

Como aprender

DESIGN DE INTERFACES

O GUIA DEFINITIVO



Olá, sou o Gabriel Silvestri. Eu sou uma pessoa apaixonada por aprender e ensinar sobre Design. Eu acredito fortemente na criação de compartilhamento de conteúdo de valor. O meu objetivo é ajudar cada vez mais pessoas a aprender e evoluir fazendo o que gosta. :)

Começar nesse mundo do Design de Interfaces não é algo que precisa ser complicado, durante a minha trajetória de aprendizado eu cometi muitos erros e perdi muito tempo. O mais bacana disso tudo é que você poderá aprender através dos meus erros e começar do jeito mais eficiente. :)

O que você vai aprender ao ler esse eBook:

- Um caminho mais claro ao começar em UI Design
- As dúvidas mais frequentes sobre UI Design
- Qual software de UI Design utilizar
- Os princípios fundamentais de UI Design
- Técnicas de criatividade
- Cores em Interfaces
- Tipografia em Interfaces
- Componentes em Interfaces
- O processo de criação de uma interface



Gabriel Silvestri

Autor do eBook



Índice

Dúvidas frequentes sobre UI Design.....	6
4 Erros que iniciantes cometem começar em UI Design.....	10
6 Princípios fundamentais de UI Design	17
Cores em Interfaces: Um guia prático	33
Tipografia em Interfaces	42
O processo de criação de uma interface	52
4 Técnicas para desenvolver sua criatividade	58
Bônus: O que é e como funciona Design Thinking	64

Por que eu escrevi esse eBook? Um pouco da minha trajetória...

Um tempo atrás eu trabalhava como Designer Gráfico em uma agência de marketing digital. Na maior parte do tempo eu ficava criando postagens para o Facebook e Instagram para clientes e de vez em quando aparecia algum trabalho de diagramação, embalagens ou identidade visual.

Aquele trabalho não era ruim mas a verdade é que eu não estava gostando muito daquilo. Tecnologia, aplicativos e website sempre foram coisas que chamavam muito atenção.

Eu queria muito aprender a criar a parte visual das interfaces que eu via no dribbble e ter uma noção melhor de como escolher cores, posicionar componentes em uma tela e todas as outras habilidades de UX e UI.

Nessa época eu era um pouco como você hoje. Eu queria muito aprender sobre Design de interfaces, mas eu não fazia nem ideia por onde começar. Sempre que eu tentava criar uma interface acontecia a mesma coisa: A página em branco me assustava e eu desistia.

Foi então que eu entrei em um período de ultra imersão de estudos. Eu comecei a consumir uma grande quantidade de conteúdos em inglês sobre Design de Interfaces.

No Brasil eu não conseguia encontrar nada muito específico sobre esse assunto. Mas eu fui atrás... Procurei ler os melhores livros, participei de cursos, workshops e pratiquei muito.

Eu descobri algumas coisas muito importantes...

Grande parte dos cursos de UI Design que estudei focam somente na parte de aprendizado do Software de UI Design.

Dominar software não te faz ser um UI Designer melhor, mais criativo e muito menos te ajuda a criar interfaces mais bonitas.

Eu descobri que o que realmente fazia a diferença era entender e aplicar os princípios básicos da criação de interfaces digitais.

Depois que eu entendi as coisas ficaram muito mais fáceis, eu tinha um caminho muito mais claro a seguir e uma base SÓLIDA de conhecimento.

E eu percebi que eu tinha desenvolvido um método de aprendizado de UI Design, eu sabia exatamente o que era necessário e qual a ordem de aprendizado pra ficar muito bom nessa área.

Dai eu pensava, poxa a área de UI Design nunca vai conseguir prosperar e crescer enquanto as pessoas continuarem achando que só aprender software é o suficiente.

Foi então que eu tomei a decisão de começar a escrever conteúdos sobre UX e UI para ajudar pessoas como você que estão perdidas e não sabem por onde começar nessa área.

E resolvi criar um treinamento online para poucas pessoas com o meu método de aprendizado de UI Design. Eu queria descobrir se o meu método aprendizado funcionava pra outras pessoas também, pra minha surpresa os resultados foram incríveis, o método realmente funciona e trouxe resultado para os meus alunos.

E isso me motivou a criar mais conteúdos simplificados para as redes sociais, youtube, instagram, facebook e linkedin, as pessoas finalmente estavam conseguindo vencer o bloqueio de como começar do zero nesse mundo do design de interfaces e criar algo novo.

Dúvidas frequentes sobre UI Design

Resolvi iniciar o eBook já solucionando as principais dúvidas sobre essa área que eu tenho recebido por email e redes sociais nos últimos tempos.

Qual o salário de um UI Designer?

De acordo com as vagas que são postadas no trampos.co e the bridge, a média salarial de um designer de interfaces é a seguinte:

Júnior (Tem experiência teórica, mas não tem prática/portfólio): R\$ 1.000,00 à R\$ 1.500,00

Pleno (Tem experiência teórica e mais de 1 ano de prática): R\$ 2.500,00 à R\$ 5.000,00

Sênior (Tem muita experiência teórica, mais de 4 anos de prática e também tem outras skills mais avançadas de liderança e gestão): R\$ 6.500,00 à R\$ 9.800,00

Qual tamanho de tela eu devo utilizar no meu projeto?

O tamanho que você achar melhor de trabalhar. Na web não existe um tamanho certo ou errado, a resolução mais utilizada é de 1366x768, eu costumo trabalhar com 1600x900.

Em mobile existem vários e vários dispositivos diferentes, eu costumo sempre trabalhar com a resolução de: 375x667 que é a resolução do iPhone 8.

Na prática quando um desenvolvedor for trabalhar no seu layout ele automaticamente vai fazer com que a interface seja responsiva ou adaptável, esse é o padrão de hoje em dia.



Utilize o tamanho que for mais confortável pra você. No momento que um desenvolvedor for implementar a sua tela é que você vai descobrir se serão necessários ajustes de tamanho.

Qual ferramenta de UI Design utilizar?

Existem 4 principais ferramentas de Design de Interfaces:

Sketch (É a mais robusta, somente para MAC, licença anual paga)

Adobe XD (Em desenvolvimento, windows e mac, assinatura mensal)

Figma (100% grátis, roda em qualquer plataforma inclusive na web)

InVision Studio (Em desenvolvimento, somente MAC, assinatura mensal)



Sketch



Adobe XD



Figma



InVision Studio

Todas essas ferramentas fazem basicamente a mesma coisa: Criam interfaces. Não existe uma diferença muito grande entre elas em questão de usabilidade, performance ou features. Minha sugestão é que você teste todas e veja qual agrada mais você.

De todas essas a minha preferida é o Figma, ela faz tudo que eu preciso e é de graça. Você não vai gastar mais de 40 minutos aprendendo a usar essa ferramenta.

Todas as ferramentas de UI Design citadas acima possuem 8 indispensáveis funções, ao invés de focar em aprender todas as ferramentas eu recomendo que você aprenda sobre as 8 funções que qualquer ferramenta de design possui:

- 01- Frame: Também conhecida como artboard ou quadro.
- 02- Formas geométricas: Retângulo, elipse, polígono, etc
- 03- Modelo de cores em HSB: Muito útil pra criar variações e paletas
- 04- Pentool: Manipular vértices e vetores
- 05- Texto: Posicionar textos
- 06- Operações booleanas: Unir, excluir, subtrair, etc
- 07- Camadas e modificadores: Organizar objetos na tela
- 08- Efeitos: Sombras, gradientes, etc

E adivinha só o que você consegue fazer com essas 8 tools... Criar interfaces. E sim, claro. Cada uma das ferramentas tem sim suas exclusividades, mas no final das contas o que importa é o básico e os princípios de UI Design. A simplicidade é o último grau de sofisticação.



É necessário saber programar para trabalhar com UI Design?

Não. Você não precisa saber programar nenhum tipo de linguagem de programação para trabalhar como UI Designer. Todos os assuntos que você precisa dominar para trabalhar como UI Designer estão aqui nesse eBook.

Talvez você já tenha visto postagens e/ou vagas que pedem que o UI Designer tenha conhecimentos de HTML, CSS ou Javascript. E sim, existem vagas como essas, porém ai é outra história nesse caso essa vaga é para um Desenvolvedor Frontend com habilidades de UI Design (ou vice e versa).

