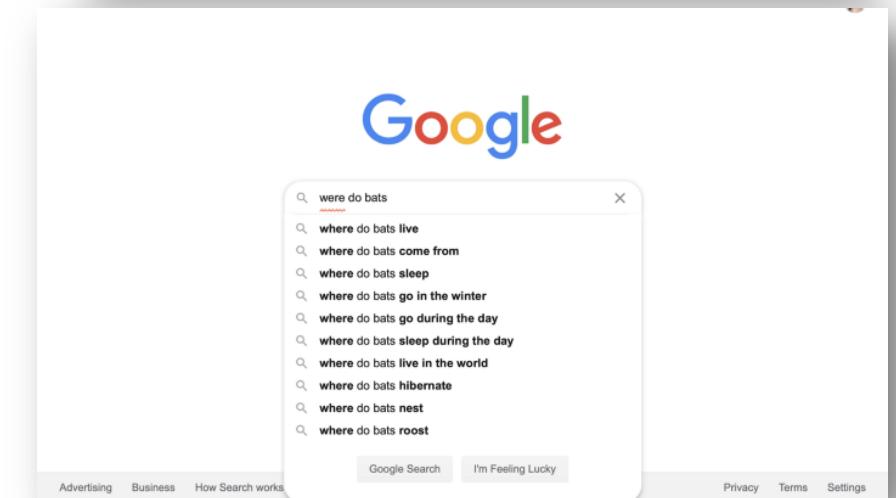
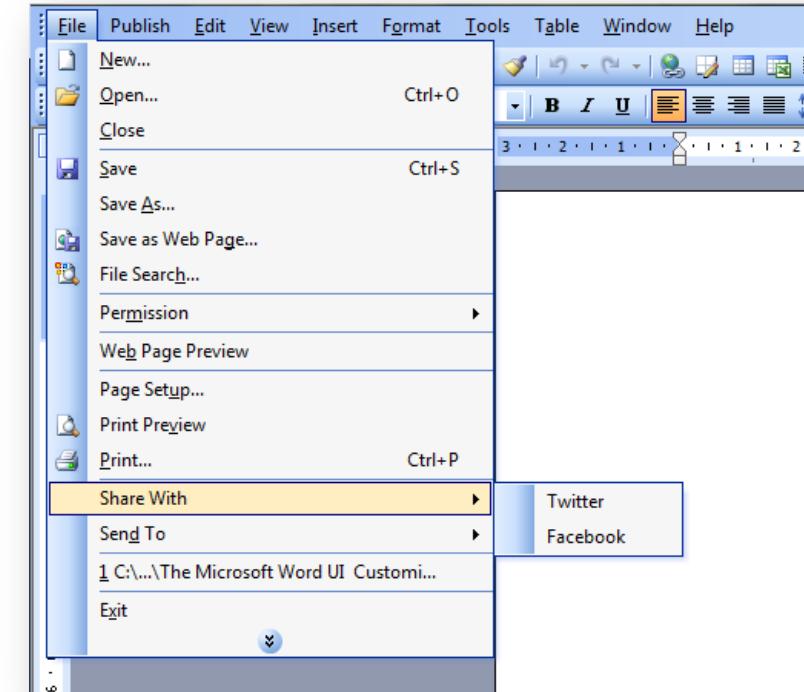
Heurísticas

Interface Design Principles

6. Recognition rather than recall

Construir objectos, acções e opções visíveis é melhor do que “obrigar” o utilizador a memorizar informação de uma pasta de diálogo para outra.

Instruções para o uso do sistema devem estar visíveis ou ser facilmente acessíveis quando necessária.

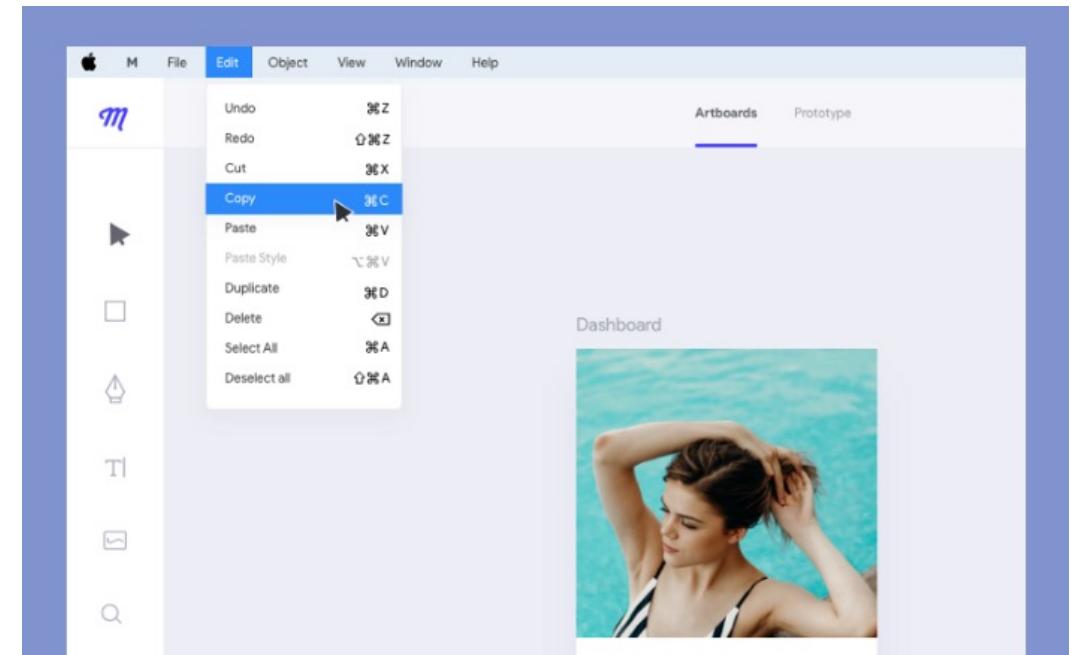
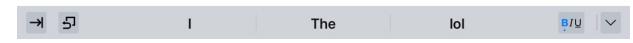
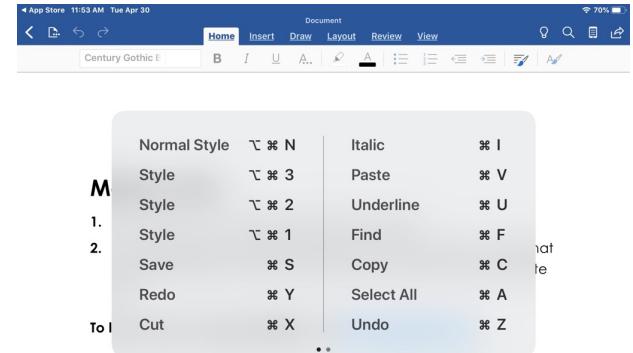


Heurísticas

Interface Design Principles

7. Flexibility and efficiency of use

A correcta colocação de objectos (por exemplo, aceleradores, “shortcuts”) que permitam aumentar a performance de interacção para “experts” – não detectados pelos noviços – optimiza o trabalho dos primeiros e não dificulta o trabalho dos segundos.

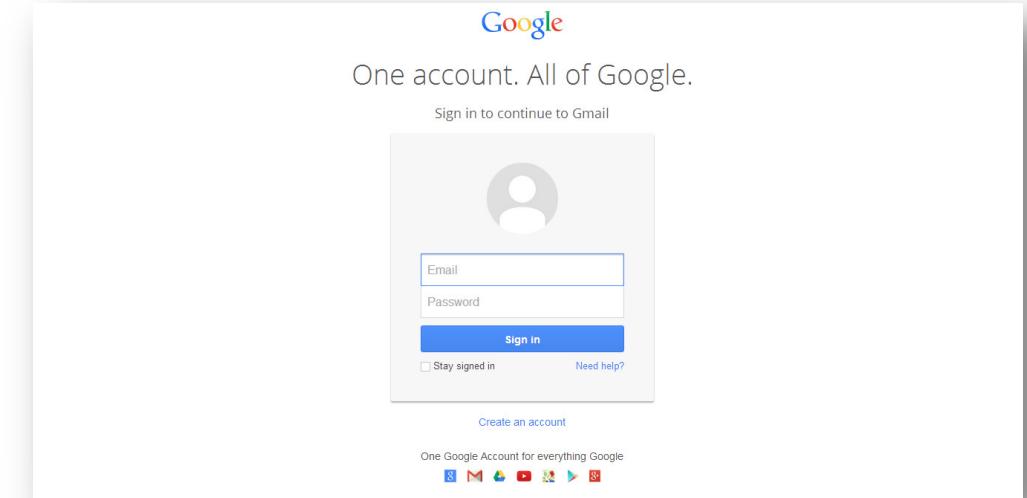
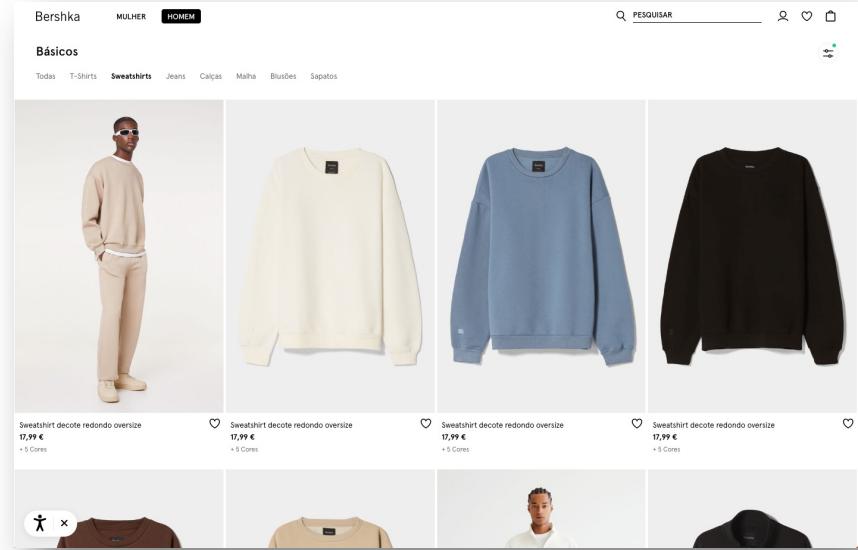


Heurísticas

Interface Design Principles

8. Aesthetic and minimalist design

Os diálogos não devem conter informação irrelevante ou raramente necessária. Cada unidade extra de informação num diálogo compete com as unidades de informação relevantes diminuindo a sua visibilidade relativa.

