

# UI DESIGN 2.0

L U C A S M A R T E

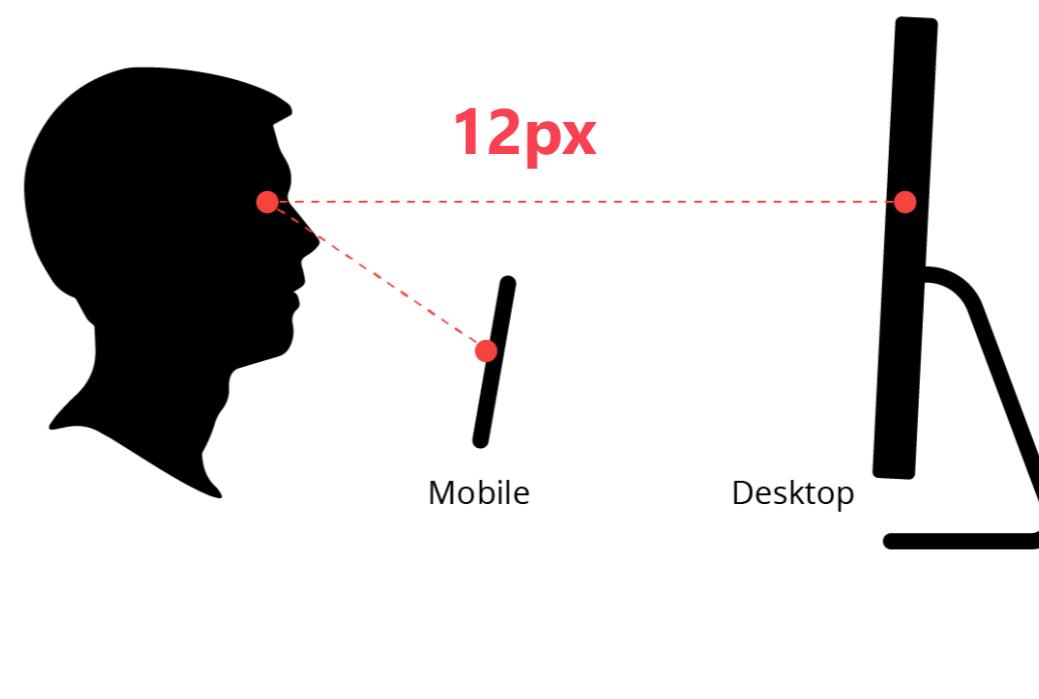
## Tamanho da fonte

O primeiro passo é encontrar o tamanho certo para o corpo de seu texto principal. Lembrando que um tamanho que parece ideal no mobile pode aparentar ser pequeno na tela de um computador. As pessoas tendem a segurar o celular próximo ao rosto, enquanto sentam mais longe das telas desktop.



## Parágrafos

Um bom ponto de partida para desktop é 16px. Em dispositivos móveis, os tipos podem ser menores, porque o usuário pode ajustar a distância entre a tela e seu rosto para obter o tamanho mais adequado às suas necessidades. Já para mobile o tamanho pode começar em 12px.



## Indicações para desktop

50 pixels	Heading h1	Destaque
40 pixels	Heading h2	Headline
30 pixels	Heading h3	Subheading
25 pixels	Heading h4	Títulos
20 pixels	Heading h5	Subtítulos
16 pixels	Heading h6	Parágrafos
12 pixels	Labels	Tooltips / Infos / forms

## Indicações para mobile

35 pixels	Heading h1	Destaque
30 pixels	Heading h2	Headline
25 pixels	Heading h3	Subheading
20 pixels	Heading h4	Títulos
16 pixels	Heading h5	Subtítulos
12 pixels	Heading h6	Parágrafos
10 pixels	Labels	Tooltips / Infos / forms