A grande maioria das vagas de UI Designer não vão solicitar que você saiba programação, fique tranquilo.

Mas e vale a pena saber programa mesmo eu sendo UI Designer?

Eu acredito que sim, vale a pena. Se você dominar HTML, CSS e Javascript você conseguirá desenvolver e criar telas mais tecnicamente viáveis.

Mas não é algo que você deseja aprender por agora, espere você pelo menos dominar e ter segurança de todas as técnicas, princípios básicos e ferramentas de UI Design.

Eu conheço UI Designers que sabem programar. Porém... Eles já tem mais de 8 anos de experiência.

4 Erros que iniciantes cometem começar em UI Design

Antes de você aprender como começar no mundo do design de interfaces é interessante que você saiba quais são os principais erros dessa área e como evitá-los, justo por isso fiz esse capítulo.

Erro #1: Começar a criar uma interface já pensando em todos os aspectos visuais de cores, tipografia, estilos e efeitos

A parte visual e BONITA de uma interface é a ÚLTIMA coisa que você precisa se preocupar, existem muitas etapas antes que você precisa executar.

A grande maioria das pessoas tenta criar interfaces já usando cores, tipografias, efeitos e etc e acaba sempre do mesmo jeito: Com bloqueio criativo e sem ideias

Por que isso acontece? Você está ignorando grande parte de um processo criativo e de geração de ideias que é extremamente necessário pra criar interfaces e também ao pensar em várias coisas ao mesmo tempo você aumenta a dificuldade das coisas

Você precisa diminuir a complexidade no inicio do processo de criação.

Escrevi um capítulo só sobre processo de criação, continue lendo.

Erro #2: Aprender somente sobre como usar softwares de UI Design

Como assim Gabriel? Então quer dizer que é errado aprender sobre software de UI Design?

Não! Não é errado, PORÉM...

Ficar fazendo curso atrás de curso sobre Adobe XD, Figma, Sketch NÃO vai te fazer ser um UI Designer melhor que vai criar telas mais criativas e funcionais

Claro que existem alguns que tem certos aspectos e funcionalidades melhores que os outros, e etc. Mas as ferramentas BÁSICAS são todas iguais.

Muita gente me pergunta qual é a melhor ferramenta de UI Design ou qual é o melhor método de criar interfaces, e eu sempre respondo: Tanto faz.

...Inclusive, eu escrevi um capítulo só pra falar sobre ferramentas de UI Design.

Tanto faz porque no momento que domina os princípios básicos as ferramentas viram só ferramentas e os métodos são somente métodos. Ou seja...

Todas as ferramentas fazem praticamente a mesma coisa: Criam interfaces.

Todos os métodos chegam a basicamente ao mesmo resultado final: Uma interface.

O que é eterno e nunca mudará são os princípios básicos de UI Design dos quais eu vou falar em breve.

Vou falar mais sobre softwares nos próximos capítulos.

Erro #3: Não coletar e analisar boas referências de interfaces

Vejo muita gente pulando etapas e sendo apressado ao criar interfaces.

Não adianta você só ter uma ideia genial e já sair criando sem nem ao menos buscar por referências ou inspirações.

Se você não parar por pelo menos 15 minutos pra analisar um pouco de referências as chances são que você vai acabar tendo um bloqueio criativo.

Então eu recomendo fortemente que sempre antes de você sair criando algo do zero, você consulte referências e inspirações.

Isso não é muito difícil de fazer, basta você criar uma conta no Dribbble ou Behance conforme eu falei anteriormente.

Só o fato de você analisar e coletar referências as chances de você ter um bloqueio criativo diminuem.

Erro #4 Não entender qual a diferença entre UX e UI Design

Vejo muita gente que só cria interfaces se proclamando “UX/UI Designer”. UX Design é algo relacionado à pesquisa com usuários, usabilidade, validação e estratégia.

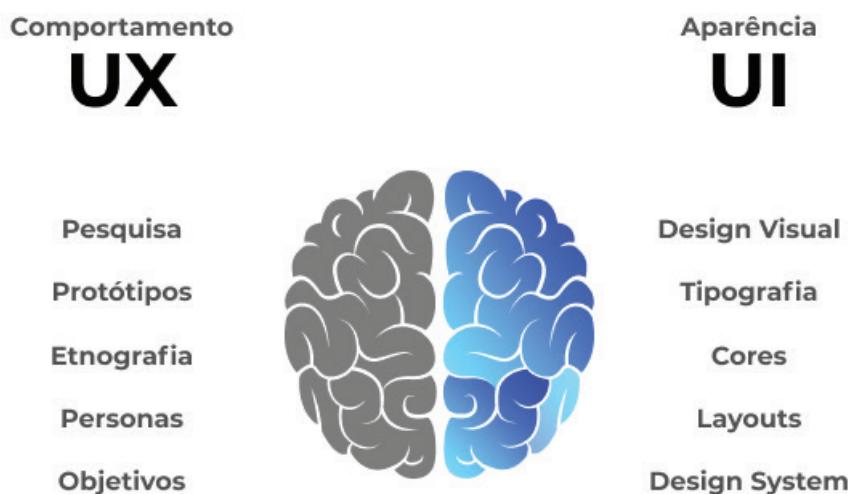
Se você só cria a parte estética de uma interface você não é um UX/UI Designer e sim um UI Designer.

A diferença de UX e UI:

Uma das principais confusões que ocorrem nessa área é achar que UI (User Interface, interface do usuário) é a mesma coisa que UX (User experience, experiência do usuário). É diferente, UI tá inserido dentro de UX, mas não é a mesma coisa.

UX é sobre a experiência do usuário ao utilizar um produto ou serviço e o profissional que trabalha com UX é quem realiza atividades de pesquisa e teste. É importante que você entenda que UI é somente uma interface/tela, um meio da pessoa interagir com algo.

O profissional que trabalha com UI é uma pessoa que desenha UI.



Como aprender e por onde começar no mundo do UI Design?

Eu sei muito bem como é a sensação de querer muito aprender a criar interfaces e não fazer ideia por onde começar, afinal de contas, eu comecei do zero também.

Também sei o quanto péssimo é ficar horas e horas no Google tentando achar conteúdos de maneira mais organizada e aprofundada... É por isso que eu escrevi esse eBook, esse é um guia que vai ajudar você a começar do ZERO no mundo do Design de Interfaces.

Na minha trajetória de aprendizado eu descobri que o caminho ideal pra começar no mundo de UI Design é composto das seguintes etapas:

01- Aceitar que criatividade e senso estético é algo que você desenvolve e não algo que você nasce sabendo

Dizem por aí que algumas pessoas nascem com o Dom da criatividade e do Design. Se isso é verdade eu não sei, mas definitivamente não foi o meu caso.

Essa história de dom também é o maior besteira que eu já vi por ai, esses tempos falaram um negócio pra mim:

“Nossa Gabriel, queria ter nascido com o seu dom do Design.”

Eu respondi assim:

“- O meu dom apareceu magicamente depois de eu ter passado mais de 2000 horas na frente do Photoshop e depois de ter lido dezenas de livros sobre Design.”



Se tem uma coisa que eu aprendi durante a minha trajetória como Designer (e principalmente ao consumir os conteúdos do Murilo Gun) é que criatividade e dom são habilidades da qual você desenvolve através de trabalho duro.

Não existe essa de nascer com o dom da criatividade. Mozart sabia tocar uma cacetada de músicas com 11 anos de idade e era considero “gênio”. Mas o que muita gente não sabia é que ele começou a tocar com 3 ou 4 anos de idade.

Não julgue os resultados de palco de uma pessoa que passou anos e anos aprimorando suas habilidades no backstage.

Vou explicar como desenvolver suas habilidades latentes de criatividade nos próximos capítulos, continue lendo.

02- Compreender e saber aplicar os princípios básicos de UI Design

Em qualquer área vão existir princípios básicos que guiam você na direção correta, no mundo das interfaces é a mesma coisa.

Já imaginou tentar esculpir uma estátua de mármore sem saber nada sobre modelagem e esculturas? Não rola. Você precisa primeiro aprender o básico, a manusear as ferramentas e criar as formas mais rudimentares e básicas.