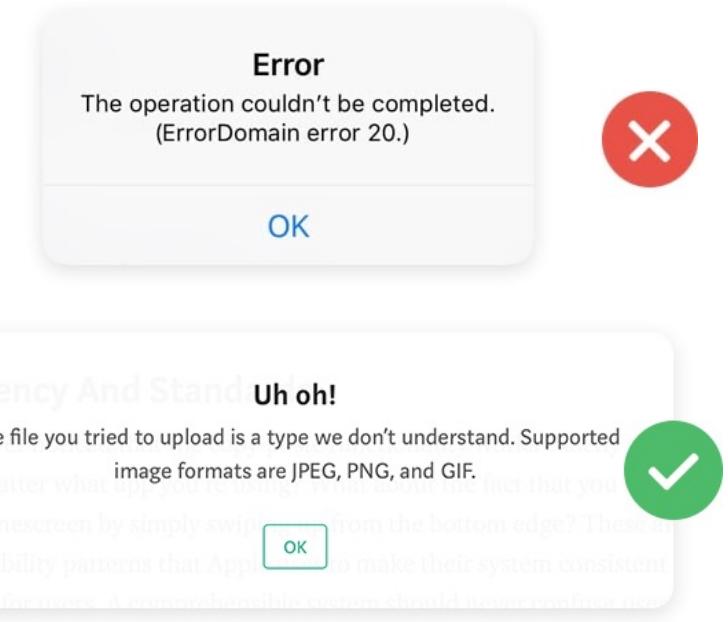


Heurísticas

Interface Design Principles

9. Helps users recognize, diagnose, and recover from errors

As mensagens de erro devem ser escritas em linguagem simples (sem códigos) indicando precisamente o problema e sugerindo de forma construtiva uma solução para o mesmo.



Heurísticas

Interface Design Principles

10. Help and documentation

Tanto melhor se o sistema puder ser usado sem documentação todavia, se esta for necessária deve ser fácil de encontrar, orientada para a tarefa sobre a qual o utilizador necessita de informação listando os passos concretos a dar, sem ser muito longa.

The image displays two screenshots of help center websites. The top screenshot is from 'twist Help' and the bottom one is from 'Dropbox Help Center'. Both sites feature a blue header bar with a search bar and a 'Popular searches' section. Below the header, there are sections for 'Get Help' (with 'Using Twist' and 'Team Admin' cards), 'Make Progress' (with 'Getting Started' and 'Best Practices' cards), and 'Popular Articles' (listing topics like 'Create a Twist account', 'Twist vs Slack', and 'Twist vs. Email'). The bottom screenshot shows a similar layout with a 'Search the Help Center' bar, a greeting for the user ('How can we help you, Anders?'), and a grid of category icons and names.

Heurísticas

Interface Design Principles

Graus de Severidade

- **Grau 1** - normalmente problema estético apenas (correção apenas se houver tempo/recursos)
- **Grau 2** - Problema de usabilidade menor (baixa prioridade de correção)
- **Grau 3** - Problema de usabilidade maior (prioridade alta de correção)
- **Grau 4** - Catástrofe/impedimento de usabilidade (é imperativo corrigir)

Heurísticas

Interface Design Principles

Graus de Severidade

0	I don't agree that this is a usability problem at all
1	Cosmetic problem only: need not be fixed unless extra time is available on project
2	Minor usability problem: fixing this should be given low priority
3	Major usability problem: important to fix, so should be given high priority
4	Usability catastrophe: imperative to fix this before product can be released

Heurísticas

Interface Design Principles

Recomendação de instruções

- Avaliadores devem passar pelo interface duas vezes;
 - Concentrados na flexibilidade de utilização;
 - Concentrados nos elementos de diálogo com o utilizador.
- Isppecionar a interface com base nas 10 heurísticas;
- Combinar os resultados de 3 a 5 avaliadores cujo trabalho foi individual e se concluiu num briefing final.

Responsive Design

Os padrões de Web design responsivo estão a evoluir rapidamente, mas há muitos padrões estabelecidos que funcionam bem em dispositivos móveis e computadores.

A maioria dos layouts usados por páginas da Web responsivas pode ser categorizada em um de cinco padrões: mostly fluid, column drop, layout shifter, tiny tweaks e off canvas.

Em alguns casos, uma página pode usar uma combinação de padrões, como column drop e off canvas. Esses padrões, originalmente identificados por Luke Wroblewski, fornecem um ponto de início sólido para qualquer página responsiva.

Responsive Design

O perigo do “Mobile first”, o objetivo: Content first.

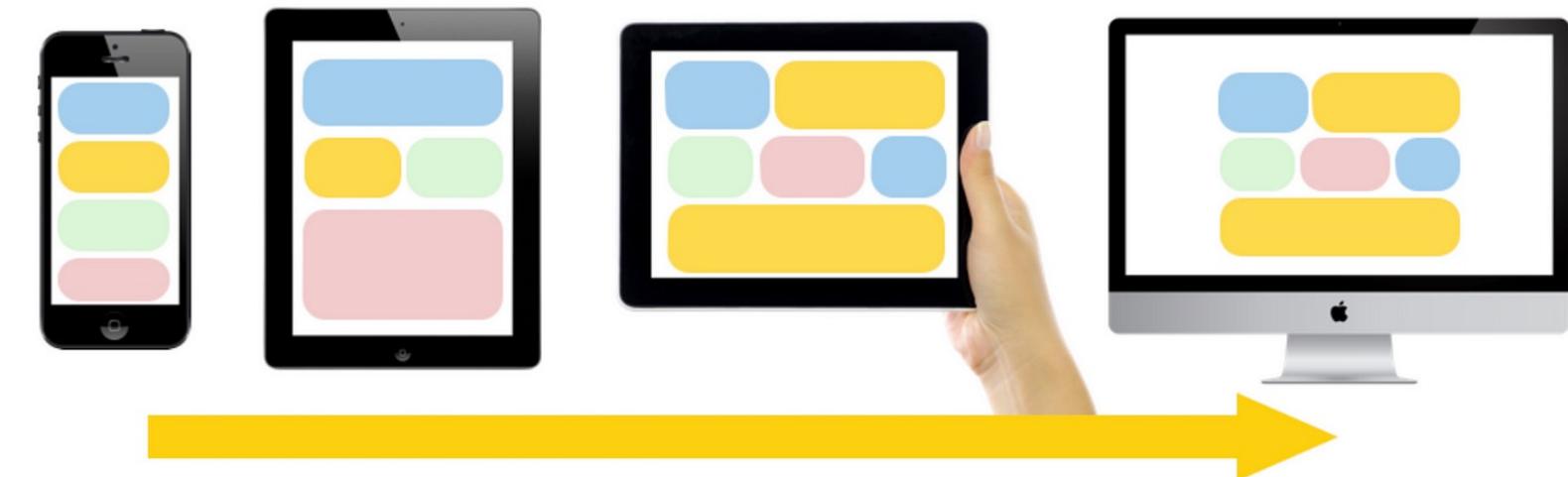
Ter em consideração:

- Tipo de conteúdo;
- A importância;
- A frequência de uso;
- Ações primárias vs secundárias...

Responsive Design

Mostly fluid

Mostly Fluid depende de uma Grid fluida para ecrãs grandes e médios, ajusta as margens em ecrãs mais largos. Uma vantagem desse padrão é que geralmente requer apenas um ponto de interrupção entre ecãs pequenos e ecrãs grandes.



Responsive Design

Column Drop

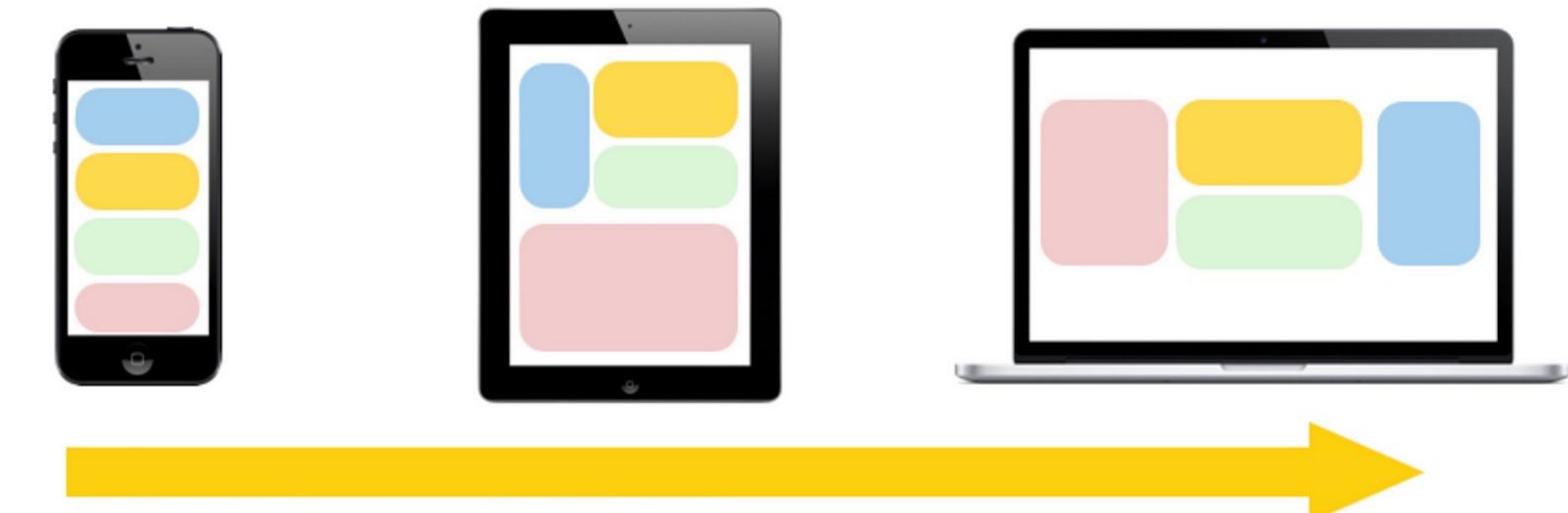
Column Drop é um layout de várias colunas e termina com um layout de coluna única, descartando colunas ao longo do caminho à medida que o tamanho do ecrã se torna mais estreito.



Responsive Design

Layout Shift

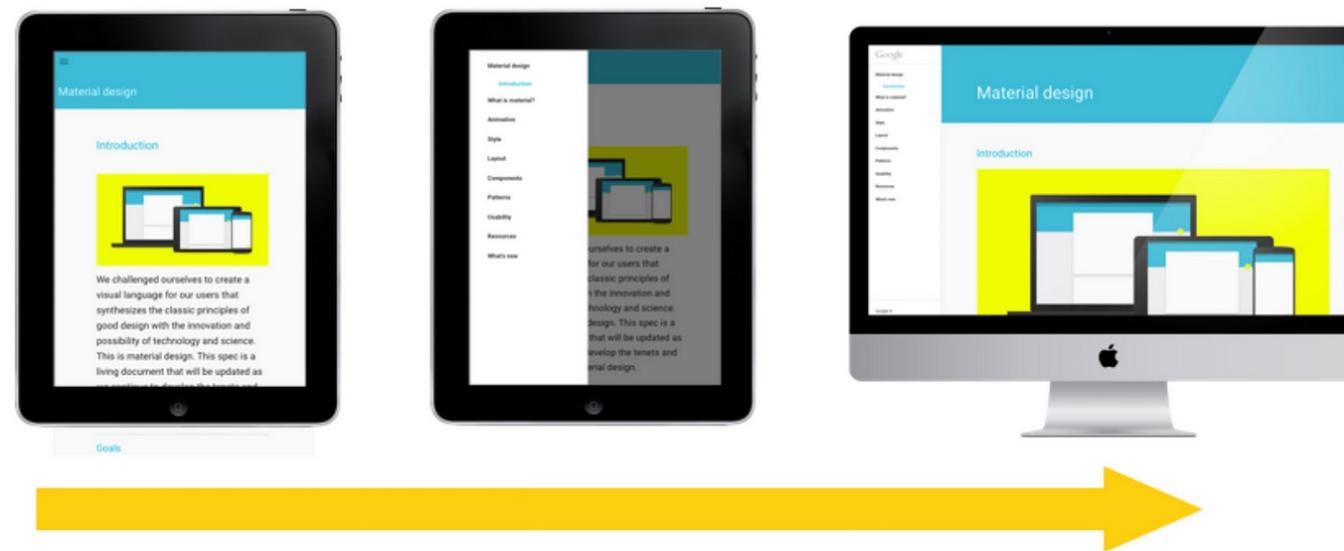
O Layout Shifter tem vários pontos de interrupção em vários ecrãs, tornando o padrão mais responsive. Exige um maior esforço para implementar, mas também oferece maior flexibilidade para ser criativo.