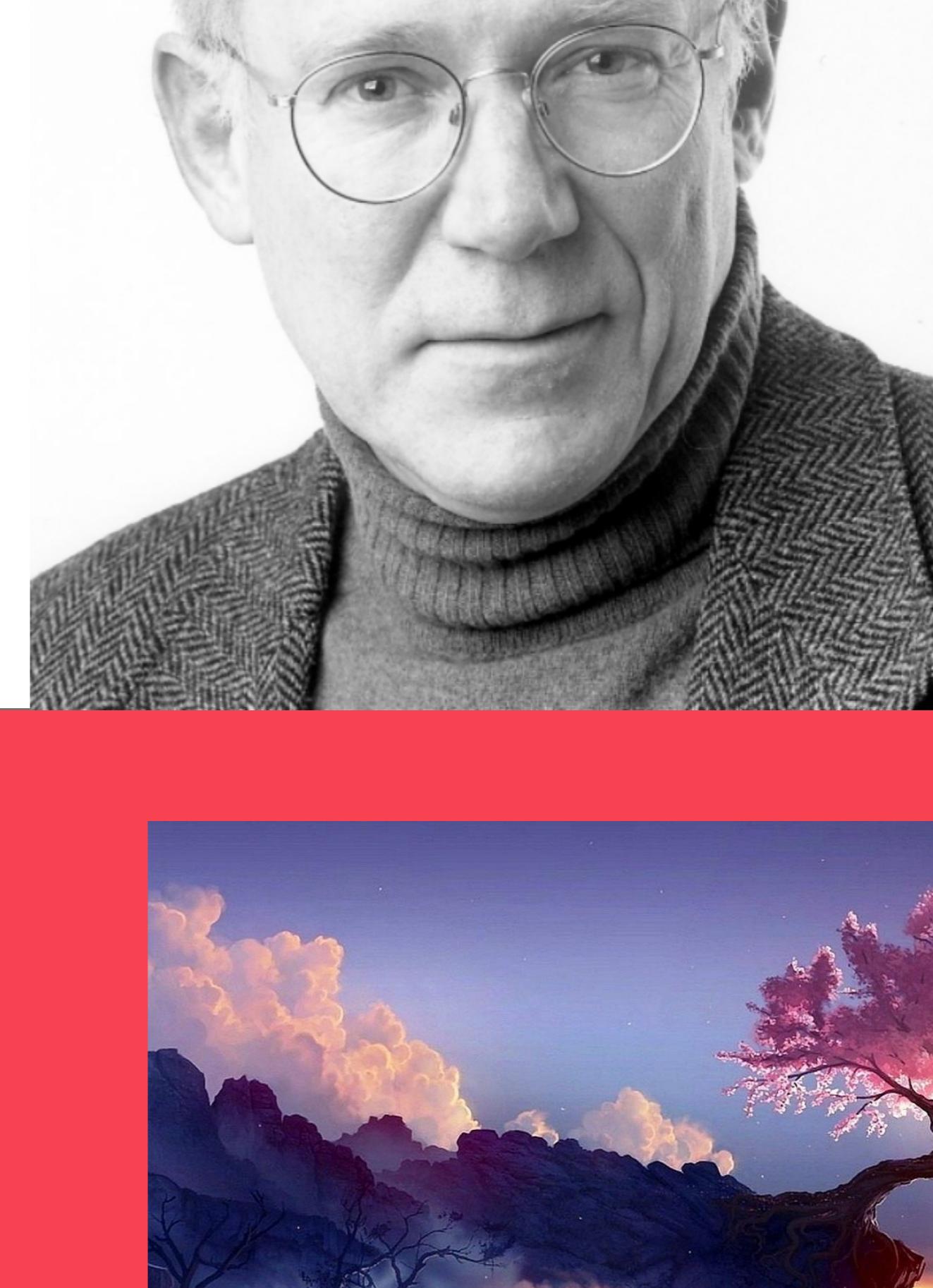
## Blocos de Parágrafo

Comprimento da linha é a distância entre as margens laterais de um bloco de texto. As linhas excessivamente longas (acima de 100 caracteres) são um problema muito comum. Linhas mais curtas farão uma grande diferença na legibilidade e profissionalismo de seu layout.

