

Conceitos de interface para Web

Alisson Chiquitto¹

¹Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Cianorte, 2014

- 1 Introdução
- 2 Conceitos básicos de interfaces para web
 - Coleta de requisitos
 - Conceitos de arranjo
 - Processo iterativo
- 3 Atividades

- 1 Introdução
- 2 Conceitos básicos de interfaces para web
 - Coleta de requisitos
 - Conceitos de arranjo
 - Processo iterativo
- 3 Atividades

“Criatividade é apenas conectar as coisas. Quando você pergunta a pessoas criativas como fizeram alguma coisa, elas se sentem um pouco culpadas, porque elas realmente não fizeram, elas só viram algo. [...] Isso porque elas foram capazes de conectar experiências que tiveram e sintetizar coisas novas. [...] Inovação vem de pessoas que te encontram nos corredores ou te chamam, às 10:30 da noite com uma idéia nova” - Steve Jobs

- 1 Introdução
- 2 Conceitos básicos de interfaces para web
 - Coleta de requisitos
 - Conceitos de arranjo
 - Processo iterativo
- 3 Atividades

- 1 Introdução
- 2 Conceitos básicos de interfaces para web
 - Coleta de requisitos
 - Conceitos de arranjo
 - Processo iterativo
- 3 Atividades

Conceitos simples

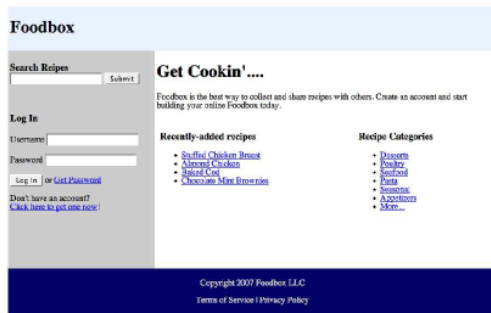


Figura: Um site muito chato

Sugestões do cliente

- “Poderíamos ter uns botões mais bonitos, visualmente, tipo algo mais brilhante?”;
- “Vamos fazer com que o nosso logo pareça estar sendo refletido em alguma coisa, você sabe, como em outros sites Web 2.0”;
- “Precisamos de algumas cores que atraiam as pessoas. Não queremos que o site seja tão palido”;
- “Quero ver os formulários mais bonitos. Tudo esta parecendo muito com um aplicativo”;
- “Não estou muito certo do que estou observando, mas quero que se parece mais ... divertido”;

Coletando requisitos

1. **Tente entender o que seus clientes pensam que querem do site que você irá desenhar.** Uma lista de problemas geralmente é um bom ponto de partida e você acaba descobrindo que você não tinha feito descobertas suficientes. Use sua experiência para fazer as perguntas certas e economizar tempo;
2. **Certifique-se de entender o proposito real do site, e ter uma ideia da audiencia pretendida (público alvo).** Diferentes audiências terão diferentes expectativas e interagirão diferentemente com os sites. Descubra a audiencia e os seus concorrentes;
3. Depois que você tem uma **Lista de Requisitos** (item 1) e conhece o **Público Alvo** do site (item 2), faça rascunhos enquanto processa toda esta informação.

- 1 Introdução
- 2 Conceitos básicos de interfaces para web
 - Coleta de requisitos
 - Conceitos de arranjo
 - Processo iterativo
- 3 Atividades

Conceitos de arranjo

- Os websites tendem a ter muitas coisas em comum;
- A maioria tem um cabeçalho que exhibe o nome ou logo do site;
- Muitos tem uma área principal, que divide o conteúdo em colunas, e ao menos uma dessas colunas é frequentemente utilizada como área de notas laterais que podem conter elementos de navegação ou informações adicionais;
- É provável que o site tenha uma barra de navegação, seja na parte superior, ou na lateral esquerda do site;
- Por último, uma área de rodapé que contém informações de direitos autorais e links adicionais;

Porque toda essa similariedade?

- Os designers e desenvolvedores imitam o que funcionam;
- Muitos jornais/revistas seguem o mesmo arranjo;
- Ao longo do tempo, os usuários tem passado a esperar esta similariedade;

Porque toda essa similariedade?

- Para desenhar um site, você tem que se certificar que os usuários vão encontrar o que querem imediatamente, para isto seu site deverá ser de fácil navegação e seguir convenções;
- Procure desenvolver um arranjo que leve informação, mas que seja familiar à sua audiência;

- 1 Introdução
- 2 Conceitos básicos de interfaces para web
 - Coleta de requisitos
 - Conceitos de arranjo
 - Processo iterativo
- 3 Atividades

Um processo iterativo

Tudo isto que foi visto, é um processo iterativo, composto pelas tarefas:

1. Entender o que o cliente pensa que quer do site;
2. Certifique-se que entendeu o cliente quer;
3. Fazer rascunhos;
4. Mostrar os rascunhos para o cliente;
5. Aceitação de um dos rascunho pelo cliente. Se o cliente não aceitar nenhum rascunho, ou então aceitar mas pedir alterações, o processo continua;

Fazer as atividades:

- ▶ Atividade 1: Coletando requisitos
- ▶ Atividade 2: Primeiro rascunho
- ▶ Atividade 3: Fazendo rascunhos

- 1 Introdução
- 2 Conceitos básicos de interfaces para web
 - Coleta de requisitos
 - Conceitos de arranjo
 - Processo iterativo
- 3 Atividades

Atividade 1: Coletando requisitos I

1. A atividade consiste em coletar informações de um cliente fictício;
2. Em uma folha de caderno, responder as seguintes questões:

2.1 Informações do cliente;

- Nome completo:
- Endereço:
- Cidade/UF:

2.2 Informações do negócio (empresa) do cliente;

- Nome:
- Endereço:
- Cidade/UF:

2.3 Informações do produto;

- Tipo do produto oferecido: (massas, comidas caseiras, brinquedos, bonecos de acao, fantasias, etc)
- Faixa de preço dos produtos: (min max)

Atividade 1: Coletando requisitos II

- Qualidade dos produtos:

2.4 Público alvo;

- Classe: (A, B, C)
- Região:
- Faixa etária:
- Formação:

2.5 Informações para o site;

- O que pretende com o site? (vendas, contato com o cliente, institucional, etc)
- Lista com sites concorrentes: (3 no mínimo)

2.6 Observações do cliente: (“um site com muitas imagens”, “quero um site azul”, etc)

Atividade 2: Primeiro rascunho I

Lembre-se antes de começar

Qual o layout (arranjo dos itens) que o site deve conter? Quais links precisam estar presentes na página? Quais elementos precisam estar na página?

1. Utilizando papel e lápis, criar um rascunho com uma proposta de site para o problema apresentado na Atividade 1.

Atividade 3: Fazendo rascunhos I

1. A partir da [Imagem: Um site muito chato](#), criar rascunhos utilizando papel e lápis:
 - Um rascunho simples e conservador;
 - Um rascunho complexo (pode conter inovações);
 - Um rascunho meio termo entre o rascunho 1 e o rascunho 2;



Brian P. Hogan.

Web Design para Desenvolvedores.

Rio de Janeiro-RJ, Ciência Moderna Ltda, 2011.