Responsive Design

Off Canvas

O padrão Off Canvas move o conteúdo para fora do ecrã, mostrando apenas quando o tamanho do ecrã é grande o suficiente para exibi-lo. No entanto, o conteúdo oculto está disponível por meio de menus pop-up ou menus de hambúrguer para economizar espaço.



Design Patterns

Navegação

Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Ao longo do nosso dia utilizamos diversos modos de navegação, organização e categorização da informação que consultamos em websites e aplicações. Segundo Richard Saul Wurman, Podemos usar o método de organização “**LATCH**”:

- Location;
- Alphabet;
- Time;
- Category;
- Hierarchy.

Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Algumas das perguntas que são importantes para compreender a melhor forma de organizarmos um conteúdo:

- O quanto grande é o conteúdo?
- Quanto espaço é necessário para o mostrar?
- É informação flat ou hierarchical?
- Tem ordem? Pode/precisa o Utilizador alterar a ordenação de forma dinâmica?
- O Utilizador pode/precisa pesquisar, filtrar e ordenar?
- Que operações o Utilizador pode realizar sobre a informação?

Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

A **tendência** para as formas mais comuns de organizar/listar a informação são:

- Listas de texto simples;
- Menus;
- Cards;
- Lista/Grelha de resultados (depois de fazer uma pesquisa);
- Lista de comunicações (sms, whatsapp, emails);
- Tabelas;
- Trees, panels, accordions.

Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Contudo, existe variadas modalidades de organização de conteúdo e informação:

- [Features, Search and Browse](#)
- [Mobile Direct Access](#)
- [Streams and Feeds](#)
- [Media Browser \(Thumbnails\)](#)
- [Dashboard](#)
- [Canvas Plus Palette](#)
- [Wizard](#)
- [Settings Editor](#)
- [Alternative Views](#)
- [Many Workspaces](#)
- [Help Systems](#)
- [Tags](#)
- [Clear Entry Points](#)
- [Menus](#)
- [Pyramid](#)
- [Modal Panel](#)
- [Deep Links](#)
- [Escape Hatch](#)
- [Fat/Mega Menus](#)
- [Sitemap Footer](#)
- [Sign-in Tools](#)
- [Progress Indicators](#)
- [Breadcrumbs](#)
- [Annotated Scroll Bar](#)

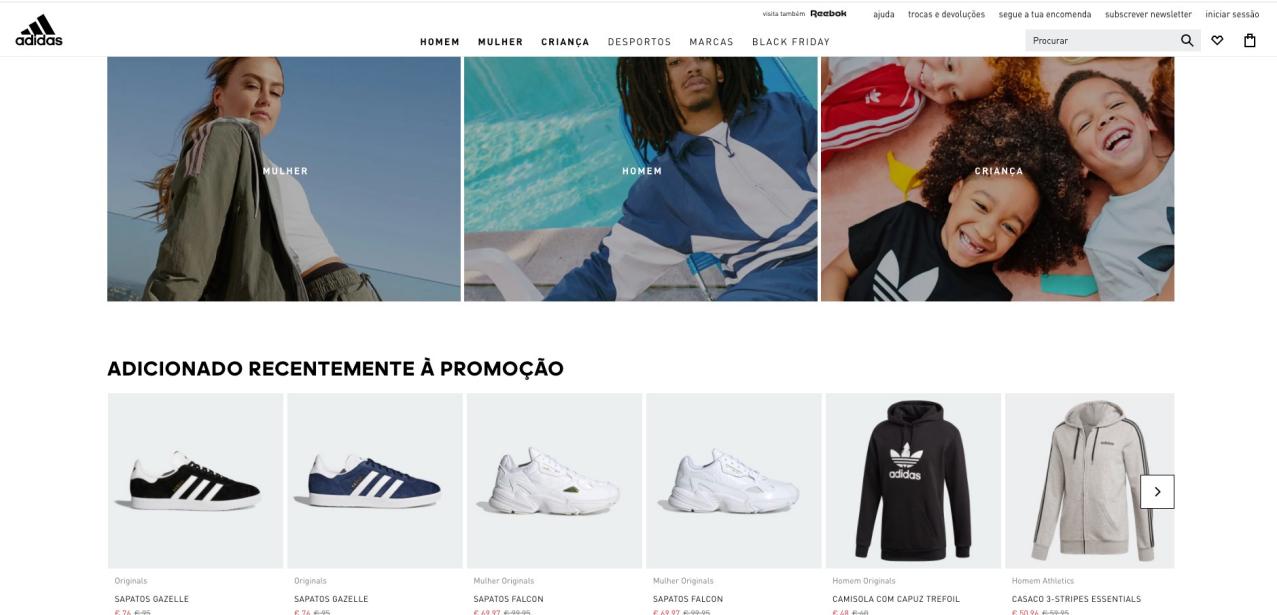
Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Feature, Search, and Browse

O que é, quando usar, porquê?

- Combinação de três organizações na página principal;
- Deve ser usado quando o nosso produto tem uma grande variedade de conteúdos;
- Feature = engage para o Utilizador. Browse = quando de forma interessante organizamos por categoria, ou outros filtros. Search = quando queremos algo específico.



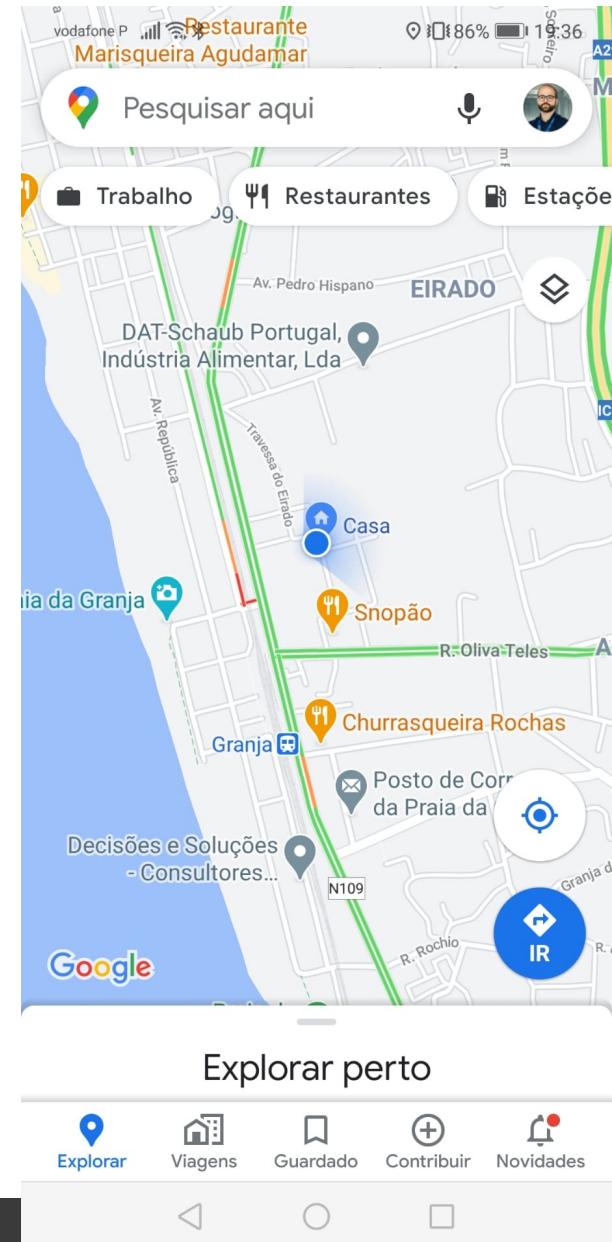
Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Mobile Direct Access

O que é, quando usar, porquê?

- O ecrã principal deve acionar informação sem requerer um input por parte do Utilizador;
- Deve ser usado quando a nossa App tem uma função macro genérica;
- Produzir valor instantâneo ao Utilizador, criar um engagement imediato.



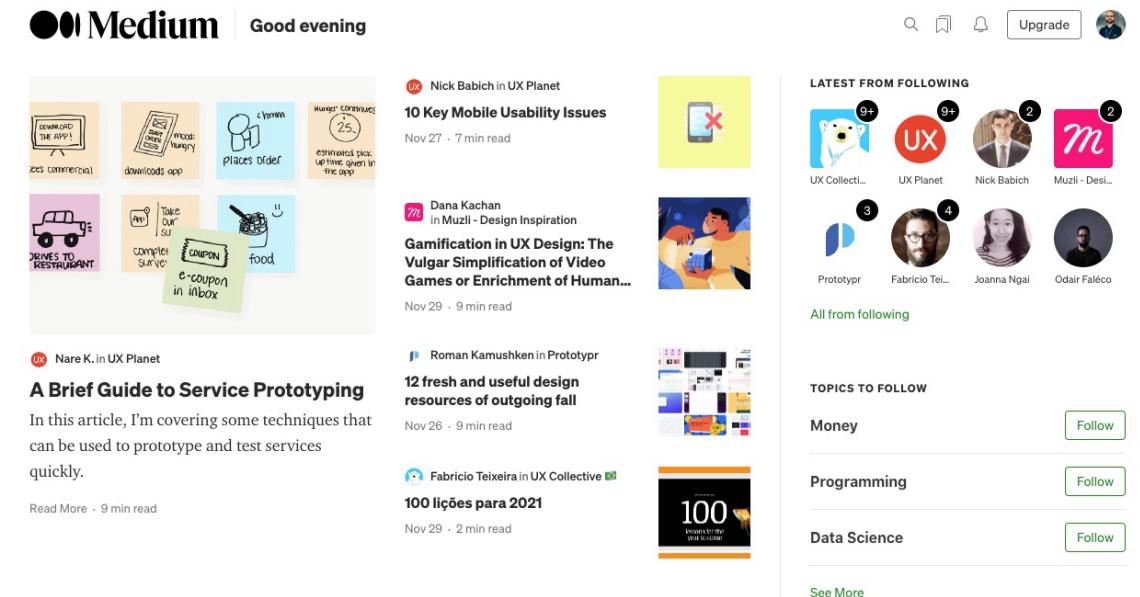
Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Streams and Feeds

O que é, quando usar, porquê?

- Um contínuo update de histórias, imagens, artigos, comentários, vertical scroll maioritariamente;
- Deve ser usado quando o nosso produto é atualizado frequentemente (por dia);
- Assegura que o Utilizador vê sempre os elementos mais updated da “lista”;
- Elementos devem assegurar que são acompanhados de alguma informação útil como: o quê, quem, quando, onde.



