



TESTE DE PERFORMANCE - TP3

Nome: Monalysa Klauck Yoshikawa

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistema

Disciplina: Desenvolvendo de Interfaces Android

São Paulo, 28 de junho de 2022

Sumário

Sumário	2
1 - Quais os princípios do Design de Interfaces?	3
2 - Quais os contextos em que um usuário utiliza um aplicativo?	3
3 - Demonstre, com imagens, os modelos de navegação mais comuns em aplicativos?	4
4 - Comente os Princípios da Gestalt e cada um de seus componentes?	5
Similaridade	5
Proximidade	6
Agrupamento	6
Fechamento	6
Paralelismo	6
Continuidade	6
Simetria	7
5 - O que é o material design? Qual a sua função e os seus princípios?	7
6 - Cite exemplos de aplicativos que não aplicam o Material Design. Na sua opinião, por quê isso é ruim?	8
7 - Descreva a especificação de movimento do Material Design.	8
Tema e widgets do Material Design	8
Sombras e cartões de elevação	9
Animações	9
rawables	9
Fotos da aplicação	10
Link do repositório :	11
8 - Bibliografia	12

1 - Quais os princípios do Design de Interfaces?

Modelos de navegação - É a forma como é apresentado a tela para o usuário, existem 3 tipos de modelos de navegação: Aplicativos com única tela, Usa três a seis itens e Lista e detalha a hierarquia.

Entrada de dados - Entrada de informações dos teclados: formulários, emails, celulares

Gestos - É preciso considerar alguns fatores ao projetar suas interações com gestos:
Invisibilidade: gestos são invisíveis, por isso é preciso mostrar para o usuário como interagir.
Duas mãos: evite a exigência de uso das duas mãos para interagir com o aplicativo.
Ofereça controles que possam ser utilizados com uma única mão.

Orientação - Orientação da visualização, quando você vira o celular para paisagem

Comunicação - Oferece feedback instantâneo

Abertura de aplicativos - Esse princípio ele traz ao usuário a experiência de quando abrir a aplicação mostrar o último conteúdo acessado. O exemplo que eu achei foi o aplicativo Rappi que traz assim que entra o último pedido e pergunta se desejamos repetir o pedido, função que eu como usuária já usei diversas vezes devido sua agilidade e praticidade
Primeiras impressões - Esse princípio traz que a imagem do ícone mostra qual o objetivo dele. No exemplo abaixo tem uma menu com imagens que são ícones e só pela imagem você consegue identificar do que trata-se seu objetivo.