Linhas mais curtas são mais confortáveis de ler. Linhas mais longas — como nosso olho precisa viajar mais longe da extremidade de uma linha para o início da próxima — são mais difíceis de acompanhar e se manter engajado com a leitura.

Botão

**“A linha de 66 caracteres é considerada como ideal.”**  
— Robert Bringhurst

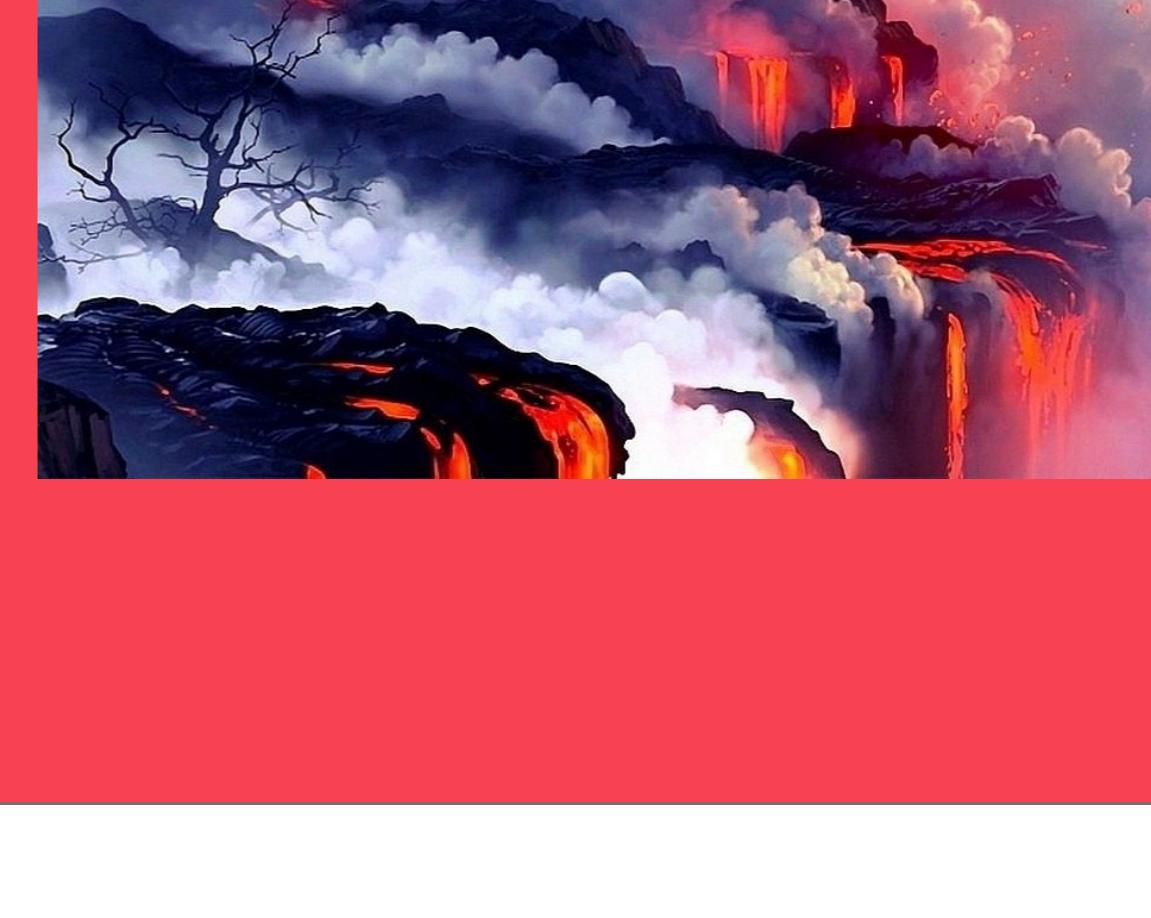


## Blocos de parágrafo

Comprimento da linha é a distância entre as margens laterais de um bloco de texto. As linhas excessivamente longas (acima de 100 caracteres) são um problema muito comum. Linhas mais curtas farão uma grande diferença na legibilidade e profissionalismo de seu layout.