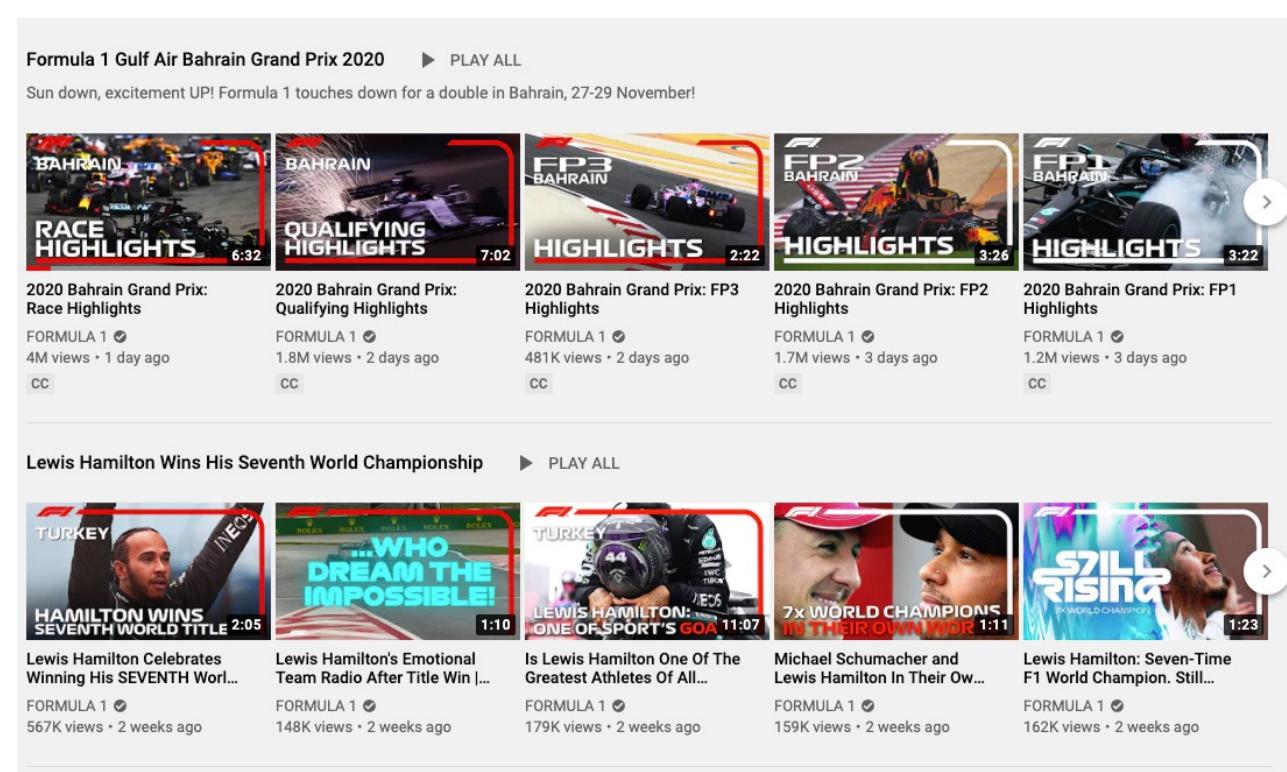
Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Media Browser

O que é, quando usar, porquê?

- Uma grelha de elementos, na qual é possível procurar e selecionar um/vários;
- Deve ser usado quando necessitamos de duas vistas principais.
- Este modelo deve assegurar algumas funcionalidades estruturais como por exemplo: Grelha proporcional, drilldown, two-panel selector, groups, search box, trees, keyboard navigation...



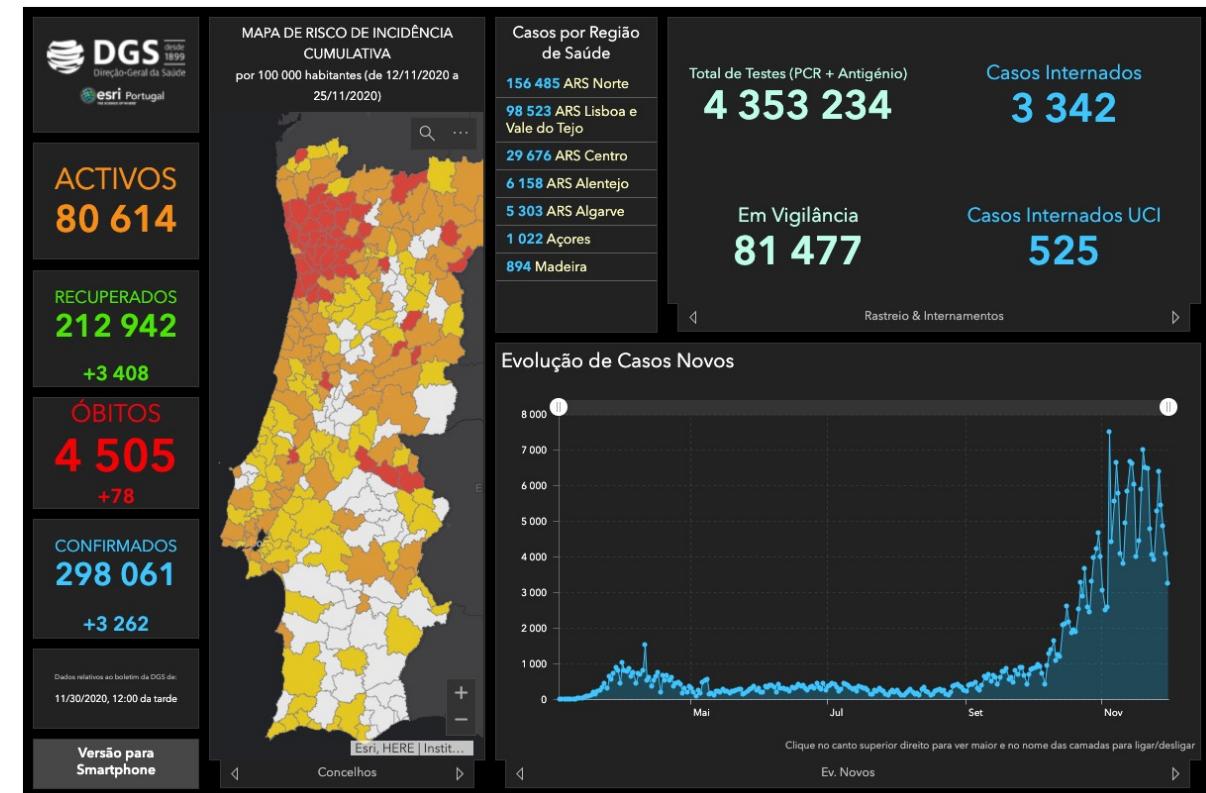
Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Dashboard

O que é, quando usar, porquê?

- É sempre o ecrã que o Utilizador vê assim que está na sua área de trabalho (login);
- Deve ser usado quando precisamos de fornecer um rápido feedback do ponto de situação das informações macro do produto;
- É uma página ponderosa, familiar, reconhecível. A informação é self-update;
- Página deve assegurar que se faz acompanhar de alguns elementos auxiliares como: Títulos, tabs, movable panes, drilldowns, lists, tips, graphics...



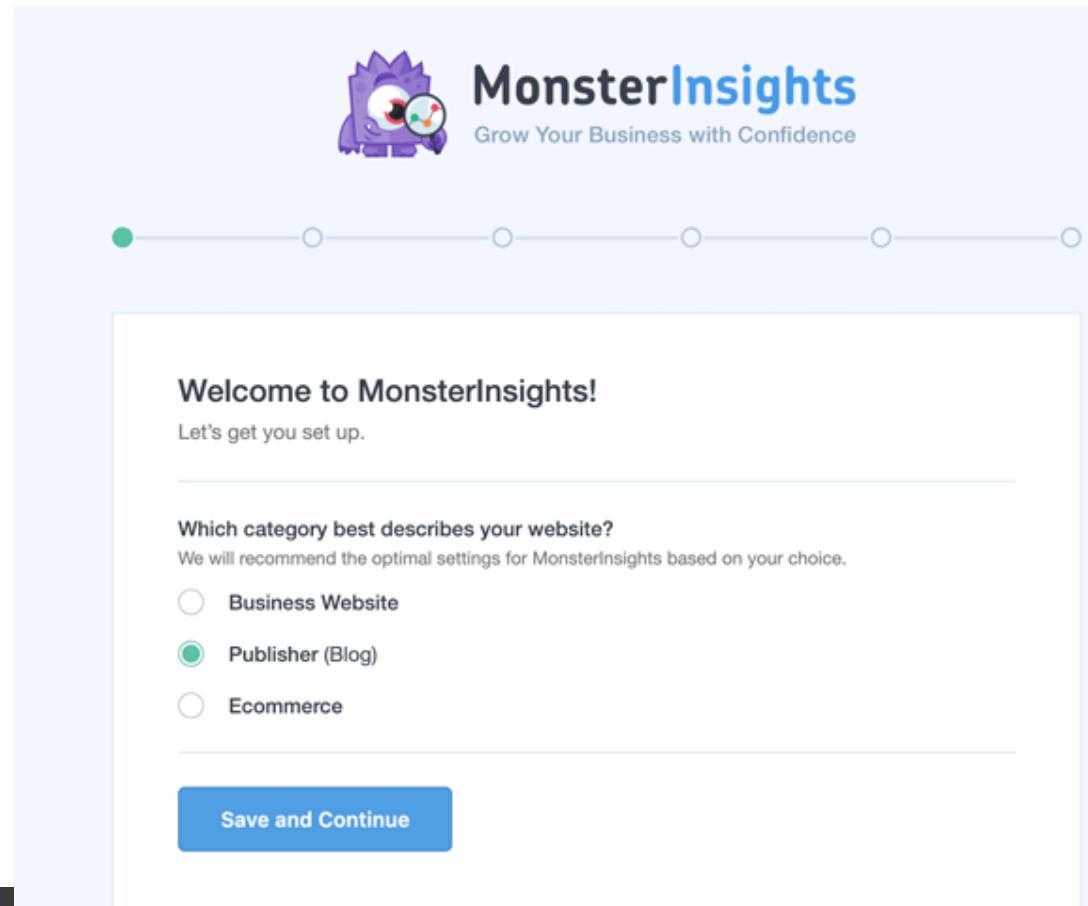
Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Wizard

O que é, quando usar, porquê?

- Componente que direciona o Utilizador através da interface, passo a passo até concluir uma taks.
- Deve ser usado quando a tarefa é longa e/ou complicada, geralmente nova para utilizadores;
- É um “don’t make me think, just tell me what to do next” component;
- Para Utilizadores experts, pode ser uma forma muito rígida, frustrante e limitada de desenvolver as tasks.