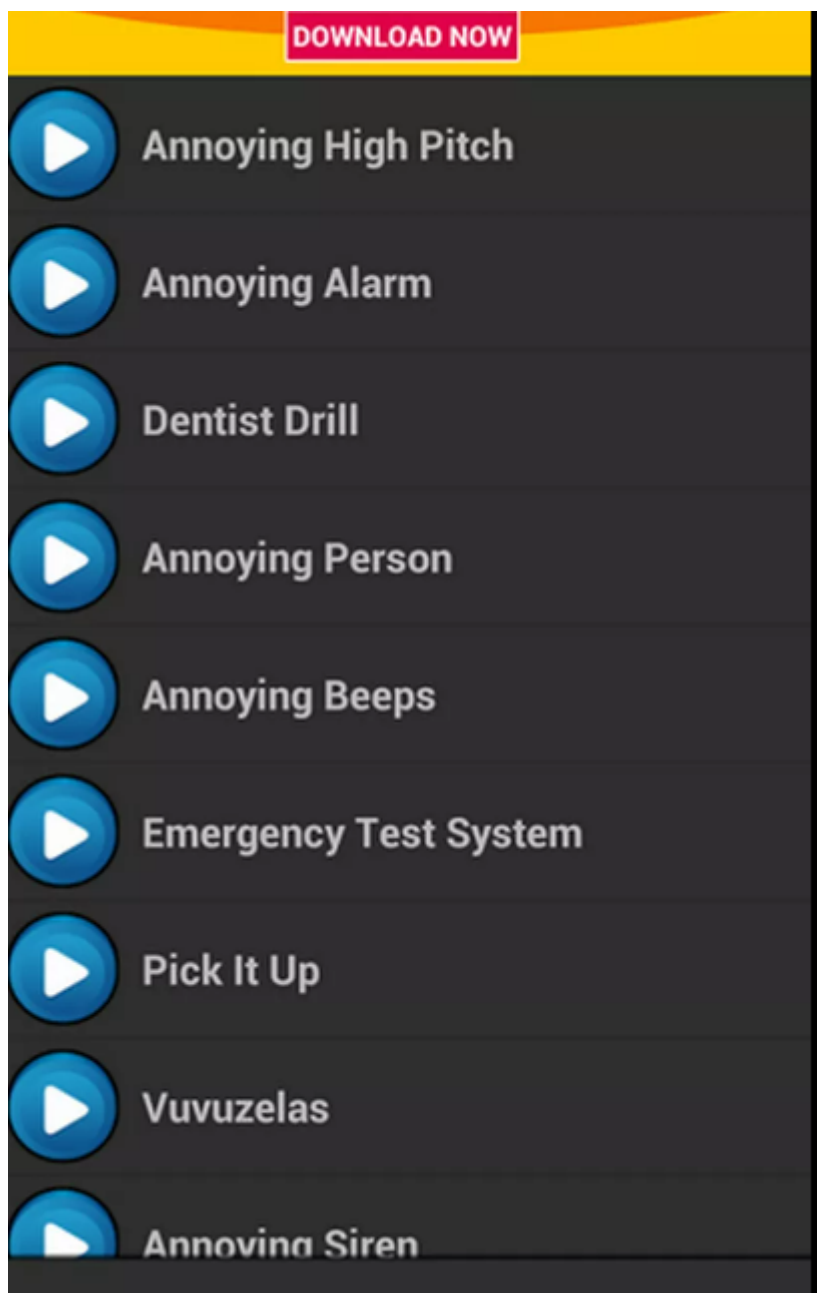
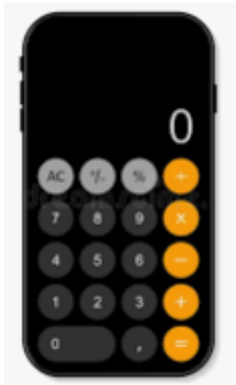
2 - Quais os contextos em que um usuário utiliza um aplicativo?

Tranquilo

Apressado

perdido

3 -Demonstre, com imagens, os modelos de navegação mais comuns em aplicativos?





4 - Comente os Princípios da Gestalt e cada um de seus componentes?

Os princípios de Gestalt tem como objetivo analisar e estudar a mente e o comportamento humano como um todo. Ele é muito importante para estudos de consumidor, definir padrões de comportamento entre outras funcionalidades. Na era digital, é utilizado para analisar perfis de consumidor, e criar aplicações que atendem as necessidades e atraem consumidores.

Seus componentes:

Similaridade

Usuários percebem objetos que parecem semelhantes como tendo usos semelhantes. Essa é uma estratégia simples que você pode usar em seus designs como meio para comunicar a função de um determinado objeto rapidamente, [aumentando a usabilidade](#).

Ao criar ícones ou estruturas similares, por exemplo, você economiza muito tempo explicando para o usuário qual é a sua função.

Proximidade

A proximidade diz que quando elementos são posicionados um perto do outro eles são vistos como parte de um grupo, e não individualmente. Eles não precisam sequer ser parecidos, o mero fato de dividirem o mesmo espaço é o suficiente para a proximidade funcionar.

Agrupamento

Seguindo o raciocínio da similaridade, o agrupamento repete os seus efeitos em objetos agrupados mesmo quando eles parecem diferentes. Existem, portanto, 2 maneiras de usá-lo:

- adicionar uma barreira visível para incluir elementos, como um círculo ou uma caixa, o que pode ser visto no menu de websites;
- aproximar elementos para que eles se comportem como um conjunto, o que pode ser visto ao diagramar as notas de rodapé de um livro.

Fechamento

O fechamento, por sua vez, aplica as propriedades mencionadas pelo princípio de Gestalt e faz com que usuários completem objetos na sua mente caso eles estejam parcialmente obscurecidos.