Linhas mais curtas são mais confortáveis de ler. Linhas mais longas — como nosso olho precisa viajar mais longe da extremidade de uma linha para o início da próxima — são mais difíceis de acompanhar e se manter engajado com a leitura.

Botão



## Largura perfeita - Entre 45 a 75 caracteres

Comprimento da linha é a distância entre as margens laterais de um bloco de texto. As linhas excessivamente longas (acima de 100 caracteres) são um problema muito comum. Linhas mais curtas farão uma grande diferença na legibilidade e profissionalismo de seu layout.

Linhas mais curtas são mais confortáveis de ler. Linhas mais longas — como nosso olho precisa viajar mais longe da extremidade de uma linha para o início da próxima — são mais difíceis de acompanhar e se manter engajado com a leitura.

## Muito larga - Acima de 100 caracteres

Comprimento da linha é a distância entre as margens laterais de um bloco de texto. As linhas excessivamente longas (acima de 100 caracteres) são um problema muito comum. Linhas mais curtas farão uma grande diferença na legibilidade e profissionalismo de seu layout.

Linhas mais curtas são mais confortáveis de ler. Linhas mais longas — como nosso olho precisa viajar mais longe da extremidade de uma linha para o início da próxima — são mais difíceis de acompanhar e se manter engajado com a leitura.

## Muito curta - Abaixo de 40 caracteres

Comprimento da linha é a distância entre as margens laterais de um bloco de texto. As linhas excessivamente longas (acima de 100 caracteres) são um problema muito comum. Linhas mais curtas farão uma grande diferença na legibilidade e profissionalismo de seu layout.

UI DESIGN 2.0

L U C A S M A R T E

## Hierarquia

A hierarquia define como ler o conteúdo. Um layout atraente requer um sistema hierárquico bem planejado. Mudanças de tamanho, peso e cor são formas de expressar a hierarquia de um texto. A informação deve ser colocada em uma ordem que permita ao usuário entrar no espaço tipográfico e navegar por ele.

Existem muitas maneiras de diferenciar componentes distintos do texto em um projeto. Uma das opções é por meio da organização espacial. Agrupar itens relacionados, ou alinhá-los, estabelece uma relação entre eles e uma sensação de regularidade. Ao retirar um item específico desse alinhamento, atrai o olhar para ele e essa diferença no posicionamento chama a atenção do usuário para sua importância em relação aos demais elementos.