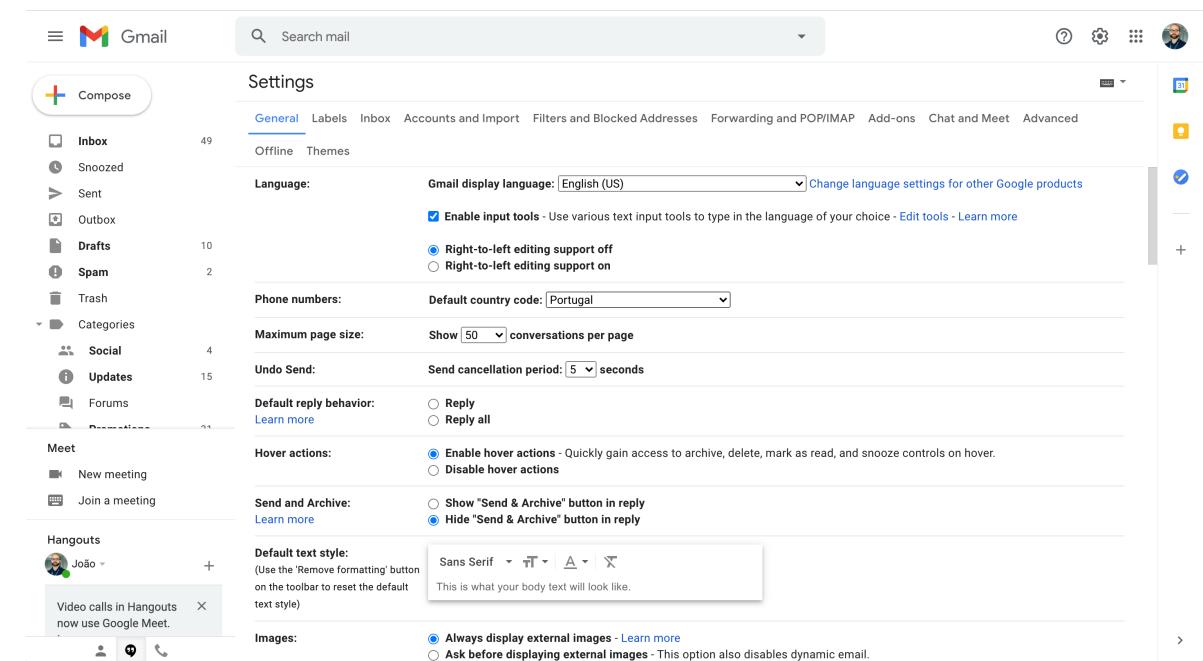
Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Settings Editor

O que é, quando usar, porquê?

- Página ou janela onde se encontram todas as definições, preferências, propriedades de um sistema;
- Deve ser usado quando estamos a trabalhar num produto que oferece amplas possibilidades de costumização;
- Devem de estar organizados com sequência lógica para os utilizadores, estes podem deslocar-se para uma definição específica sem ter de passar po um conjunto de passos.



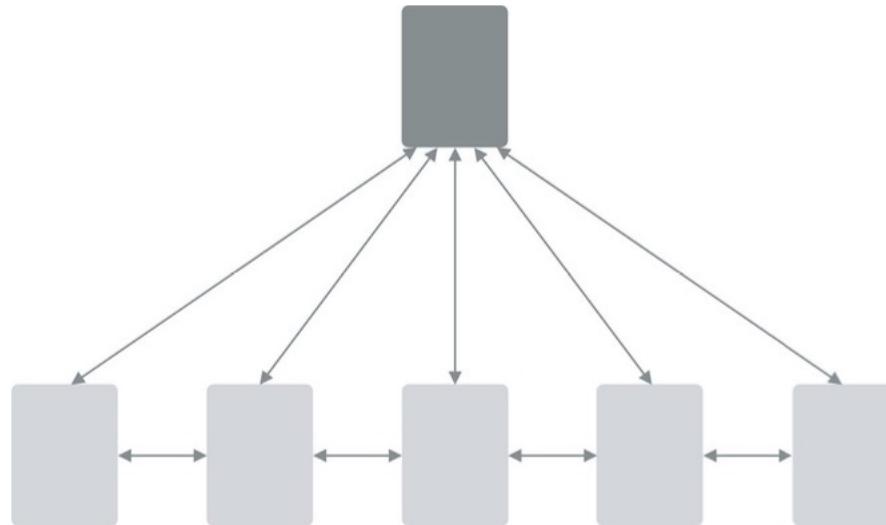
Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Pyramid

O que é, quando usar, porquê?

- Criação de uma estrutura organizacional com hierarquia. Back+Previous/Next;
- Há uma sequência lógica, mas deve permitir abrir um item fora a da ordem;
- Permite reduzir o número de cliques, eficiente ajuda também a expresser a relação entre os diversos ítems.



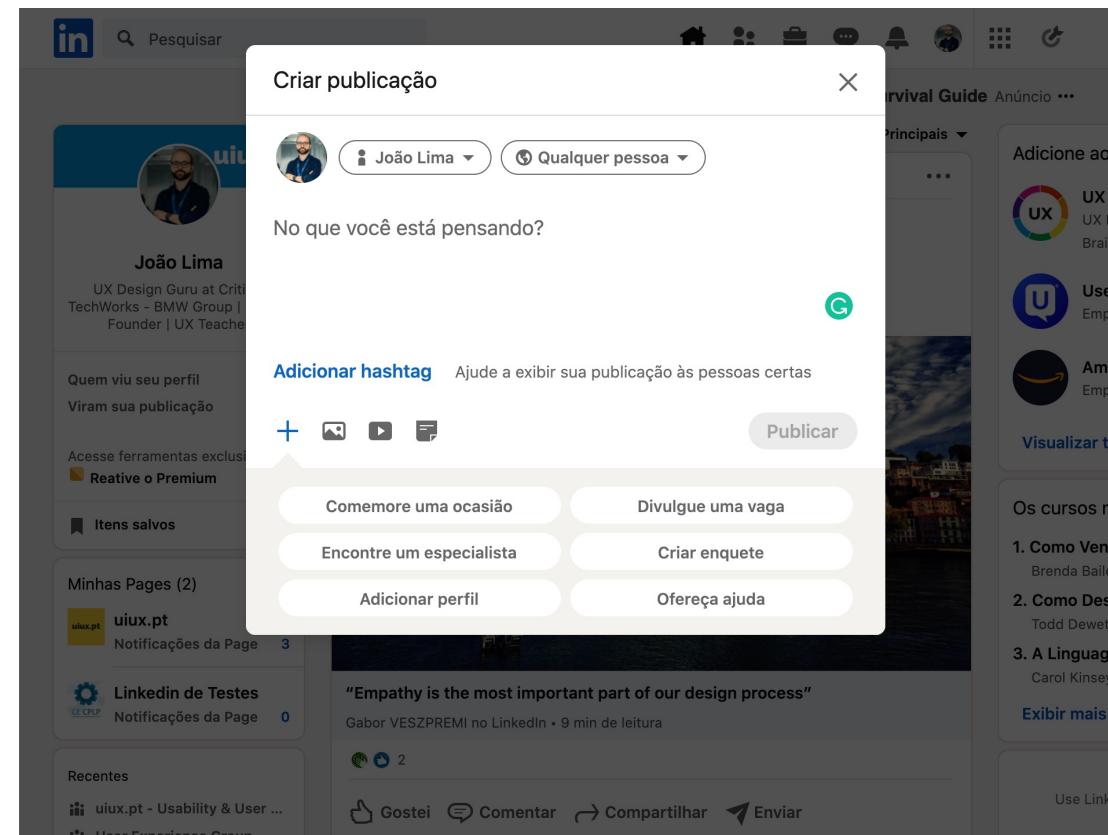
Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Modal panel

O que é, quando usar, porquê?

- É um painel que se sobrepõe ao ecrã corrente sem qualquer tipo de navegação;
- Geralmente invocados por uma ação do Utilizador;
- Deve ser utilizado para focar o Utilizador em pequenas tarefas que requerem, geralmente, total atenção do Utilizador;
- Permite que o Utilizador não perca o contexto do que estava a fazer com esta subtask.



Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Progress indicator

O que é, quando usar, porquê?

- Identificação clara da fase em que o Utilizador se encontra;
- Deve ser utilizado quando há um flow, um Wizard ou algo que tenha um processo linear;
- Permite que o Utilizador perceber onde está e quanto falta para terminar. Consegue fazer estimativas e ter uma clara orientação.

-
- Invoice info
 - Delivery details
 - Personal info
 - Payment details

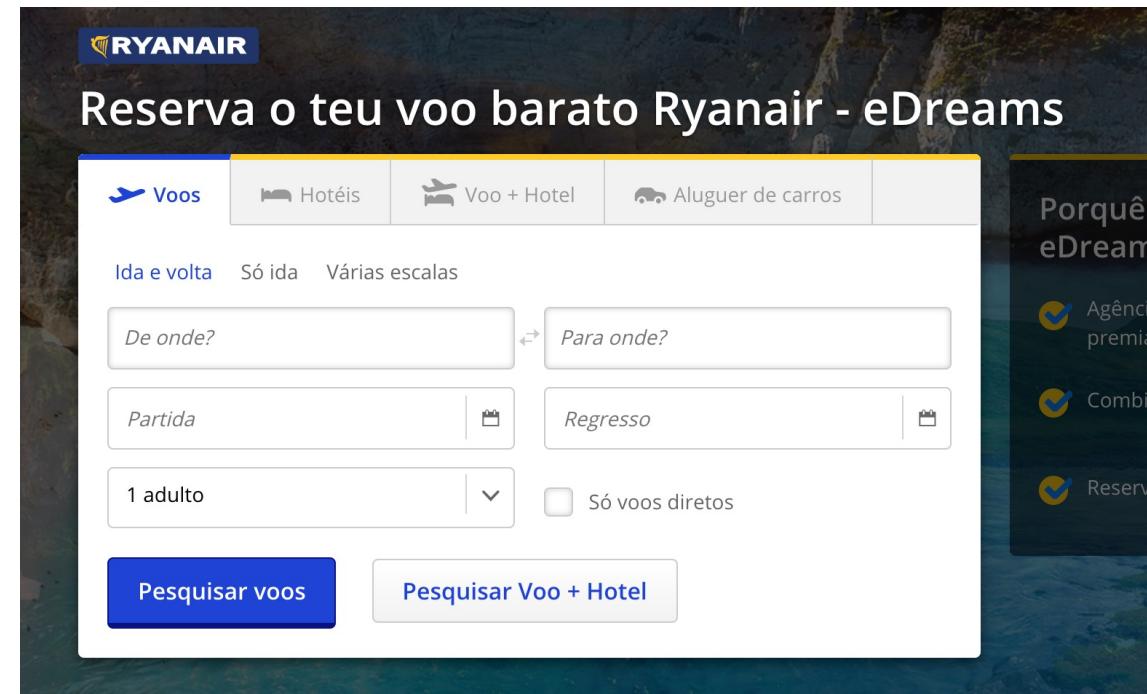
Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Module Tabs

O que é, quando usar, porquê?

- Conteúdo disperso por diferentes TABS em nas quais apenas é possível ver uma de cada vez;
- Deve ser utilizado quando queremos apenas disponibilizar uma informação específica de cada vez, quando o conteúdo é semelhante e não mais do que 10 tabs;
- Estão amplamente utilizadas, desktops e mobile; São ótimos para reduzir ruído de informação nas interfaces.



Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Accordion

O que é, quando usar, porquê?

- Módulos, gavetas que expandem de acordo com a interação e necessidade do Utilizador;
- Deve ser utilizado quando o conteúdo é muito semelhante mas versátil, botões, imagens, controlos, listas, etc..;
- Elemento muito familiar, que se desenvolveu com os famosos menus de escada. Agrupa conteúdo e permite seconder informação desnecessária à interface. .