Paralelismo

Elementos paralelos uns aos outros são vistos como mais relacionados do que elementos não paralelos. Linhas que apontam, ou se movem, na mesma direção, são vistas como similares mesmo que sejam bastante diferentes.

Continuidade

Por mais estranho que isso pareça à 1ª vista, o olhar do usuário cria um tipo de impulso à medida que ele se move de objeto para objeto em um layout, e a isso chamamos de continuidade.

Linhas, em geral, aumentam esse efeito. Tanto que é possível perceber curvas e

retas onde elas não existem, apenas pela disposição dos elementos que compõem uma imagem.

O poder da continuidade se sobrepõe ao poder da cor. Vemos isso aplicado todos os dias nas barras de navegação verticais e horizontais.

Simetria

Uma vez que nossos olhos encontram simetria e ordem, esses princípios são usados para comunicar informações rapidamente. Como quando identificamos aberturas e fechamentos de colchetes numa imagem como sendo parte de um todo, ainda que elas desrespeitem o princípio da proximidade.

Conexão Uniforme

De todos os princípios que sugerem que os objetos estão relacionados, a conexão uniforme tende a ser o mais forte.

5 - O que é o material design? Qual a sua função e os seus princípios?

Material Design é um padrão criado pelo Google, em 2014, com o objetivo de unificar as interfaces visuais de seus produtos. Desse modo, aplicações da empresa, como Gmail, YouTube e Drive, apresentam essa configuração visual.

Material é a metáfora: uso de atributos táteis familiares para o usuário, através do estudo de materiais físicos, como papel e tinta, considerando superfícies, iluminação e movimento para indicar como ele pode interagir.

Vigoroso, gráfico, intencional: consideração dos fundamentos do design gráfico, como tipografia, grids, escala, espaço, cor para criar hierarquia, significado e foco em uma interface gráfica que proporcione uma experiência imersiva, tornando as funcionalidades principais aparentes e oferecendo caminhos para o usuário realizar suas tarefas.

6 - Cite exemplos de aplicativos que não aplicam o Material Design. Na sua opinião, por quê isso é ruim?

Centauro

Fisia/Nike

C&A

Existem estudo que comprovam que Material design aumenta as vendas e tras simpatia as aplicações

7 - Descreva a especificação de movimento do Material Design.

As ações do usuario inicia o movimento do Material Design

O Android oferece os seguintes recursos para ajudar a criar apps com o Material Design:

- Um tema de app do Material Design para definir o estilo de todos os widgets de IU
- Widgets para visualizações complexas, como listas e cartões
- Novas APIs para sombras e animações personalizadas

Tema e widgets do Material Design

Para aproveitar os recursos do Material Design, como o estilo para widgets de IU padrão, e simplificar a definição de estilo do seu app, aplique um tema baseado no Material Design ao app.

Sombras e cartões de elevação

Além das propriedades X e Y, as visualizações no Android têm uma propriedade Z. Essa nova propriedade representa a elevação de uma visualização, que determina:

- o tamanho da sombra: visualizações com valores Z mais altos transmitem sombras maiores;
- a ordem de desenho: visualizações com valores Z mais altos são exibidas acima de outras visualizações.

Muitas vezes, a elevação é aplicada quando seu layout inclui um layout baseado em cards, o que ajuda a exibir partes importantes de informações dentro de cards que têm uma aparência do Material Design.

