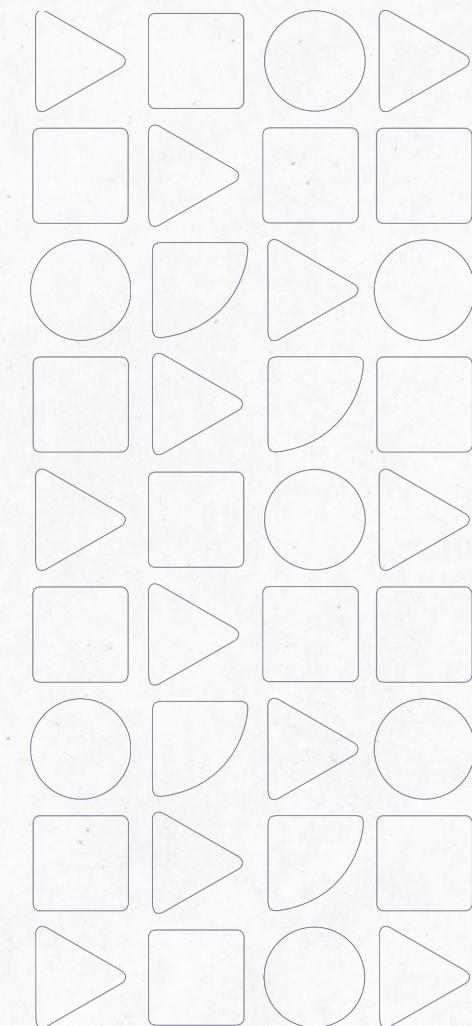


Modelagem da navegação e da interface

Disciplina: Experiência do Usuário



Conteúdos:

Modelagem da navegação e modelagem da interface.

Habilidade(s):

- Entender a importância da navegação segundo Nielsen;
- Distinguir os principais itens de navegação e conceitos de navegabilidade;
- Conhecer as fases de modelagem de interface.

Bloco 1

As três dicas

- Escolha um *site* ou aplicativo que você goste bastante;
- Em seguida, pense em três dicas sobre o aplicativo, de modo que a turma possa adivinhar qual é o seu aplicativo preferido;
- Se a turma acertar, diga, de forma rápida, o motivo de gostar tanto desse aplicativo.

Sistema de navegação

Um sistema de navegação é a estrutura que permite que os usuários explorem um *site* ou aplicativo. Ele é o esqueleto que sustenta a experiência do usuário, tornando a navegação mais intuitiva e organizada.

A sua principal função é orientar os usuários, ajudando-os a encontrar o que procuram de forma eficiente e agradável. Ele é responsável por organizar o conteúdo, facilitando a descoberta e a interação.

Layout com navegação global e local

The screenshot displays the homepage of the Magalu website. At the top, there is a global navigation bar with icons for search, user account, cart, and other site functions. Below this is a header bar featuring a woman's portrait, the 'magalu' logo, a search bar, and links for 'Nossas lojas', 'Tenha sua loja', 'Regulamentos', 'Acessibilidade', 'Guia de segurança', 'Atendimento', 'Compre pelo tel. 0800 773...', 'Bem-vindo :)', and 'Entre ou cadastre-se'. A main menu below includes 'Todos os departamentos', 'Ofertas do dia', 'Celulares', 'Móveis', 'Eletrodomésticos', 'Tv e Video', 'Informática', 'Saídas', 'Netshoes', and 'Cartão Luiza'. On the left, a sidebar for 'Móveis' lists categories like 'Banheiro', 'Cozinha', 'Escritório', etc. The central content area features an advertisement for 'Emma' mattresses with offers up to 40% off, highlighting 'Emma DUO' and 'Essential' models. Below the ad, a section titled 'mais vendidos na semana' shows popular items.

Tipos de navegação

Navegação global

Navegação global é aquela que oferece acesso às seções principais de um *site* ou aplicativo. Geralmente, ela inclui um menu de navegação que é visível em todas as páginas.