## Cores

## Peso da fonts

## Tamanho da font

## Dividers

## Cards



### iPhone 6s 128 GB cinza-espacial

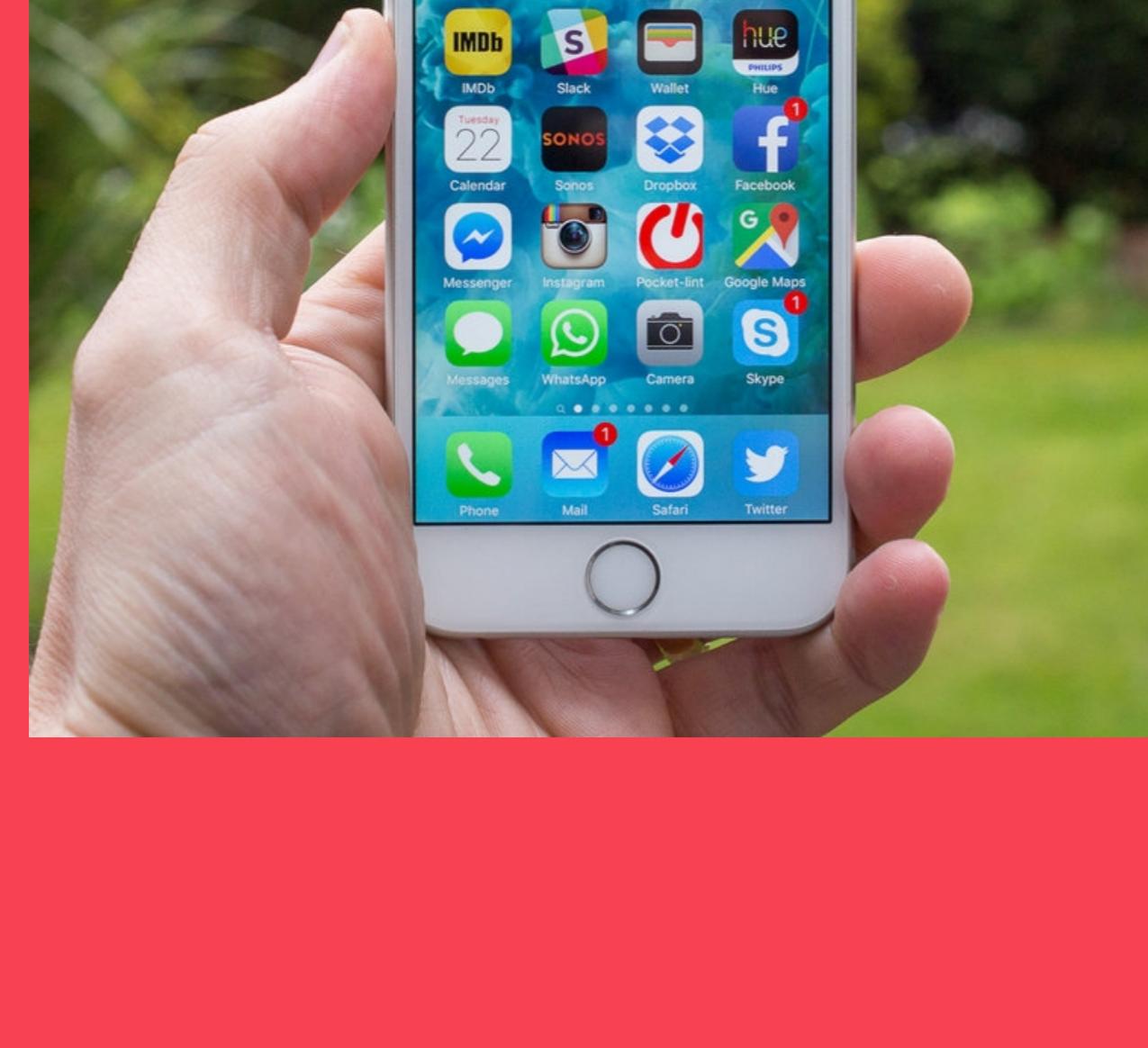
R\$1.859

#### O que você precisa saber sobre este produto

Dispositivo desbloqueado para que você escolha a companhia telefônica de sua preferência.  
Tela IPS de 4.7".  
Câmera traseira de 12Mpx.  
Câmera frontal de 5Mpx.  
Processador Apple A9 de 1.84GHz com 2GB de RAM.  
Bateria de 1715mAh.  
Memória interna de 128GB.  
Com sensor de impressão digital.

[Comprar](#)

[Adicionar ao carrinho](#)



### iPhone 6s 128 GB cinza-espacial

R\$1.859

#### O que você precisa saber sobre este produto

- Dispositivo desbloqueado para que você escolha a companhia telefônica de sua preferência;  
- Tela IPS de 4.7";  
- Câmera traseira de 12Mpx;  
- Câmera frontal de 5Mpx;  
- Processador Apple A9 de 1.84GHz com 2GB de RAM;  
- Bateria de 1715mAh;  
- Memória interna de 128GB;  
- Com sensor de impressão digital;

