

Interface Pessoa-Máquina

Licenciatura em Engenharia Informática

Ficha Prática #05

José Creissac Campos
jose.campos@di.uminho.pt

(v. 1.0)

Conteúdo

1	Objectivos	1
1.1	Padrões de desenho de interfaces	1
2	Exercícios	1

1 Objectivos

1. Trabalhar com princípios de usabilidade, *guidelines* e padrões.

1.1 Padrões de desenho de interfaces

Um padrão é uma solução conhecida para um problema recorrente dentro de um contexto específico. No caso dos padrões de design de interfaces com o utilizador (IU), trata-se de componentes reutilizáveis/recorrentes que os designers usam para resolver problemas comuns no design das interfaces¹. Os designers podem aplicá-los a uma ampla gama de casos, mas devem adaptar cada um ao contexto específico de uso.

Alguns exemplos de padrões de design de IU incluem:

- *Breadcrumb Navigation*: Este padrão permite que os utilizadores voltem atrás em seus passos mostrando o caminho que eles percorreram para chegar à sua localização atual. É especialmente útil para aplicações com muito conteúdo.
- *Progressive Disclosure*: Este padrão é usado para simplificar a interface do usuário ocultando recursos avançados ou raramente usados até que sejam necessários.
- *Cards*: Este padrão é usado para exibir pequenos pedaços de informação de maneira visualmente atraente. Cada cartão contém uma pequena quantidade de informações e pode ser facilmente lido pelo utilizador.

Para resolver os exercícios da próxima secção, utilize uma das colecções de padrões disponíveis em:

- <https://ui-patterns.com/patterns/>²
- <https://www.nngroup.com/articles/design-pattern-guidelines/>

2 Exercícios

1. Utilizando a categoria *Navigation* da colecção de padrões apresentada na primeira colecção referida acima (UI Patterns), compare, em termos de número de padrões presentes, os seguintes sites:

¹Note que estes padrões são distintos, e servem um propósito diferente, dos padrões arquitecturais da camada de interface como o MVC (Model-View-Controller) ou o MVVM (Model-View-ViewModel). Aí o foco está, não no design da interface, mas na arquitectura da sua implementação.

²Considere apenas a colecção *User Interface Design Patterns*.

- Site da UMinho em 1998:
<http://web.archive.org/web/19981202055245/http://www.uminho.pt/>
 - Site da UMinho actual:
<https://www.uminho.pt/PT>
2. ★Relembre agora o protótipo de uma interface para o sistema de simulação de corridas que concebeu e desenvolveu durante o trabalho prático de Desenvolvimento de Sistemas de Software. Escolha uma das duas colecções de padrões indicadas na Secção 1.1. Tendo em consideração esses padrões e a análise do protótipo realizada na aula anterior:
- (a) escolha 2 ou mais padrões de 2 ou mais categorias diferentes, que lhe pareçam ter maior relevância para o protótipo – justifique as suas escolhas;
 - (b) explore possibilidades de melhoria do protótipo através da aplicação dos padrões (ou identifique situações em que já estão a sê-lo).
3. Considere o protótipo de uma interface para prescrição de medicamentos que tem vindo a desenvolver. Repita o exercício anterior.