Não adianta nada você querer criar interfaces elegantes e perfeitas se você nem ao menos sabe quais são as boas práticas ao criar elas.

Uma das maiores causas de bloqueios criativos e falta de confiança ao criar interfaces é porque o designer não domina com maestria todos os princípios básicos de UI Design.



No momento que você não ter certeza do que você está criando pensamentos como esses surgem: "Será que isso vai funcionar? Será que isso tá certo? Será que essas cores combinam?"

A solução é dominar os princípios básicos e saber aplicar eles com maestria.

Eu escrevi um capítulo completo falando em detalhes sobre cada um dos princípios mais básicos de UI Design e como aplicá-los.

03- Não existe perfeição e sim o exercício da prática constante e interminável

Uma das coisas mais difíceis que eu tive que aceitar é que os meus projetos, métodos e habilidades nunca vão estar perfeitas.

O caminho da maestria é composto por vários platôs e picos de aprendizado. Você nunca terá aprendido o suficiente, sempre vai ter alguma coisa pra melhorar e evoluir.

Enquanto você não aceitar que os obstáculos de aprendizado SÃO o caminho você nunca conseguirá atingir a maestria.

Não adianta você fazer 1 ou 2 cursos e aceitar que já aprendeu o suficiente. Você precisa continuar buscando por conhecimento, aprendendo e praticando cada vez e cada vez mais.



6 Princípios fundamentais de UI Design

Em qualquer disciplina ou área sempre vão existir fundamentos e princípios básicos que vão guiar você na direção correta.

Em UI Design existem certas regras e boas práticas que devem ser seguidas. Não adianta nada você querer construir uma interface se você não entende como alinhar e hierarquizar os elementos de uma maneira que faça sentido e fique agradável.

Imagina se você quer construir uma ponte sem nem ao menos saber fazer os cálculos de estrutura ou os princípios mais básicos sobre engenharia, simplesmente não tem como.

Em UI Design isso é igual, não adianta você querer criar uma interface sem antes dominar os fundamentos de como fazer isso.

Se você não faz nem ideia de como funcionam grids, responsividade, hierarquia visual e todos esses outros termos do mundo de UI Design, é nesse capítulo que você vai desvendar esses assuntos de uma vez por todas.

1- Espaço

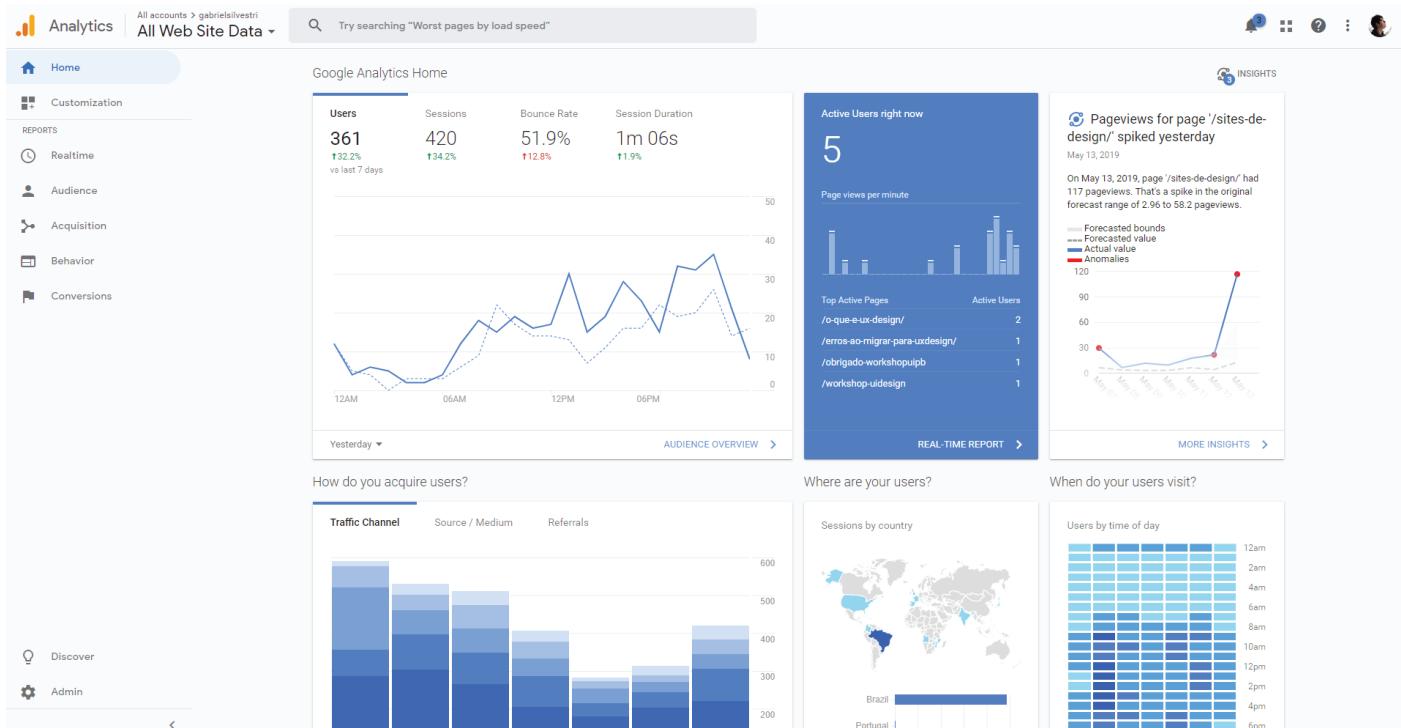
Também conhecido como espaço negativo ou espaço em branco. Esse princípio diz a respeito do espaço que você define entre os demais elementos de uma interface.

Uma interface com uma boa legibilidade, usabilidade e elegância possui muito espaço.

É através da aplicação de espaço que você consegue definir com maestria, Ordem, Organização e Ênfase nos elementos de uma interface.

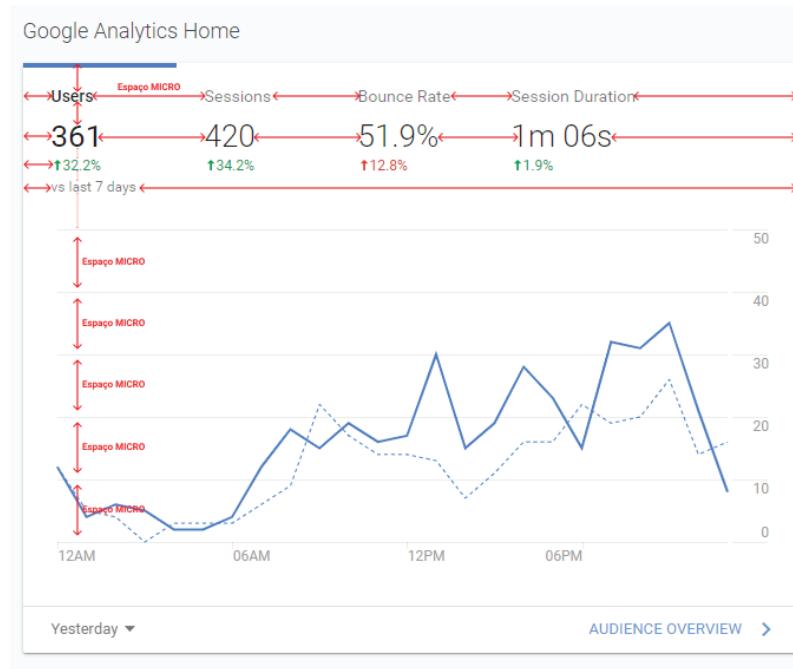
Deixar muito espaço em branco em uma interface não é desperdício de espaço, muito pelo contrário, é justo isso que faz com uma interface seja boa.

Veja o exemplo do Google Analytics, é uma interface que possui muitos dados a serem lidos, a aplicação de espaço micro e macro facilita muito a legibilidade da interface.