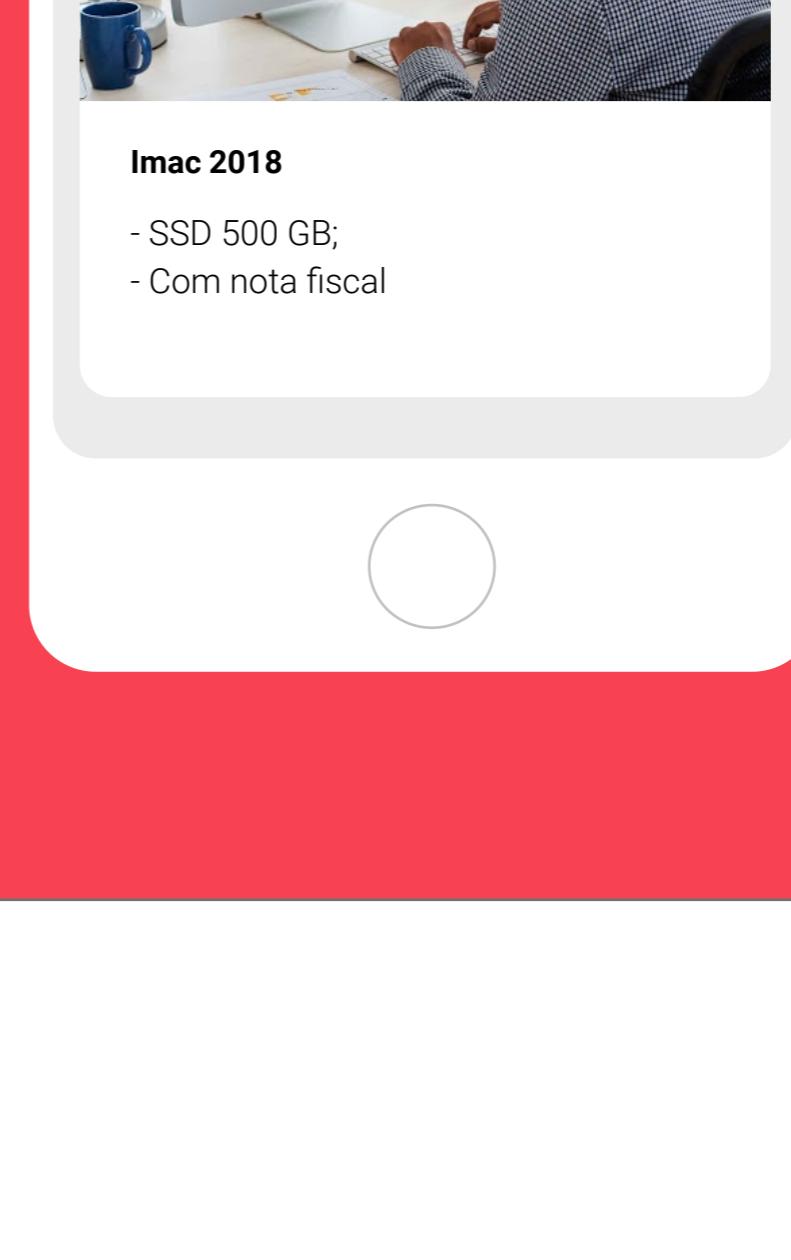
[Comprar](#)

[Adicionar ao carrinho](#)

## Cards

Outra forma muito utilizada são os cards. Eles foram tão bem sucedidos que se tornaram uma opção quase que padrão quando se trata de equilibrar a estética clean e atraente com uma usabilidade simples.

O design baseado em cards geralmente dá ênfase no uso de imagens e isso torna o design mais atraente para os usuários. Estudos confirmam que imagens atraem os olhos de forma eficiente e imediata.



## Livros

Manual dos Tipos — John Kane (Editora GG)

Tipos na tela — Ellen Lupton (Editora GG)

Guia de tipografia — Timothy Samara (Bookman)

Tipografia & Design Gráfico — Joaquim da Fonseca (Bookman)

Pensar com tipos — Ellen Lupton (Cosac & Naify)

# UI DESIGN 2.0

L U C A S

M A R T E