Portugal

Italy

France

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi.

Germany

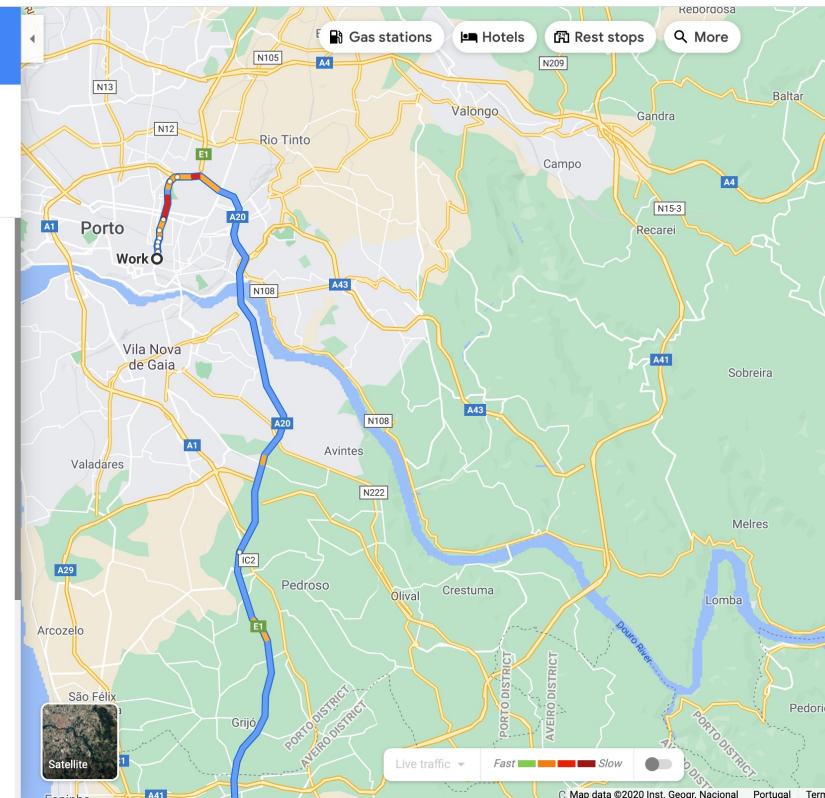
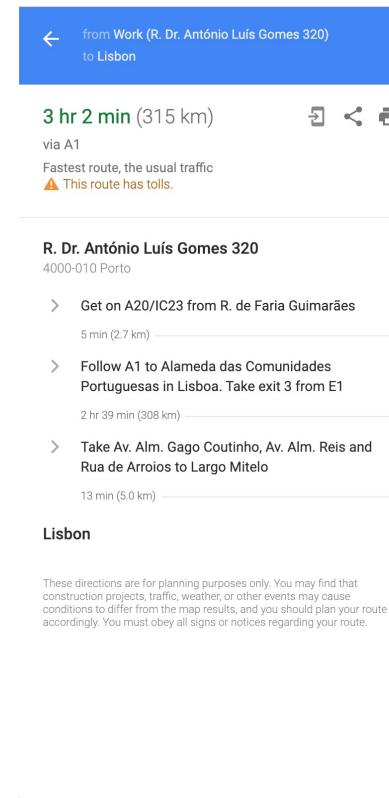
Design Patterns

Navegação, estrutura e organização de conteúdo

Collapsible Panels

O que é, quando usar, porquê?

- Quando uma barra tem informação secundária ou opcional e pode ser expandida ou colapsada;
- Deve ser utilizado quando tem informação adicional para explicar o conteúdo principal, quando precisamos de controlos para interagir com a parte principal do ecrã;
- Simplifica a interface, oferece espaço sempre que o Utilizador assim o deseja.



Design Patterns

Componentes

Design Patterns

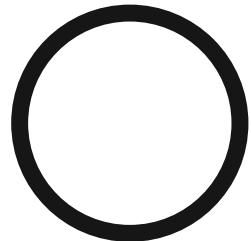
Control Patterns - Input from the User.

E quando queremos receber input de informação decisão do nosso Utilizador? Estas são as grandes secções de organizarmos os componentes de interação inerentes a input do User.

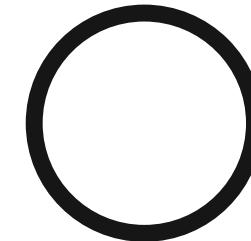
- Um de dois ítems – escolha binária;
- Um de N ítems – em que N é não mais que 2;
- Um de X ítems – em que X é muito mais que 2;
- Vários ítems de Y – sem uma ordem específica;
- Um de um novo ítem introduzido pelo próprio Utilizador;
- Texto;
- Números;
- Datas e Horas.

Design Patterns

One of two options – binary choice



Yes



No

Design Patterns

Um de dois ítems – escolha binária

Checkbox

- I want subscribe uiux.pt newsletter

Pros:

Simples, consome pouco espaço.

Cons:

Implica um processo mental inverso do anti-estado. Eu não quero, logo devo deixar “unselected”.

Radio buttons

- I want subscribe uiux.pt newsletter
- Yes, I want receive newsletters.
 No, thanks.

Pros:

As duas possíveis escolhas são visíveis.

Cons:

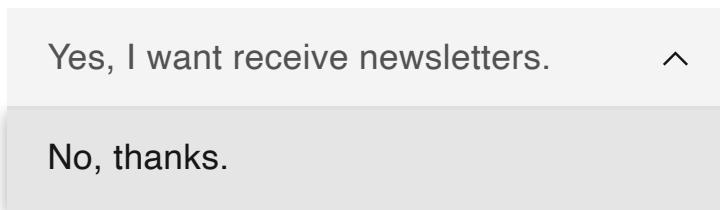
Consume mais espaço.

Design Patterns

One of two options – binary choice

Two-choice Dropdown list

Newsletter subscription



Pros:

As duas possíveis escolhas são visíveis; pouco consumo de espaço; escalável se necessário.

Cons:

Obriga a uma ação para poder ver as opções visíveis.

Press and stick toggle button

I want subscribe uiux.pt newsletter

Yes, I want reveice uiux.pt newsletters



I want subscribe uiux.pt newsletter

Yes, I want reveice uiux.pt newsletters

Pros:

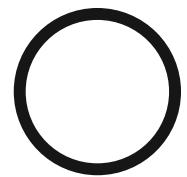
Quando bem executado pode trazer grandes vantagens de UI e espaço.

Cons:

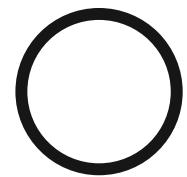
Obriga, tal como checkbox único a fazer uma dedução mental da não resposta; pode induzir em erro devido à sua interação “avançada”.

Design Patterns

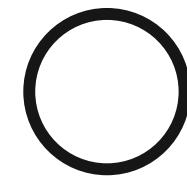
Um de N ítems – em que N é não mais que 2



Yes



No



N/A

Design Patterns

Um de N ítems – em que N é não mais que 2

Radio buttons

I want subscribe uiux.pt newsletter

- Yes, I want receive newsletters.
- No, thanks.
- Decide later...

Pros:

Todas as possibilidades de resposta são visíveis.

Cons:

Consumes more space.

Dropdownn

Newsletter subscription

Yes, I want receive newsletters. ^

No, thanks.

Maybe later...

Pros:

Works well with available space

Cons:

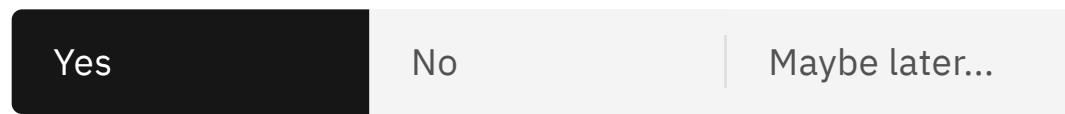
Only one choice is visible at a time, it forces users to expand to see items.

Design Patterns

Um de N ítems – em que N é não mais que 2

Toggle buttons

Newsletter subscription



Pros:

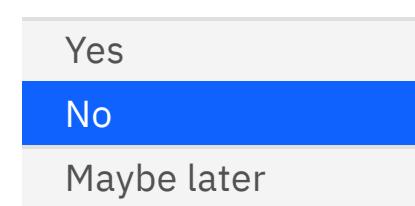
Trabalha muito bem o espaço disponível e tem todas as possibilidades de resposta visíveis.

Cons:

Não transmite “single choice”, requer compreensão e explicação.

Single-selection list

Subscribe newsletter



Pros:

Trabalha muito bem o espaço disponível

Cons:

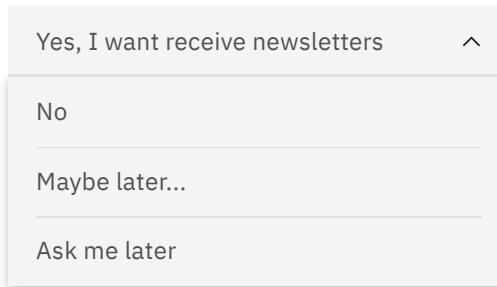
Só é visível uma escolha de cada vez, obriga ao comportamento de expandir para ver ítems.

Design Patterns

Um de X ítems – em que X é muito mais que 2

Dropdown list

Newsletter subscription



Pros:

Baixo consumo de espaço.

Cons:

Só é visível uma escolha de cada vez, obriga ao comportamento de expandir para ver items e também de alguma habilidade para fazer scroll dentro de um combo box.

Cascading List

UNCHANGED

- ▶ _data-source-editor.sketch
- ◀ _DRE-user-requests.sketch
 - RE → Duplicate a Rule ✓
 - RE → One of Component ✓
 - RE → Delete Doble confirmation ✓
 - RE → Select one page ✓
 - RE → Ignore with comment ✓

Pros:

Vários ítems visíveis ao mesmo tempo, organizados por hierarquia que ajuda a serem mais facilmente encontrados.

Cons:

Consume muito espaço, bom para utilizadores um pouco mais avançados.

Design Patterns

Vários ítems de Y – sem uma ordem específica

Checkboxes

The UX Advanced course is:

- Amazing
- Stunning
- Fantastic
- Boring

Pros:

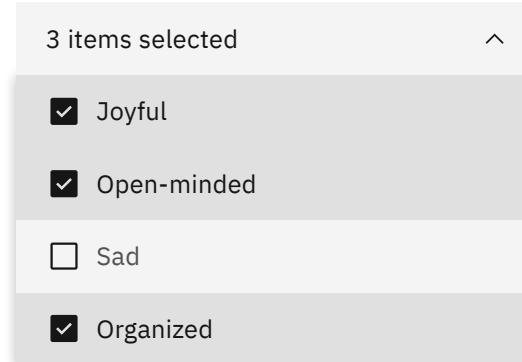
Todas as opções têm um estado visível.

Cons:

Consume muito espaço.

Multiple selection Dropdown

The UX Advanced course is:



Pros:

Affordance para selecionar é obvia, é fácil de compreender os que estão selecionados.