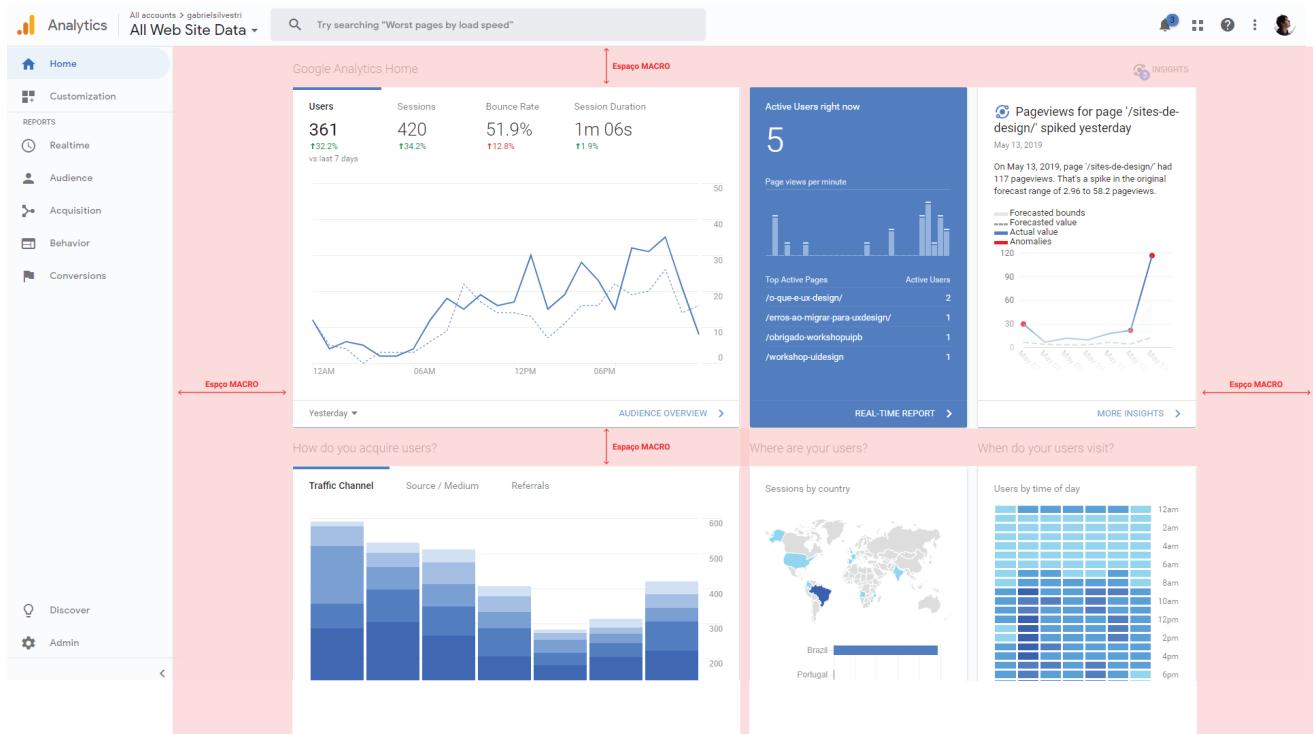


Existem dois principais tipos de espaço: O espaço micro e o espaço macro.

Espaço micro diz a respeito do espaço interno dos elementos de uma interface assim como esse componente do exemplo abaixo:



Já o espaço macro diz a respeito do espaço entre grupos de elementos conforme você pode ver no exemplo abaixo.



2- Grids e alinhamento

Um grid é como se fosse o esqueleto de uma interface. O principal uso de um grid é definir uma regra de organização e alinhamento dos diversos elementos que uma interface possui.

Grids de interfaces digitais não possuem linhas horizontais (rows). Isso se deve ao fato de que não existe um controle 100% exato da altura e largura de uma tela.

Todas as interfaces que você criar vão precisar se adaptar conforme o tamanho da tela do usuário, ou seja, é praticamente impossível você definir uma regra clara quanto à altura e largura de todas interfaces do mundo.

Grids em interfaces digitais é um assunto que pode chegar à níveis mais complexos de cálculos, breakpoints e responsividade adaptativa.

Se você está iniciando agora não se preocupe, você não precisa quebrar a cabeça tentando dominar todos esses cálculos e mínimos detalhes, o que você realmente precisa saber é só alinhamento.

Ao invés de focar em tentar entender como grids funcionam, foque em aprender a alinhar elementos com base em uma estrutura simples de grid.

Existem duas estruturas de grids que eu gosto muito de utilizar.

A estrutura de 3 linhas

Essa estrutura consiste em você criar 3 linhas guia na sua interface. Uma no canto direito com uma pequena margem de 30px, uma no centro e outra no canto esquerdo também com 30px.

Essa estrutura serve tanto para mobile quanto desktop, veja como funciona no exemplo abaixo:



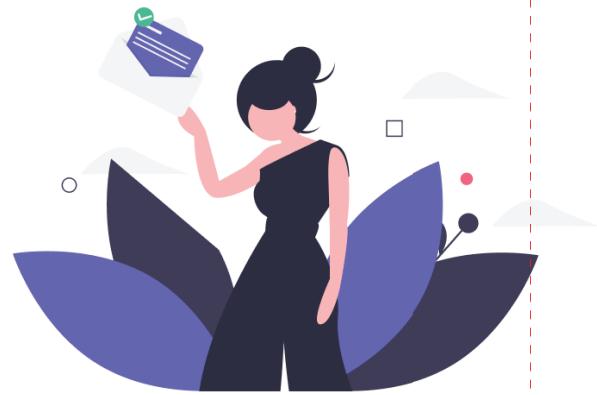
Eu utilizei essa simples estrutura para alinhar os demais elementos da minha interface. Sem estresse e sem cálculos complexos, somente 3 linhas que servem como estrutura.

mldm[Inicio](#) [Como Funciona](#) [Meus Pedidos](#)

Uma frase muito cativante aqui pra ocupar espaço

Essa frase aqui pode conter informações incríveis sobre algo:

- Criaturas Fantásticas
- Rebimbocas da Parafusadeira
- Como Vender Água para um Peixe

[COMPRAR](#)

A estrutura de 12 colunas

Essa estrutura eu utilizei especificamente para interfaces desktop. Primeiro crie um frame novo com o tamanho de 1260x2500 e defina um grid com as seguintes especificações:

12 Colunas

70 Width

30 Gutter

Alinhado ao centro

Columns ▾		
Count	Color	
12	FF0000	10%
Type	Width	Offset
Center ▾	70	0
Gutter		
30		

mldm

Inicio

Como Funciona

Meus Pedidos

Uma frase muito cativante
aqui pra ocupar espaço

Essa frase aqui pode conter informações incríveis sobre algo:

- Criaturas Fantásticas
- Rebimbocas da Parafusadeira
- Como Vender Água para um Peixe

COMPRAR

Essa é uma estrutura bastante versátil e fácil de utilizar. Grande parte dos desenvolvedores front-end já estão acostumados a trabalhar com essa estrutura o que facilita ainda mais o fluxo de trabalho.

3- Consistência

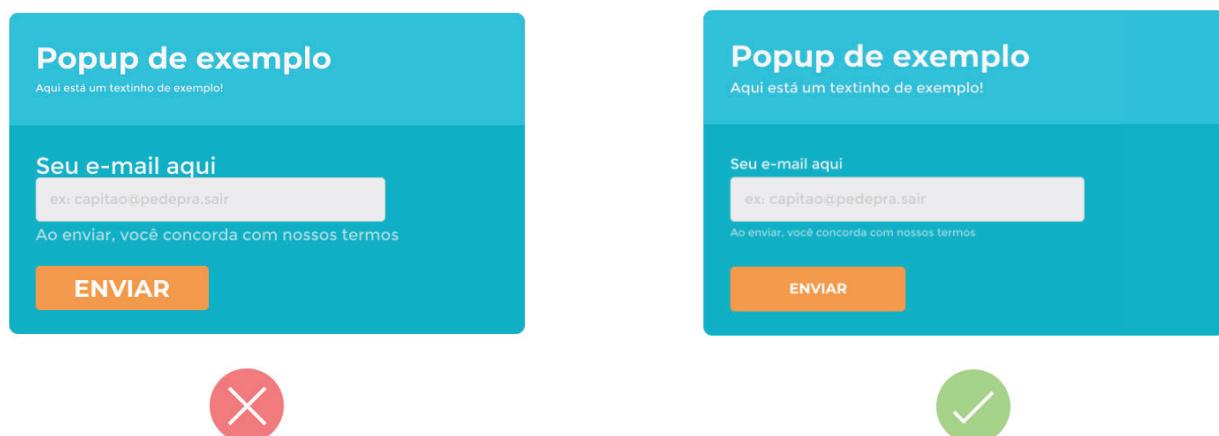
Consistência é algo que diz a respeito de alguma coisa que segue um determinado padrão ou ordem pré estabelecida. Interfaces com muitas inconsistências visuais passam a impressão de algo que foi feito às pressas e mal revisado.