Exemplo: o menu de um *site* que permite navegar entre "Início", "Produtos", "Sobre Nós" e "Contato".

Navegação local

Navegação local fornece *links* para páginas relacionadas a uma seção específica. Ela ajuda os usuários a explorarem um tópico de forma profunda.

Exemplo: um menu de subpáginas em uma seção de "Produtos", que leva até "Características", "Preços" e "Avaliações".

Navegação contextual

Navegação contextual muda com base no conteúdo atual da página. Ela oferece *links* relacionados à página em questão.

Exemplo: *links* para artigos relacionados no final de um *post* em um *blog*.

Navegação horizontal

A navegação horizontal organiza o conteúdo em uma barra horizontal, frequentemente usada para navegar por imagens ou produtos.

Exemplo: a galeria de imagens de um *site* de fotografia. Nela, você desliza horizontalmente para ver mais fotos.

Pontos positivos e negativos

- **Navegação global:** facilita o acesso a áreas principais, mas pode parecer abarrotada;
- **Navegação local:** aprofunda a exploração, mas pode criar menus extensos;
- **Navegação contextual:** oferece *links* relevantes, mas depende do conteúdo da página;
- **Navegação horizontal:** é ótima para imagens, mas limitada em termos de texto.

Vamos praticar?

Dividam-se em oito grupos para realizar a atividade.

Primeiro momento

10
minutos

- Quatro grupos vão ficar no computador e os outros quatro vão ficar no celular;
- Entrem em um aplicativo ou *site* e avaliem o sistema de navegação. Depois, apontem qual foi o tipo usado.

Segundo momento

15
minutos

Apresentem para a turma o nome do aplicativo ou *site*, o tipo de navegação que foi utilizado e digam se aquela função é satisfatória para o usuário. Além disso, compartilhem o que acharam do *site* ou aplicativo que analisaram.



Bloco 2

Fases do projeto de navegação



Definir conteúdo: identificar o que estará no *site* ou aplicativo;



Classificar conteúdo: organizar o conteúdo em categorias ou seções;



Estruturar navegação: criar o esquema de navegação, botões de ação e barra de busca.



Navegue pelo conhecimento!



A large orange rectangular callout box contains the text "Navegue pelo conhecimento!" in bold orange letters. Below the text is an icon of a globe with a white cursor arrow pointing at it. The callout box has a thin orange border and a white background.

Site com diversos menus de navegação.

Versões *desktop* e *mobile*

- **Desktop:** em versões para *desktop*, é comum ver menus estendidos e barras de busca visíveis. O espaço na tela permite uma navegação mais explícita;
- **Mobile:** em dispositivos móveis, menus horizontais recolhidos (ícone de hambúrguer) são frequentemente usados para economizar espaço. A barra de busca é especialmente útil para dispositivos *touch*, tornando a pesquisa rápida e acessível.

Escolhendo a melhor abordagem

A escolha de elementos de navegação, botões de ação e opções de menu deve ser orientada pelos objetivos do projeto e pelas necessidades do público-alvo. Considere o seguinte:

Usabilidade

Certifique-se de que a navegação seja intuitiva e fácil de usar, independentemente do dispositivo.

Experiência do usuário

Priorize a experiência do usuário, garantindo que os elementos de navegação escolhidos se alinhem com as expectativas e necessidades do público.

Testes A/B

Realize testes A/B para avaliar a eficácia das escolhas de *design* e fazer ajustes com base no *feedback* dos usuários.

Vamos praticar?

Façam oito grupos para realizar a atividade.

Primeiro momento

10 minutos

- Quatro grupos vão ficar no computador e os outros quatro vão ficar no celular;
- Entrem em um aplicativo ou *site* e avaliem os botões de ação, as opções de menu (horizontal recolhido, estendido ou usando setas de ação) e a barra de busca.

Segundo momento

20 minos

Exponham o que acharam do *site* e as escolhas dos desenvolvedores. Digam, ainda, se fariam as mesmas escolhas ou se optariam por outras.