Cons:

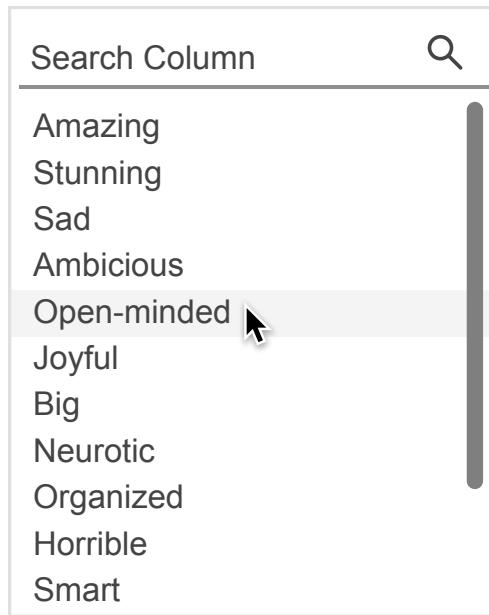
Nem todas as opções estão visíveis, é necessário expandir para ver seleções tomadas.

Design Patterns

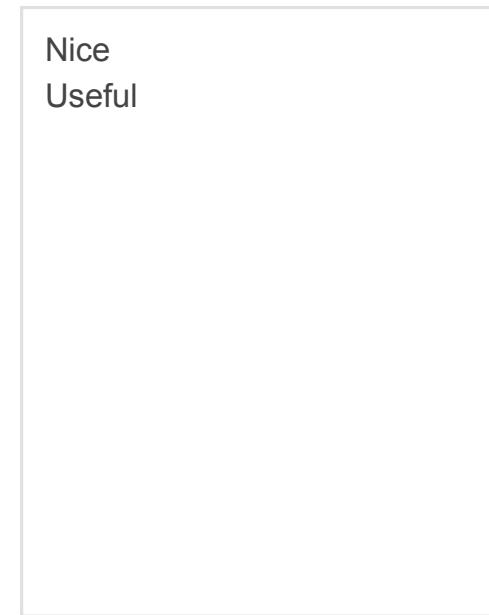
Vários ítems de Y – sem uma ordem específica

List Builder

All adjectives



UX Advance course is



Pros:

Boa solução para quando temos uma source list muito grande, ótima para gerir os dados selecionados VS os que faltam. Simples de usar, permite uma construção mental de ordem se necessário.

Cons:

Consume muito espaço, se tiver muitos muitos dados é difícil de usar.

Design Patterns

Um de um novo ítem introduzido pelo próprio Utilizador

List new item row

UX Advance course is

Amazing  

Open-minded  

Organized  

Add a new

Write a new adjective



Pros:

Adicionar novo ítem é visível e fácil. Edit é feito no local de criação e reduz espaço consumido.

Cons:

Visualmente difícil de trabalhar, requer bons testes de usabilidade para medir cada uma das sub-ações que o componente permite.

Design Patterns

Texto

Input field

What is your name?

Anita Miller

Multiline text area

Describe the UX Advanced course

0/100

I love the course because...

Design Patterns

Numbers

Slider

Number of students



Pros:

Metáfora muito evidente. Posição é representativa do valor que está a ser selecionado. Pode ser introduzido o valor manualmente no input text field.

Cons:

Consume muito espaço, o slider não é muito fácil de usar com o teclado. Requer validação visual do valor (18) que estamos a tentar acertar com o drag do elemento.

Double slider

Number of students



Pros:

2 em 1

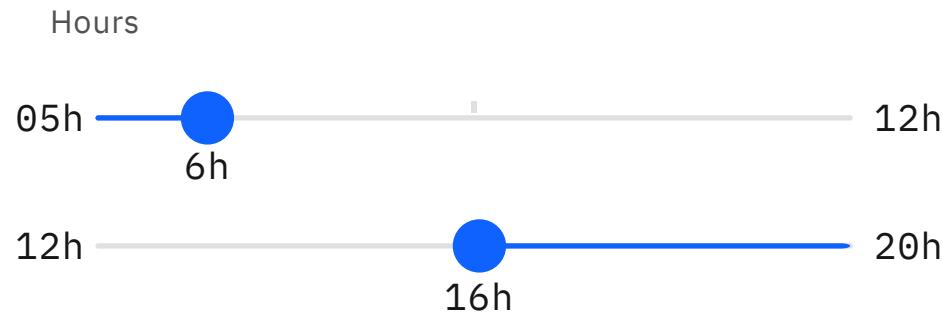
Cons:

Sem qualquer tipo de acesso via teclado.

Design Patterns

Numbers

Two sliders



Pros:

Mais simples do que o anterior, no qual temos de usar a mesma régua para ajustar o início e o fim.

Cons:

Sem qualquer tipo de acesso via teclado, a não ser que seja também acompanhado por um input text field.

Design Patterns

Numbers

Spinner

How many books?



Pros:

Necessita de pouco espaço, suporta ajuda de teclado para inserção de valores. Match entre o clique e número que pretendemos.

Cons:

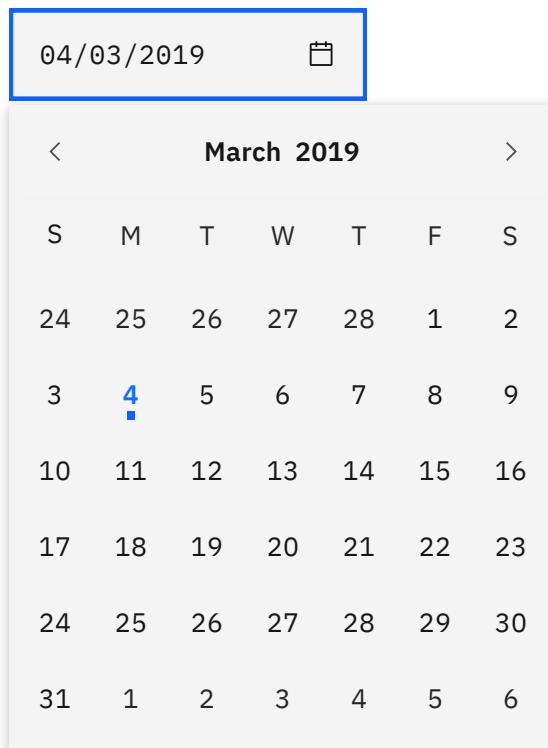
Apenas um item é visível de cada vez, mais familiar para utilizadores avançados, requer alguma habilidade de interação. Não é possível ver o "range".

Design Patterns

Date or Times

Date picker

Starting date



Pros:

Metáfora muito óbvia, modelo mental muito difundido.
Permite input text normal com teclado mas também fornece o calendário.

Cons:

Interação pode ser complexa, nomeadamente seleção de mês e ano. Dropdowns são muitas das vezes a solução dentro do próprio date picker.

Design Patterns

Structural Patterns - Input from the User.

Depois de validar alguns dos conceitos básicos de interação, usabilidade e patterns aplicados aos controlos é agora vez de focarmos na forma estrutural que os controlos podem adquirir para ajudar e promover a boa compreensão do Utilizador.

- [Forgiving Format;](#)
- [Structured Format;](#)
- [Fill-in-the-Blanks;](#)
- [Input Hints;](#)
- [Input Prompt;](#)
- [Password Strength Meter;](#)
- [Autocompletion;](#)
- [Dropdown Chooser;](#)
- [List Builder;](#)
- [Good Defaults;](#)
- [Same-Page Error Messages](#)
- [Titled Sections;](#)
- [Responsive Enabling;](#)
- [Progressive Disclosure.](#)

Design Patterns

Structural Patterns - Input from the User.

Forgiving Format

O que é, quando usar, porquê?

- Permitir ao Utilizador que insira o formato e a sintaxe que pretende.
- Deve ser utilizado sempre que pedimos informações imprevisíveis e que contenham um mix de espaços, hífens, maiúsculas...
- O objetivo aqui é reduzir a fricção com o Utilizador, aceitando e trabalhando a informação de forma inteligente.

Postal Code

4410-483

Date

4 november 2020

Design Patterns

Structural Patterns - Input from the User.

Structured Format

O que é, quando usar, porquê?

- Conjunto diverso de componentes que requerem informação parcial de um composto.
- Deve ser utilizado quando precisamos de obter especificamente um dado com uma formatação específica.
- Licenças de condução, cartões de crédito, validações automatizadas podem necessitar desta estrutura..

Postal Code

4410 - 483

Choose a time

12 : 30 AM ▾ Timezone ▾

Design Patterns

Structural Patterns - Input from the User.

Fill-in-the-Blanks

O que é, quando usar, porquê?

- Pode conter 1 ou mais fields que formam uma frase(s) a ser completada pelo Utilizador.
- Deve ser utilizado para inputs não habituais, fora do comum. Quando queremos que o Utilizador preencha algo em voz ativa.
- Ajuda imenso a que a interface seja “self-explanatory”

If my is

send notification for

Design Patterns

Structural Patterns - Input from the User.

Input Hints

O que é, quando usar, porquê?

- Para além do label, do placeholder, existe uma hint sempre presente.
- Deve ser utilizado quando é necessário dar mais ajuda ao utilizador sobre o tipo de input que queremos receber.
- Evitar a todo custo que o nosso Utilizador encrave no preenchimento, ou que insira dados desajustados.

Describe your experience

Was... pretty|

Try to remember the last time you did the same action

Design Patterns

Structural Patterns - Input from the User.

Responsive Disclosure

O que é, quando usar, porquê?

- Desativamos algumas secções do formulário até que as anteriores estejam terminadas.
- Deve ser utilizado quando queremos que o Utilizador avance por um caminho novo, raro, fora do domínio.
- O interface é “construído” em real time, passo a passo. Há uma clara evidência de relação de campos causadores do efeito.

What is your favorite domain?

- User Interface
- User Experience

Can you describe better?

0/100

I love UX area beacause...

Design Patterns

Structural Patterns - Input from the User.

Responsive Enabling

O que é, quando usar, porquê?

- Apenas ativamos um novo campo ou até mesmo uma nova secção quando o Utilizador terminar a anterior.
- Deve ser utilizado para com Utilizadores novatos, em que queremos oferecer um caminho evidente de preenchimento focado e objetivo por passos.
- Ajuda o utilizador a verificar causa efeito no sentido de perceber para onde deve de ir de seguida.

What is your favorite domain?

- User Interface
- User Experience

Can you describe better?

0/100

I love the selected area because...

Design Patterns

States

Com base em tudo isto, patterns estruturais e as respetivas lógicas por componente há ainda os estados. Estados estes que são cruciais de serem bem desenvolvidos com um bom hand-off.

Skeleton / Loading
Enabled / Normal

What is your name?



Anita Miller

Focus
Active

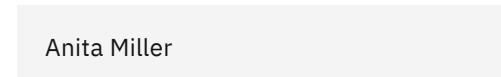
What is your name?



Anita Miller

Filled
Disabled

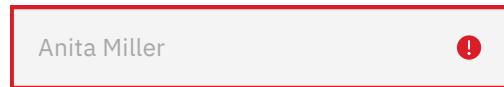
What is your name?



Anita Miller

Error – Empty
Error - Filled

What is your name?