A definição desse padrão ou ordem pode ser atingida através da manipulação de elementos como...

A) Espaço e escala de tamanhos

Maneira inconsistente: Utilizar tamanhos aleatórios entre os elementos de uma interface

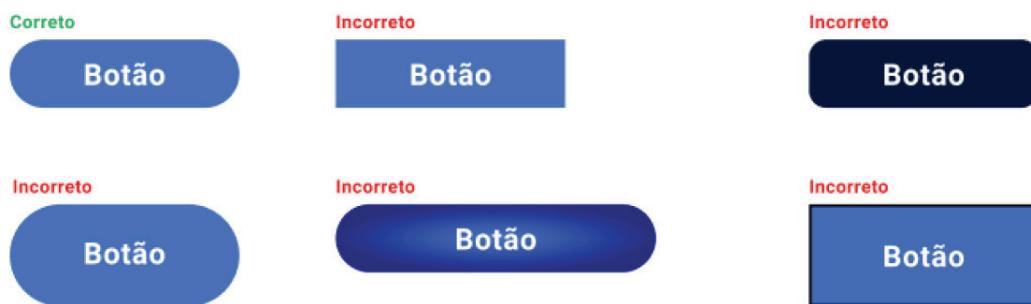
Maneira consistente: Definir uma hierarquia de escala e tamanhos para cada elemento da interface



B) Cores

Maneira inconsistente: Usar cores “semelhantes” aleatoriamente

Maneira consistente: Usar uma paleta de cores funcional e selecionada



C) Tipografia

Maneira inconsistente: Não definir uma escala tipográfica, escolher os tamanhos de maneira aleatória toda vez que for posicionar um texto

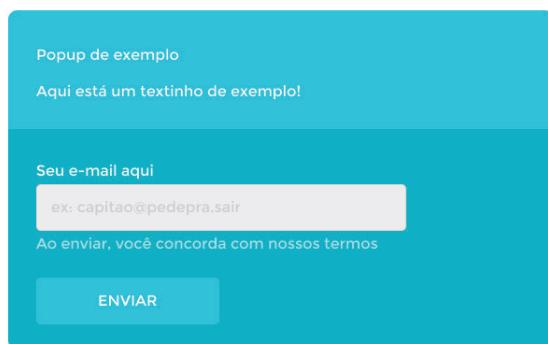
Maneira consistente: Definir uma escala tipográfica e documentar, definir famílias de fontes para sua interface

4- Hierarquia Visual

É através de uma hierarquia visual que você vai definir o que é mais importante em uma interface. Essa hierarquização é aplicada da mesma maneira que o princípio da consistência. Ou seja, você vai dar menos e mais destaque aos seguintes elementos:

- Tipografia (peso)
- Cores (contraste)
- Escala de tamanhos
- Espaço
- Agrupamento

Veja um exemplo:



5- Usabilidade

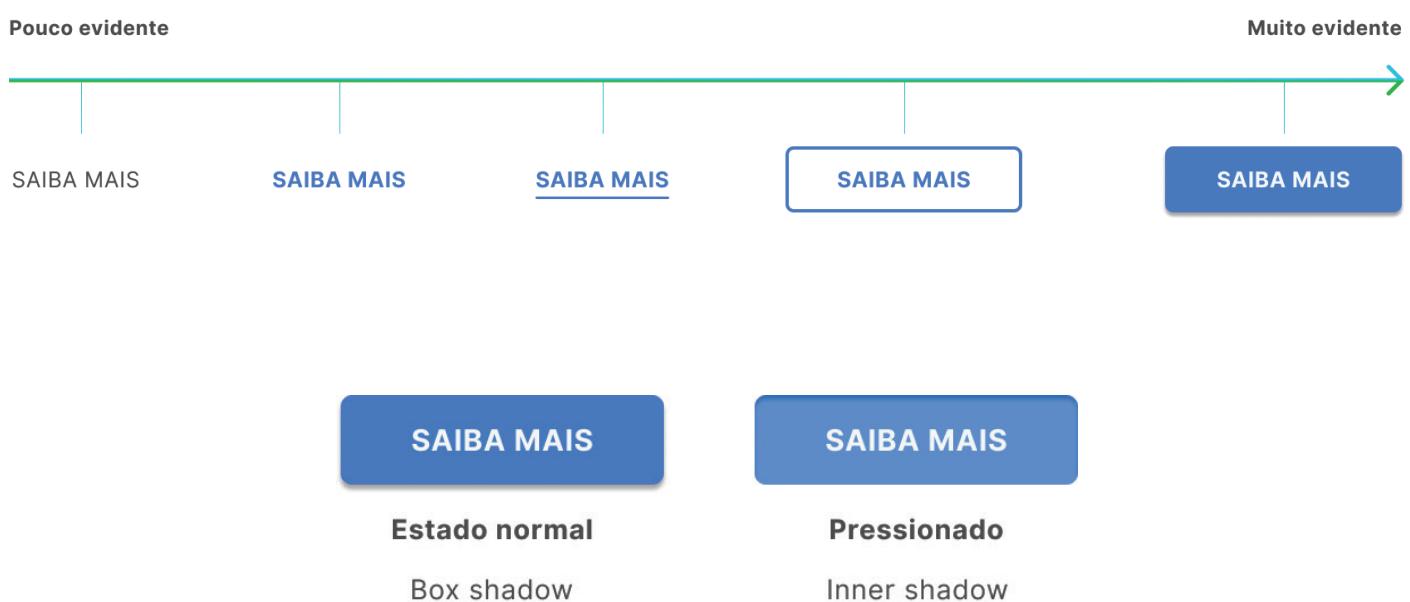
Usabilidade não se trata somente do quanto intuitivo e fácil de usar algo é. De nada adianta uma interface ser bonita ou fácil de utilizar se ela não tem a capacidade de possibilitar que você consiga fazer o que você quer fazer.

E é por isso que você precisa dominar os seguintes assuntos caso você queira criar interfaces que sejam úteis, usáveis e agradáveis:

Affordances

É uma pista da função ou forma de como alguma coisa deve funcionar. É basicamente um empurrãozinho gentil que você precisar dar no seu usuário, assim mostrando o que pode ser feito com algum elemento.

Uma das maneiras mais utilizadas de dar pistas visuais é através de sombras e cores (conforme falei no princípio anterior). Veja o exemplo abaixo, quanto mais pequenos detalhes e pistas são adicionados ao botão e formulário mais “usável” ele fica.



SAIBA MAIS

SAIBA MAIS

Estado normal

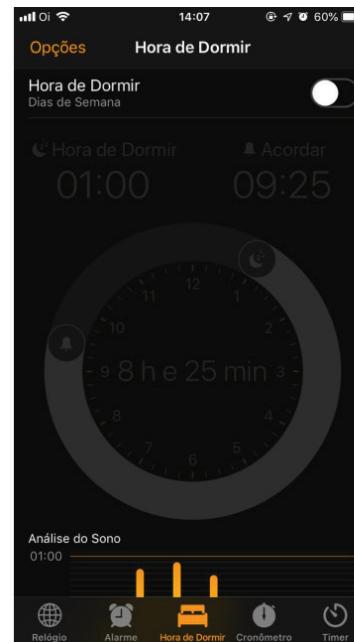
Pressionado

Box shadow

Inner shadow

Signifiers

Um signifier é literalmente algo que dá significado e explica o que é uma determinada função, botão ou elemento. Signifiers vem em formatos de botões, mensagens de erro ou labels conforme no exemplo abaixo:



Efetividade de usabilidade

É algo que diz a respeito sobre se o usuário consegue atingir seus objetivos com precisão. A efetividade pode ser alcançada através da linguagem que é utilizada em uma interface.