Bloco 3

Entendendo *sketch*, *wireframe*, *mockup* e *prototype*

Sketch (rascunho)

Um rascunho ou *sketch* é a primeira representação visual de uma ideia de *design*. Geralmente, é uma representação rápida e não detalhada do *layout*.

Os *sketches* são usados para capturar conceitos iniciais e explorar diferentes direções de *design*. Eles podem ser feitos à mão ou digitalmente.

Wireframe (estrutura)

Um *wireframe* é uma representação mais estruturada e detalhada de um *design*. Ele descreve a estrutura e o *layout* de uma interface, incluindo a localização de elementos, como botões e menus.

Geralmente, *wireframes* são criados digitalmente e servem como um guia visual para a disposição dos elementos na tela.

Mockup (simulação)

Um *mockup* é uma simulação visual altamente detalhada do *design*. Ele inclui cores, tipografia e elementos de *design* gráfico.

Os *mockups* fornecem uma representação precisa de como a interface final aparecerá. Eles são valiosos para a comunicação visual com a equipe de desenvolvimento e partes interessadas.

Prototype (protótipo)

Um protótipo é uma simulação interativa da interface. Ele permite que os usuários interajam com elementos da interface, como botões e *links*.

Os protótipos são usados para testar a funcionalidade e a usabilidade do *design* antes de começar a implementação.

Como fazê-los?

Cada estágio requer ferramentas específicas, como lápis e papel para *sketches*, *software de design* para *wireframes*, assim como *mockups* e ferramentas de prototipação para criar protótipos interativos.



A importância na etapa de prototipação

- **Sketches:** os *sketches* são a primeira oportunidade para capturar ideias de *design* e conceitos;
- **Wireframes:** *wireframes* ajudam a criar a estrutura de uma interface. Eles garantem que os elementos-chave sejam colocados de forma lógica e acessível;
- **Mockups:** os *mockups* levam o *design* para um nível mais realista. Isso ajuda as partes interessadas a visualizarem o *design* final, tomando decisões informadas;
- **Protótipos:** *prototypes* permitem a interação e testes com a interface. Isso é fundamental para identificar problemas de usabilidade e refinamento.

Interligação dos elementos

Sketches inspiram wireframes

Os *sketches* são o ponto de partida criativo. Eles inspiram os *wireframes*, fornecendo ideias iniciais para a estrutura e o *layout* da interface.

Wireframes evoluem para mockups

Os *wireframes* estabelecem a estrutura básica, que, então, evoluí para *mockups*. Eles, por sua vez, adicionam detalhes visuais e refinam o *design*.

Mockups baseiam protótipos

Os *mockups* servem como base para a criação de protótipos interativos. Eles definem a aparência final da interface antes da fase de desenvolvimento.

Iteração constante

Essa progressão contínua e iterativa permite que a equipe de *design* refine o *layout* à medida que avança, identificando e resolvendo problemas em estágios anteriores.

Vamos praticar?

Façam grupos para realizar a atividade.

Primeiro momento

20
minutos

Criem um protótipo de um *site* em uma folha de ofício. Sigam os passos abordados em sala e desenvolvam o projeto.

Vocês devem pensar no conteúdo, sobre o que o *site* irá tratar, o *template*, os botões, os tipos de menu e o que mais acharem importante de ser feito nesse processo.

Segundo momento

10
minutos

Apresentem o que foi produzido.



Bloco 4

Conteúdo e organização de interface

- Conteúdo refere-se ao que é exibido em um *site*, incluindo o texto, as imagens, os vídeos e outros elementos;
- A organização de interface envolve como esse conteúdo é estruturado e apresentado para os usuários;
- Encontrar um equilíbrio entre fornecer informações claras e organização intuitiva é essencial para a UX.



Outros exemplos



Sites como o Airbnb apresentam informações de propriedades de forma clara e eficaz.



O site da National Geographic organiza o seu conteúdo de maneira atraente e envolvente.

O carrossel

O que é?

O carrossel permite a exibição de várias imagens ou conteúdos em uma área limitada, adicionando opções de navegação.

Como funciona?