Anita Miller

First and last name is acceptable

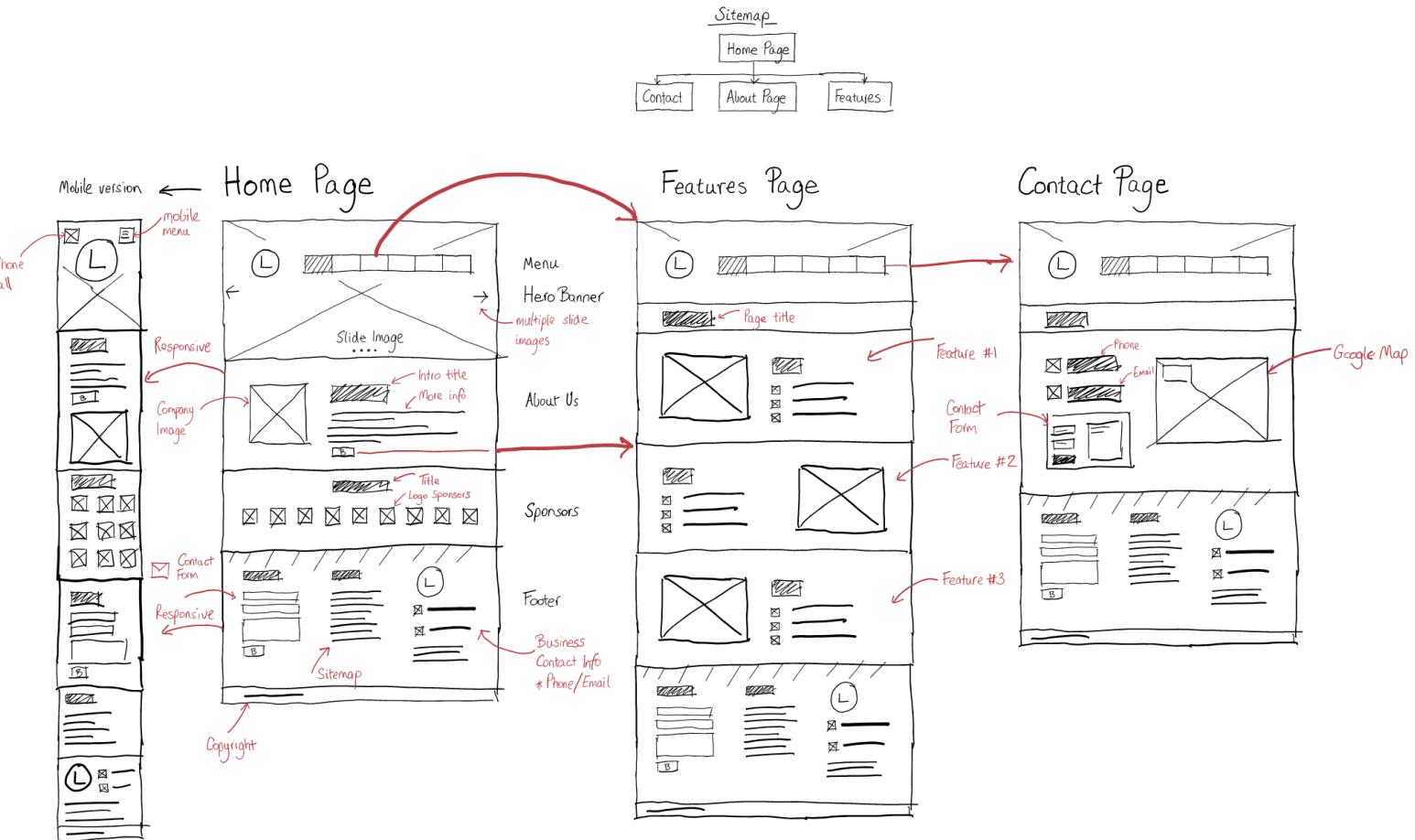
What is your name?



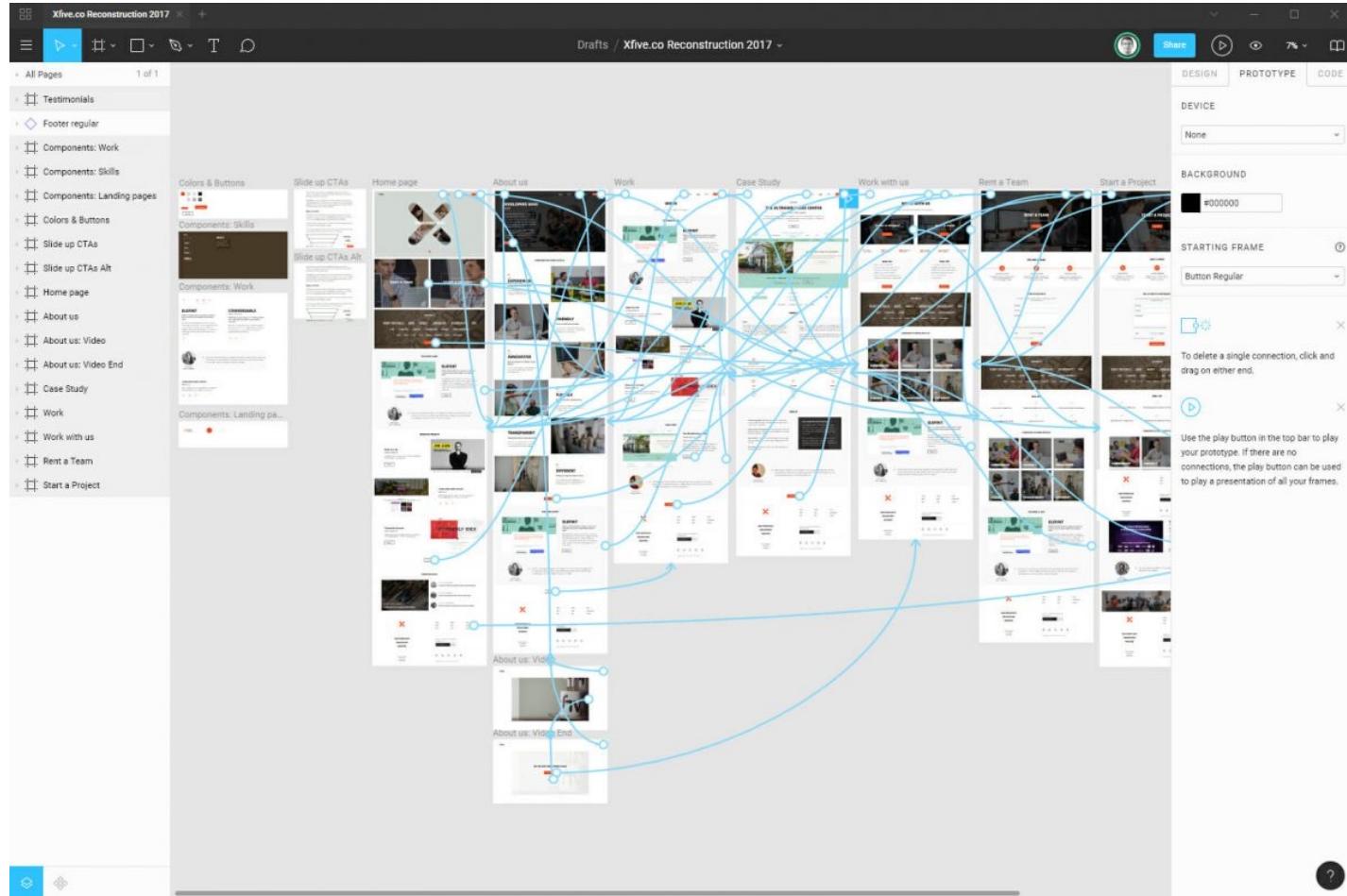
123

A name must have letters (ABC)

Wireframe and prototype



Wireframe and prototype



Assets for development

The screenshot displays the Figma interface, specifically the 'Inspect' panel, which provides detailed information about selected UI components and their export options.

Component Details:

- Name:** System/arrow_down_small
- Type:** Component instance
- Dev resources:** Add development links to Storybook, GitHub, Jira, and other tools.
- Code:** Shows the CSS code for the component, including width, height, and flex-shrink properties.
- Layout:** Shows the component's dimensions (20x20.9) and its position relative to its parent container.
- Colors:** Shows the color of the selected element (Icon/action).
- Assets:** Shows the icon file details: System/arrow_down_small, Icon - 20.01x20.86.
- Export:** Options for exporting the component.

Properties Panel:

- Group-13-Copy-4**
- Properties:**
 - Width: 238px
 - Height: 233px
 - Top: 359px
 - Left: 2244px
- Borders:** 1px All sides, #464851
- Code:** CSS code for the group.

Export Options:

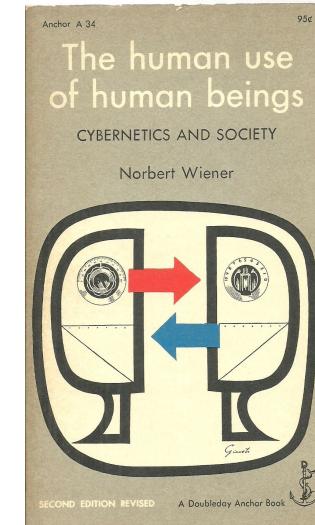
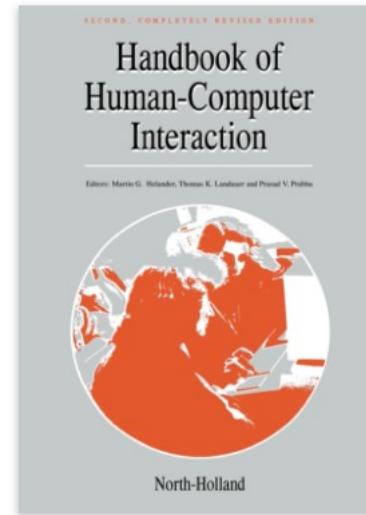
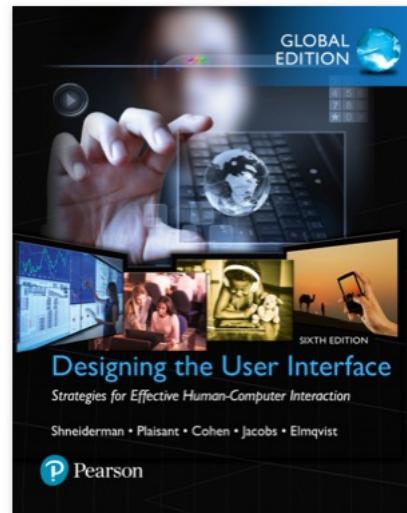
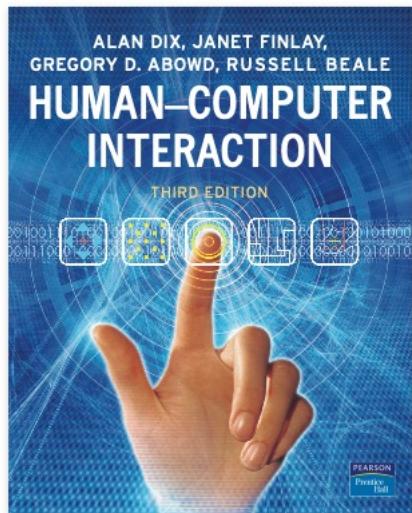
- 1x Suffix: JPG
- 3x @3x: PNG
- 1x @2x: SVG
- 1x Suffix: PDF

Preview: A small preview window showing the component's appearance.



Be an expert.

Books



Obrigado!

work.ricardo.lima@gmail.com