Se você utilizar uma linguagem muito técnica com jargões as chances são que o seu usuário não conseguirá utilizar a sua interface. O mesmo serve para complexidade de funções, botões e elementos da sua interface. Quanto mais complexo, menos efetivo.

Veja por exemplo o app da NuConta. A linguagem e funções do app são extremamente simples e descomplicadas. Isso é algo que não é muito comum em aplicativos de bancos mais tradicionais



Eficiência

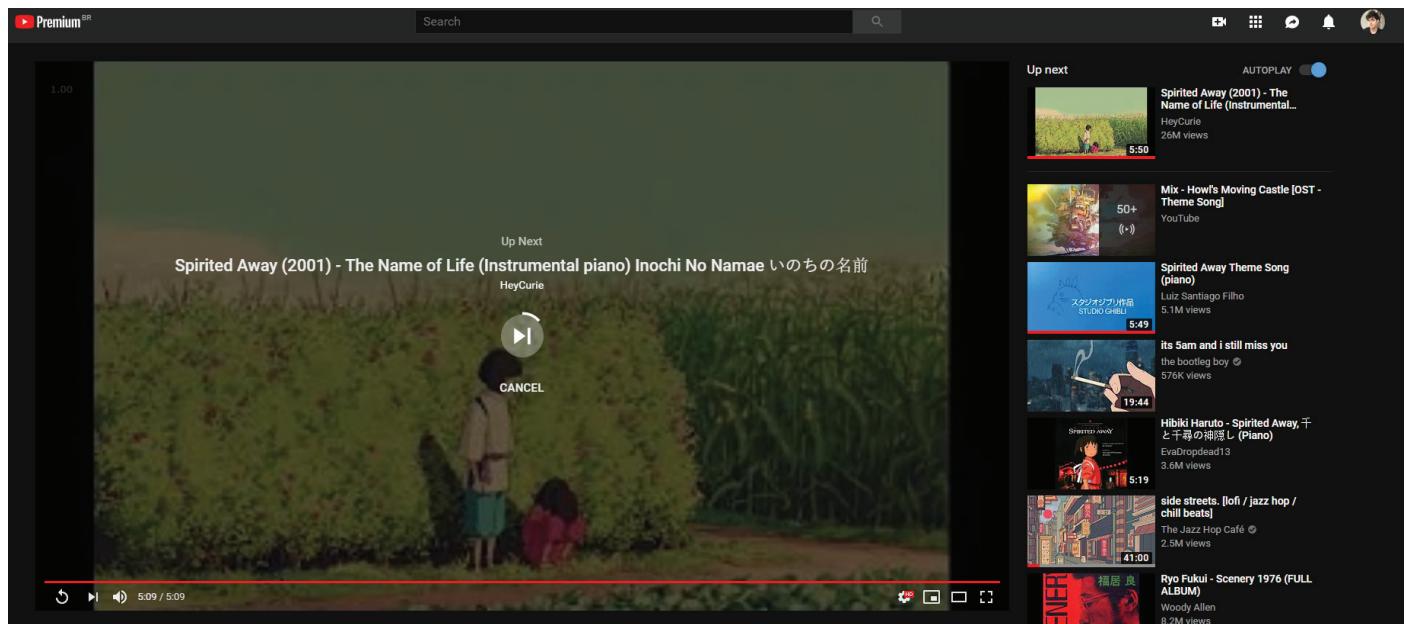
Se trata sobre a velocidade que o usuário consegue atingir os seus objetivos, interfaces com maior eficiência são na sua essência simples e com poucos passos.

Ou seja, quanto menos etapas, passos e atividades o usuário precisar fazer para atingir os seus objetivos, melhor.

Engajamento

Diz a respeito do quanto entretido um usuário fica ao utilizar uma determinada interface, a Netflix e YouTube são mestres do engajamento.

Quantas vezes você já não se perdeu no vórtex infinito de vídeos do YouTube? Tudo isso graças aos vídeos relacionados, recomendados e autoplay.



Tolerância de erros

Todo produto vai possibilitar que o usuário cometa erros, isso é comum. É praticamente impossível você evitar que um ser humano cometa um erro ao utilizar uma interface.

O que nós podemos fazer é contornar essas situações e apresentar maneiras de ajudar o usuário à evitar esses erros. Basicamente é o CTRL+Z.

O Gmail tem uma função da qual você pode cancelar o envio de um email logo após pressionar em enviar. Ou também o Dropbox, quando você deleta alguma coisa ele pergunta se você deseja desfazer a sua última ação.

Facilidade de aprendizado

O quanto fácil uma interface é de aprender a usar? É aqui que as convenções são tão poderosas, se você cria algo que as pessoas já estão acostumadas a utilizar a sua interface tende a ser fácil de utilizar.

6- Design Visual em Interfaces

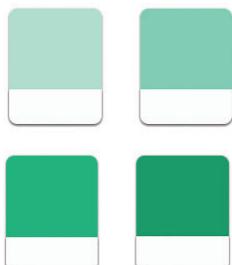
Eu considero que existem 3 principais elementos do Design visual em interfaces:

- Cores
- Tipografia
- Componentes

Aplicar os 6 princípios de UI Design em cada um desses elementos é o que realmente faz a diferença ao criar uma interface.

Ou seja, toda vez que você for criar uma nova paleta de cores, um botão ou até mesmo selecionar uma família de fontes você deverá levar em consideração os aspectos de consistência, hierarquia visual, espaço, etc.

Cores



Tipografia

AaBb
123456

Componentes



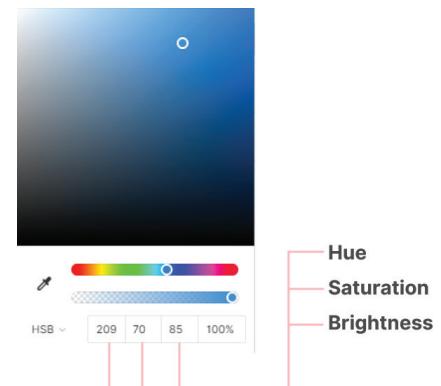
Cores em Interfaces: Um guia prático

A primeira coisa que você precisa saber sobre cores digitais é o modelo de cores HSB.

Esqueça o modelo RGB e HEX. Em UI Design vamos usar somente o modelo HSB.

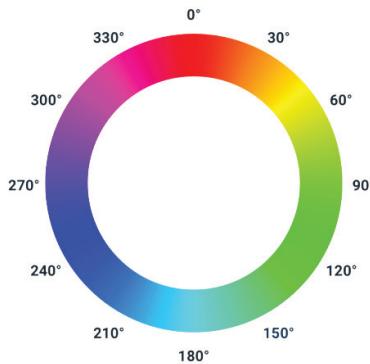
Por que? Utilizar o modelo HSB é a maneira mais versátil de criar variações de cores e paletas.

A habilidade de criar variações de cores é o que realmente faz a diferença ao trabalhar com cores em interfaces digitais, vou explicar por que nos próximos parágrafos.



Primeiro vamos entender melhor sobre o modelo HSB:

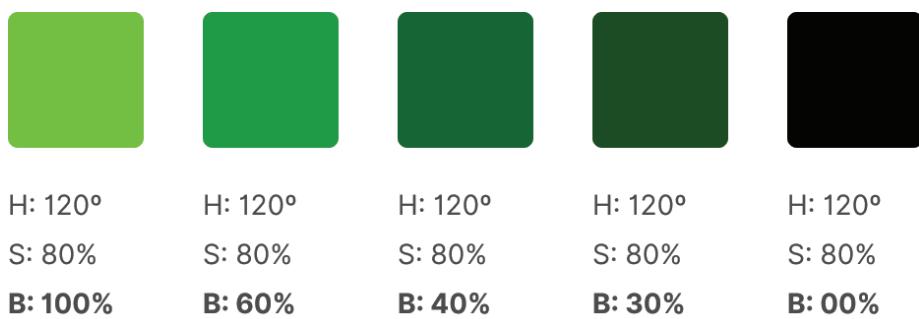
HUE (Matiz): É um atributo que define qual cor você vai trabalhar. Também é a posição de uma cor na roda de cores e é mensurado em graus, onde 0° é vermelho, 120° é verde e 240° é azul.