Os usuários podem navegar por diferentes itens em um carrossel, usando setas de navegação ou pontos indicadores.

Utilidade

Ele é útil para destacar vários conteúdos ou imagens em um espaço limitado.

Por que usá-lo?

O carrossel ajuda a economizar espaço na página, sendo adequado para dispositivos com telas menores.

Ele é um recurso de organização de interface versátil.

O carrossel pode avançar automaticamente ou em resposta à interação do usuário.

Exemplo: destacar produtos em uma loja *on-line* ou apresentar várias histórias em um *site* de notícias.

Ele permite que os visitantes vejam uma variedade de conteúdos ou produtos sem a necessidade de rolar por toda a página.



Navegue pelo conhecimento!



A large orange rectangular callout box with rounded corners. Inside, the text "Navegue pelo conhecimento!" is written in bold orange letters. Below the text is an orange icon of a globe with a white cursor arrow pointing towards it. The top right corner of the callout box has standard window control buttons for minimize, maximize, and close.

Site com exemplo de carrossel.

Vamos praticar?

Façam oito grupos para realizar a atividade.

Primeiro momento

10
minutos

- Quatro grupos vão ficar no computador e os outros quatro vão ficar no celular;
- Entrem em um aplicativo e em um *site* e avaliem a ideia de conteúdo e organização de interface.

Segundo momento

20
minutos

Exponham o que acharam do *site* e do aplicativo. Falem, ainda, sobre as escolhas dos desenvolvedores e digam se fariam as mesmas escolhas ou se optariam por outras.



Bloco 5

Avalie o site!

- Escolham um *site* de sua preferência, mas que tenha um carrossel no *template*;
- Projetem e falem sobre a organização de conteúdo, bem como a organização de interface.



Conteúdo e organização de interface

- Conteúdo refere-se ao que é exibido em um *site*, incluindo textos, imagens, vídeos e outros elementos;
- Organização de interface envolve a estrutura e a disposição desses elementos para melhorar a usabilidade.

Isso ajuda os usuários a encontrarem informações de forma rápida e intuitiva, aprimorando a experiência.



Cards

O que são?

Cards são elementos retangulares que exibem informações de maneira visualmente organizada.

Como funcionam?

Os *cards* exibem informações resumidas, geralmente com uma imagem, título e breve descrição.

Utilidade

Os *cards* servem para apresentar informações de forma visualmente atraente e organizada.

Por que usá-los?

Os *cards* são amplamente utilizados. Eles incluem, também, a adaptabilidade para diferentes tamanhos de tela.

O uso de *cards* é um recurso específico de organização de interface.

Eles são usados para apresentar conteúdo de forma modular, tornando-o fácil de consumir.

Exemplo: eles são ótimos para destacar notícias, produtos, serviços e mais.

Eles facilitam a organização do conteúdo e a criação de interfaces responsivas.



Navegue pelo conhecimento!



Site com exemplo de *cards*.

Vamos praticar?

Façam oito grupos para realizar a atividade.

Primeiro momento

10 minutos

- Quatro grupos vão ficar no computador e os outros quatro vão ficar no celular;
- Entrem em um aplicativo e em um *site* e avaliem a utilização dos *cards*.

Segundo momento

20 minutos

Mostrem o *site* ou aplicativo utilizado, como ficou a configuração do *card* (seja *desktop* ou *mobile*) e qual é a opinião de vocês quanto à escolha dos desenvolvedores.