Animações

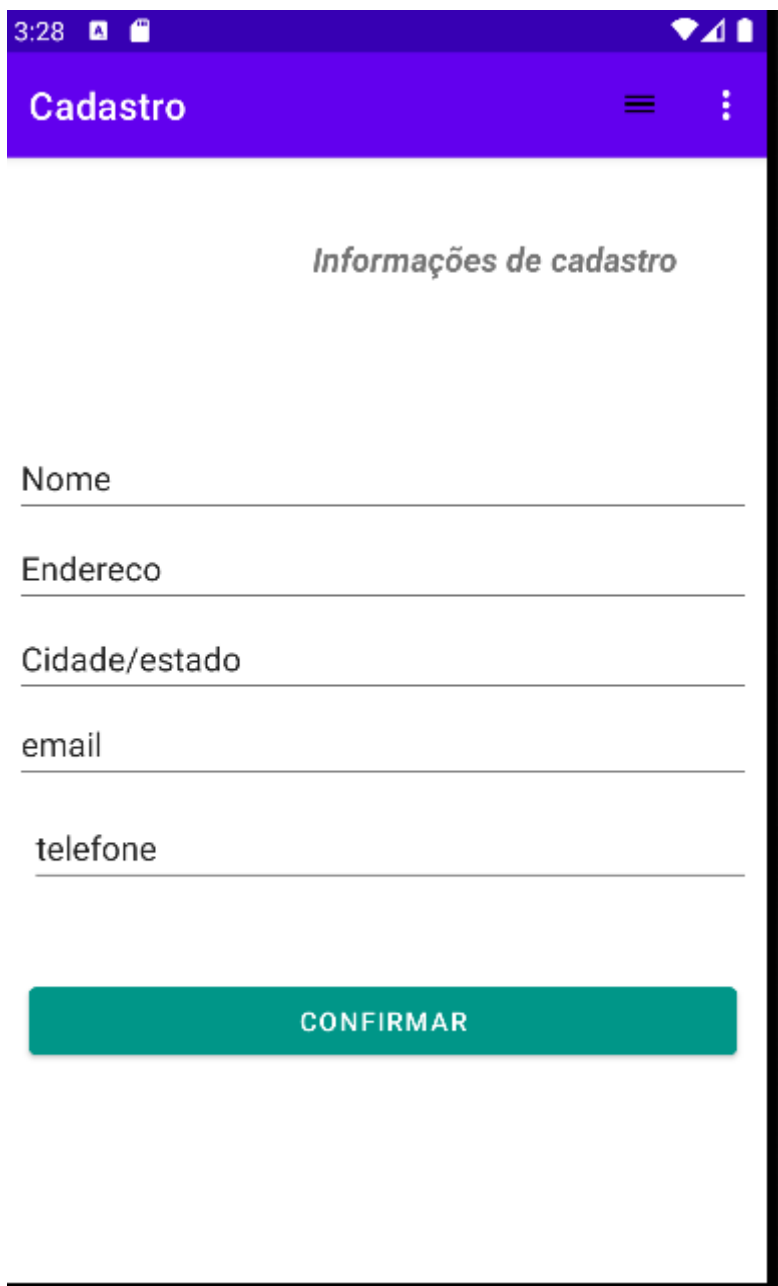
As novas APIs de animação permitem criar animações personalizadas para feedback de toque em controles de IU, mudanças no estado da visualização e transições de atividade.

drawables

Estes novos recursos para drawables ajudam a implementar apps com Material Design:

- **Drawables vetoriais:** são escalonáveis sem perder a definição e são perfeitos para ícones de uma única cor no app. **Tonalidade de drawables:** permite definir os bitmaps como uma máscara alpha e colori-los com uma cor no momento da execução. **Extração de cor:** permite extrair automaticamente as cores em destaque de uma imagem de bitmap.

Fotos da aplicação



The screenshot shows a mobile application interface for registration. At the top, there is a purple header bar with the word "Cadastro" on the left and a hamburger menu icon on the right. Below the header, the text "Informações de cadastro" is centered. The form consists of five input fields, each with a label above it: "Nome", "Endereco", "Cidade/estado", "email", and "telefone". At the bottom of the form is a large teal button labeled "CONFIRMAR". The status bar at the very top shows the time as 3:28 and various system icons.