SATURATION (Saturação): É o quanto vívida ou colorida uma cor é. 100% de saturação é uma cor vibrante e intensa e 0% é cinza, ou seja, sem cor. É um número que vai de 0 à 100.



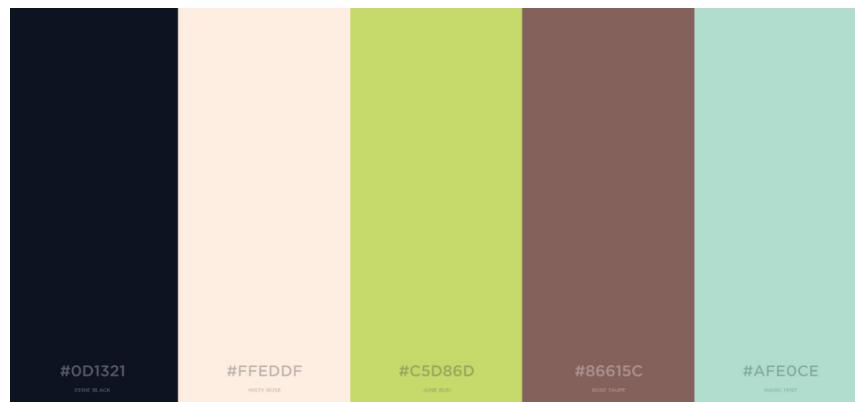
BRIGHTNESS (Brilho): É o quanto acessa uma cor é. 0% equivale a preto e 100% equivale ao nível máximo de brilho de uma cor.



Ao manipular esses 3 valores você consegue criar inúmeras variações de cores.

E por que é tão importante criar tantas variações de cores? Uma interface precisa de muito mais do que 5 cores.

Provavelmente você já deve ter visto por aí aqueles geradores de paletas de cores, até que parece ser algo bem interessante pra ter uma base.



Mas na prática se você usar uma paleta dessas a sua interface vai ficar com essa aparência:



E definitivamente não é isso que você quer criar.

Uma boa interface é composta por vários tipos e variações de cores que são separadas nas seguintes categorias:

Cores Primárias:

São as cores principais de uma interface é ela que vai definir a identidade visual dos elementos da interface.

Por exemplo, o Facebook é conhecido pelo Azul, a Netflix pelo vermelho e o Nubank pelo roxo.

Você precisará de 5 à 10 variações claras e escuras da sua cor primária.



Facebook



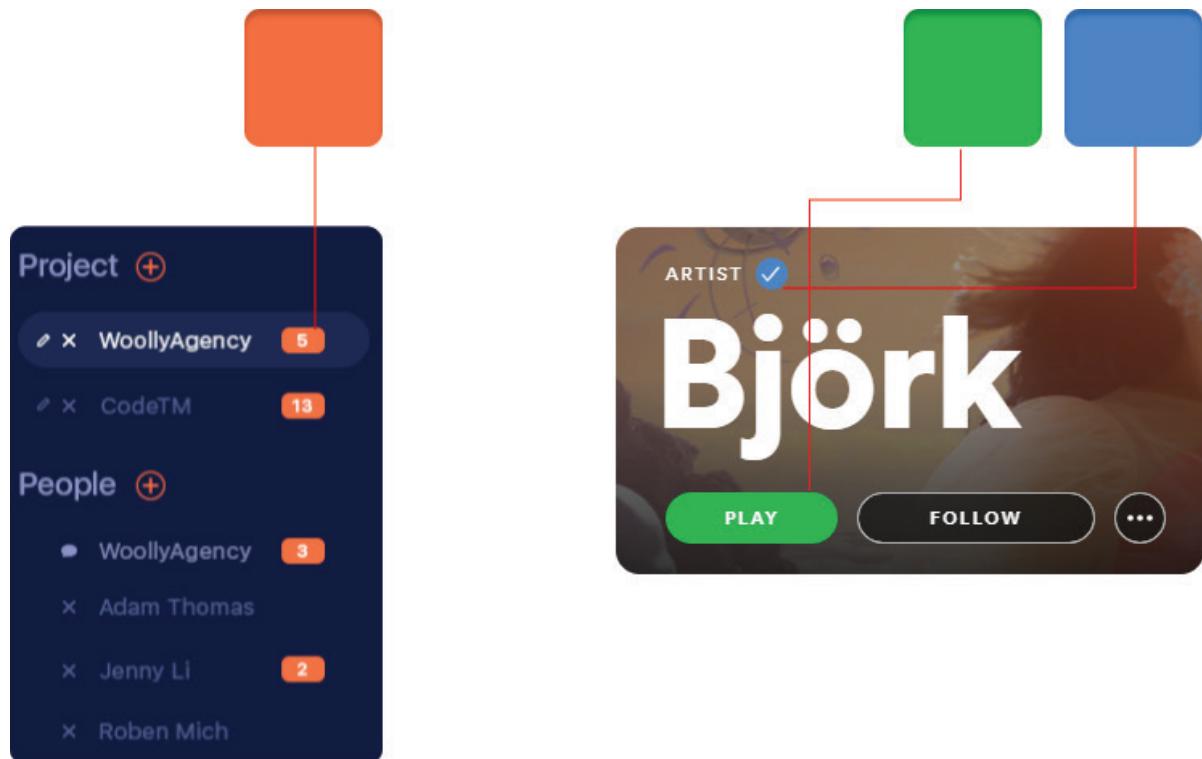
Netflix



Nubank

Cores de Acentuação:

São as cores utilizadas para comunicar ou destacar elementos específicos em uma interface.



Basicamente você vai precisar de 4 tipos de cores de acentuação:

Contraste: Você poderá utilizar em botões importantes, labels e outras informações que precisam de destaque.

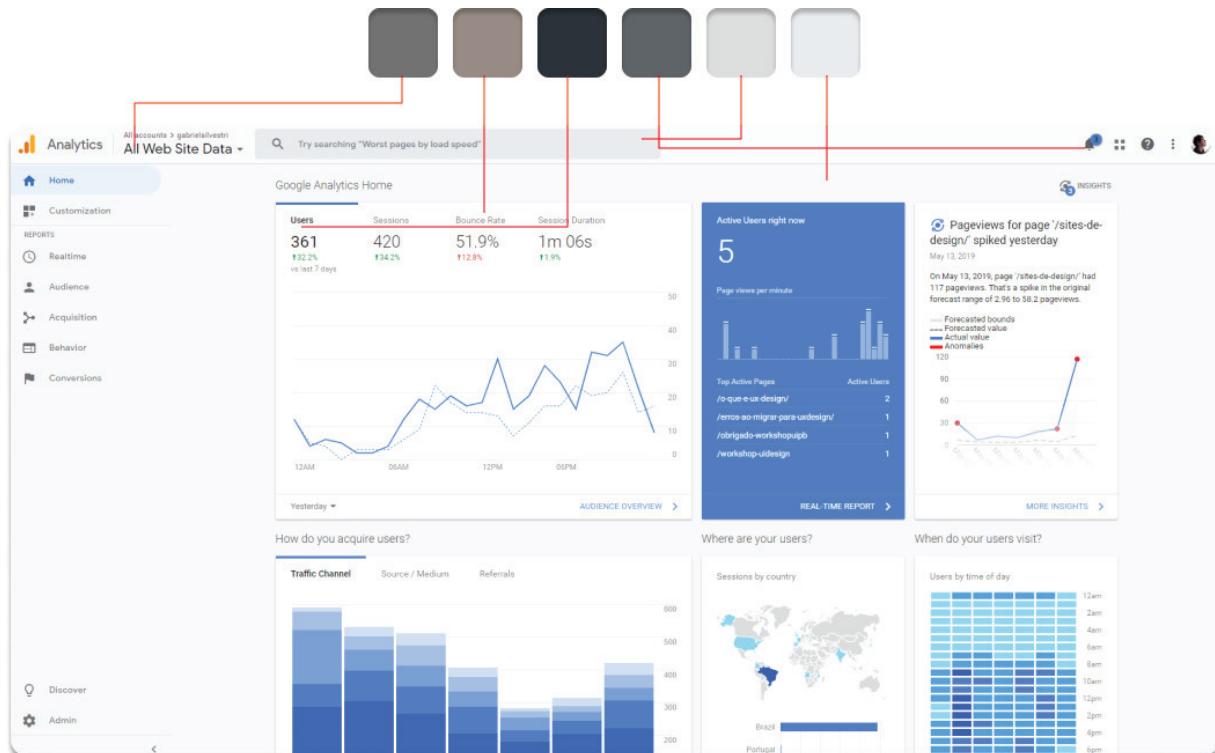
Estado de perigo: Variações de vermelho para enfatizar ações de deletar ou confirmar ações destrutivas.