Bloco 6

Diga uma palavra

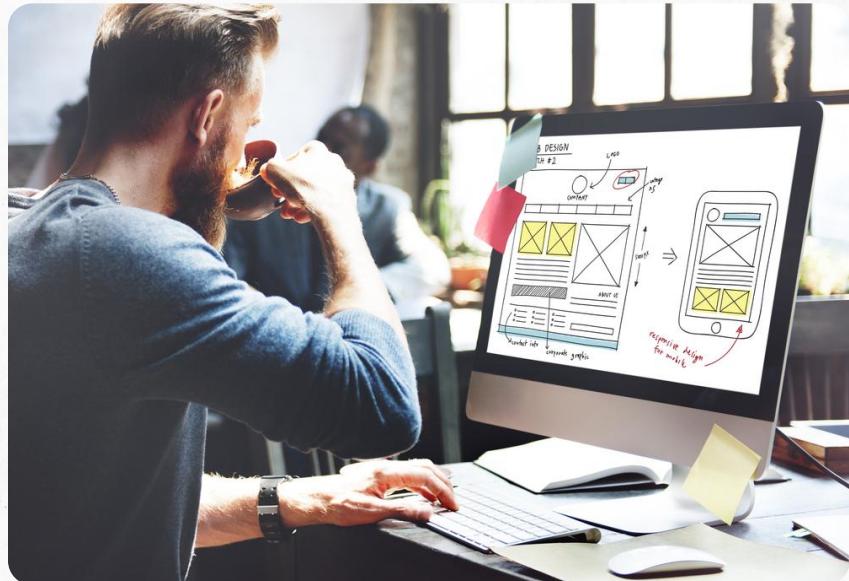
Diga uma palavra sobre um dos seguintes temas:
“esquema de navegação”, “botões de ação”, “template”
ou “barra de busca”.



Explorando a modelagem da interface

Na modelagem da interface, todos os recursos e elementos de *design* se unem para criar a experiência do usuário.

É a fase na qual a magia acontece, transformando conceitos e ideias em uma interface funcional.



Etapas na modelagem de interface

Definição da estrutura: aqui, a estrutura geral do *site* é planejada. Isso inclui a organização das páginas, seções e dos elementos-chave;

Layout e grid: o próximo passo é projetar o *layout* da interface, considerando como os elementos serão dispostos na página. O uso de *grids* ajuda a criar uma estrutura visual organizada;

Escolha de cores: as cores desempenham um papel crucial no *design*. A seleção de uma paleta de cores atraente e harmoniosa é fundamental;

Tipografia: a escolha de fontes apropriadas e a formatação de texto são considerações importantes para a legibilidade e estética;

Elementos interativos: isso envolve a criação de botões, *links* e outros elementos interativos que os usuários podem manipular.

Processos envolvidos

Para alcançar uma interface eficaz, vários processos são empregados. A seguir, vejamos alguns processos-chave presentes na modelagem da interface.

Wireframing

No estágio de *wireframing*, desenhos esquemáticos são criados para representar a estrutura e o *layout* sem detalhes visuais. É uma fase inicial que foca na organização dos elementos.

Design visual

Após o *wireframing*, o *design visual* adiciona estilo e elementos visuais à interface. Isso inclui a aplicação de cores, tipografia e elementos gráficos.

Prototipagem

A prototipagem envolve a criação de versões interativas da interface. Os protótipos permitem testar a funcionalidade e a usabilidade antes da implementação.

Teste de usabilidade

Essa etapa envolve testar a interface com usuários reais, permitindo avaliar a facilidade de uso e a identificação de possíveis problemas.



Importância da modelagem da interface

- Uma interface bem projetada melhora a usabilidade, a satisfação do usuário e a eficácia do *site*;
- A modelagem da interface une elementos como *layout*, cores, tipografia e elementos interativos para criar uma experiência coesa. Todos esses elementos contribuem para uma interface harmoniosa;
- O resultado final será uma interface atraente, funcional e capaz de cativar os usuários.

Vamos praticar?

Façam grupos para realizar a atividade.

Primeiro momento

20 minutos

Apliquem as técnicas e desenvolvam uma interface, utilizando todas as ferramentas que quiserem. Vocês podem fazer isso em uma folha de papel e, em seguida, em um site, tornando o projeto mais ilustrativo.

Segundo momento

10 minutos

Apresentem o que foi feito e as ferramentas escolhidas.



Fechamento

Diga uma palavra que resuma o que você achou da aula.



Referências Bibliográficas

PROZ EDUCAÇÃO. *Apostila de Experiência do Usuário*. 2023.