3:28

Cadastro

Informações de cadastro

Nome

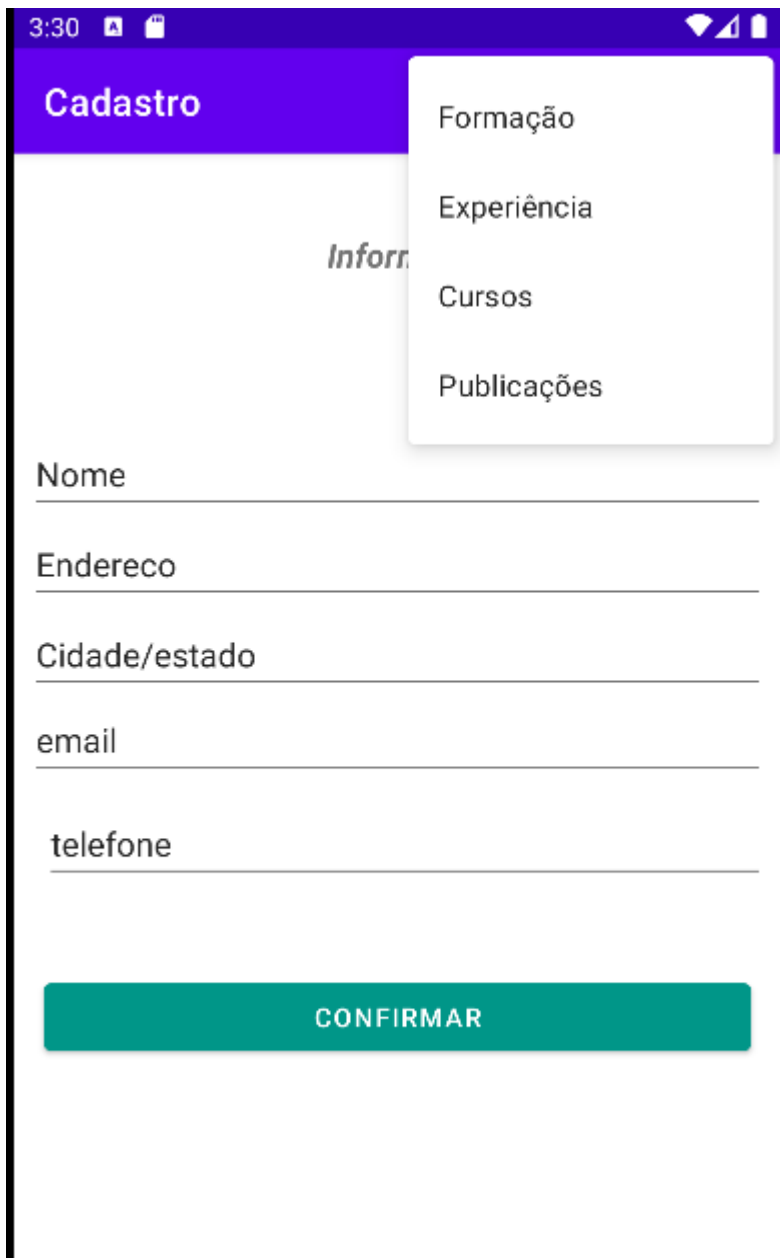
Endereco

Cidade/estado

email

telefone

CONFIRMAR



The image shows a mobile application interface for a registration form. At the top, there is a purple header bar with the word "Cadastro" in white. Below the header, a white dropdown menu is open, displaying four options: "Formação", "Experiência", "Cursos", and "Publicações". The main form area has a light gray background and contains several input fields with labels: "Nome", "Endereco", "Cidade/estado", "email", and "telefone". Each label is followed by a horizontal line representing the input field. At the bottom of the form, there is a large green button with the text "CONFIRMAR" in white. The status bar at the very top shows the time as 3:30 and various system icons.

Link do repositório :

<https://github.com/LysaKYoshikawa/androidDevelopment>

8 - Bibliografia

Infnet. Moodle: Desenvolvimento de interfaces Android: Roteiro de Aprendizagem Disponível em: <<https://lms.infnet.edu.br/moodle/mod/page/view.php?id=291638>>.

Conteúdo de youtube: O que é Material Design Disponível em: <https://blog.cronapp.io/material-design/#O_que_e_Material_Design>.

Conteúdo de youtube: Atualização do Material Design Disponível em: <<https://material.io/design>>.

Conteúdo de youtube: Você conhece o Princípio de Gestalt Disponível em: <<https://www.alura.com.br/artigos/voce-conhece-o-principio-de-gestalt#:~:text=A%20Gestalt%20diz%20que%20elementos,disformes%20ligadas%20por%20uma%20linha.>>>.

Documentação Android: Documentação Android Layouts Disponível em: <<https://developer.android.com/guide/topics/ui/look-and-feel?hl=pt-br>>