Estado de alerta: Variações de amarelo para mensagens e ações que necessitem da atenção do usuário

Estados positivos: Variações de verde para confirmações e informações positivas como aumento de porcentagens, valores, etc.

Tons de cinza: Quase todos elementos de uma interface são compostos de tons de cinza. Textos, formulários, controladores, etc.

Você vai precisar de 6 à 10 tons diferentes de cinza para conseguir resultados satisfatórios.



Ah, uma dica importante: Nunca use 100% preto, é uma cor que quase nunca fica muito harmoniosa ou natural com as demais cores de uma interface, utilize sempre tons acinzentados.

Criando uma paleta de cores usando variações claras e escuras

É agora que vem o pulo do gato. Vamos começar pela cor primária, selecione uma cor para servir como base.

Não existe uma regra certa ou errada sobre qual cor base escolher, porém o que é interessante fazer é testar essa cor aplicando como se fosse um botão, conforme esse exemplo:

COMPRAR

Outro detalhe, eu costumo sempre escolher uma cor que não é nem muito clara nem muito escura, um meio termo.

Feito isso vamos criar as variações escuras dessa cor manipulando os valores de SATURATION e BRIGHTNESS.

Variações escuras:

- Brightness
- + Saturation



A regra para criar variações escuras é: Aumentar a saturação e diminuir o brilho.

Pegue a cor principal e crie uma cópia, aumente o valor de saturação e diminua o valor de brilho. Crie uma nova cópia dessa cor e repita o processo até chegar em uma cor escura o suficiente.

Agora resta criar as variações claras.

A regra para criar variações claras é: Diminuir a saturação e aumentar o brilho.

Variações claras:

- + Brightness
- Saturation



Faça o mesmo processo para as cores de acentuação e estados.

Para as variações de cinza a cor base não importa muito. Selecione um tom de cinza quase preto e vá alterando os níveis de brilho até que você crie uma grande variação de tons de cinza.



Pronto! Agora você tem uma paleta de cores funcional e pronta para ser utilizada, tudo isso sem nenhuma teoria maluca de cores e sim através de um método funcional.

Tipografia em Interfaces

Em UI Design tipografia não precisa ser um assunto complexo, eu considero que existem 3 pilares essenciais da Tipografia em interfaces, sendo eles:

1- Escala de tamanhos

2- Use boas fontes

3- Legibilidade

a b c d

Escala

A a B b

Boas fontes

The quick Brown Fox
Jumps over the lazy dog

Legibilidade

1- Escala:

Existem mil e uma maneiras de criar uma escala tipográfica, todas estão corretas e são ótimas, porém... É mais fácil você usar uma escala pronta do que criar a sua própria e tentar ficar reinventando a roda.

Eu utilizo a seguinte escala em praticamente todos os meus projetos:

12px, 14px, 16px, 18px, 20px, 24px, 30px, 36px, 48px, 60px, 72px

Essa escala é extremamente versátil e funciona porque os tamanhos tem uma boa diferença entre eles. Ou seja, posso utilizar 12px para legendas e detalhes e 18px para botões e 48px para títulos.



2- Use boas fontes

Todas as fontes que eu utilizo eu costumo buscar no site TypeWolf e Google Fonts. São ótimos repositórios com fontes dos mais variados tipos e eu recomendo que você comece a buscar fontes lá também.

Em caso de dúvidas utilize uma Sans Serif como a Roboto, Helvetica ou Open Sans. Fontes Sans Serif é o tipo de fonte com a melhor legibilidade em interfaces, sempre quando possível utilize esse estilo de fonte.

Separei uma lista de fontes que eu costumo utilizar nos meus projetos, você consegue encontrar elas para download no Google Fonts ou Typekit, algumas são pagas e a grande maioria de graça.



Fontes para títulos e subtítulos:

Roboto

Proxima Nova

Freight Sans

Montserrat

Harmonia Sans

Fontes para corpo de texto:

Source Serif Pro

Source Sans

Open Sans

Merriweather

Franklin Gothic

Fontes para dashboards, aplicações, etc:

Inter UI

Roboto

Source Sans

Lato

Open Sans



3- Legibilidade

Eu considero que existem duas principais maneiras de melhorar a legibilidade de um texto em um interface.

Largura do parágrafo: Procure criar parágrafos com uma quantidade de 45 à no máximo 75 caracteres por linha, conforme no exemplo abaixo:

 **✗** Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis a cursus tortor, et feugiat turpis. Proin et rutrum nunc. In eu est efficitur, tempor enim vitae, imperdiet sem. Nunc quis ex ipsum.

 **✓** Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis a cursus tortor, et feugiat turpis. Proin et rutrum nunc. In eu est efficitur, tempor enim vitae, imperdiet sem. Nunc quis ex ipsum.

Altura de linha: Quando a altura de linha é curta demais o leitor pode acabar se confundindo e lendo a mesma frase duas vezes. Para evitar isso dê um espaço maior entre cada linha, principalmente quando você está trabalhando com textos longos.

 **✗** Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis a cursus tortor, et feugiat turpis. Proin et rutrum nunc. In eu est efficitur, tempor enim vitae, imperdiet sem. Nunc quis ex ipsum.

 **✓** Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis a cursus tortor, et feugiat turpis. Proin et rutrum nunc. In eu est efficitur, tempor enim vitae, imperdiet sem. Nunc quis ex ipsum.

Componentes

Existem vários tipos de componentes, se você está começando agora é interessante você prestar atenção nesses tipos:

Botões de ação:

Responsáveis por permitir ações como salvar, continuar, excluir, etc. É através de botões que fazemos as principais interações dentro de uma interface seja ela digital ou analógica.

COMPRAR

SAIBA MAIS

BAIXE O COMPLEMENTO

Checkboxes:

É um botão que permite que você marque ou desmarque quantas opções e elementos achar necessário, sem muitos mistérios.

- Quero receber novidades
- Concordo com os termos
- Conrdo com a politica

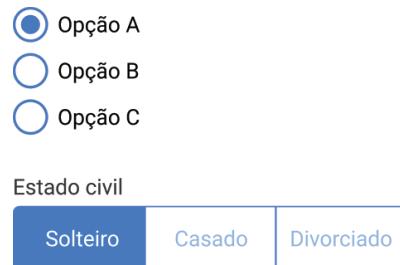
Rádios:

Diferente de um botão checkbox, somente um botão rádio pode ser ativado por vez. É como se fosse um interruptor de luz, só pode ficar ligado ou desligado.

São chamados assim porque os botões de aparelhos de rádio antigos só podiam estar

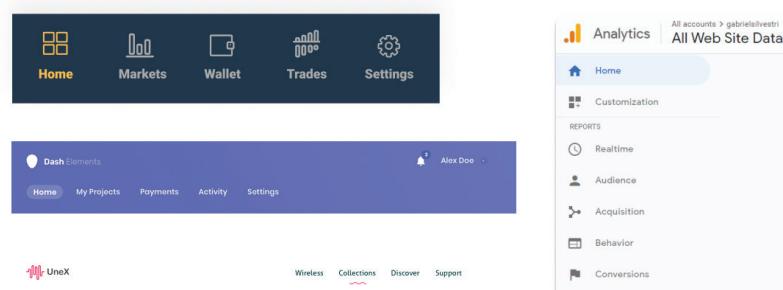
ativos apenas um por vez, quando você apertava outro botão que estava “ligado” abaixava.

Hoje esse é um conceito que veio para o mundo digital e é amplamente utilizado em praticamente qualquer interface.



Menus:

O principal propósito é possibilitar navegação em uma interface, porém também pode possibilitar diversas ações.



Formulários:

Servem para preencher informações e dados

Search

Seu nome

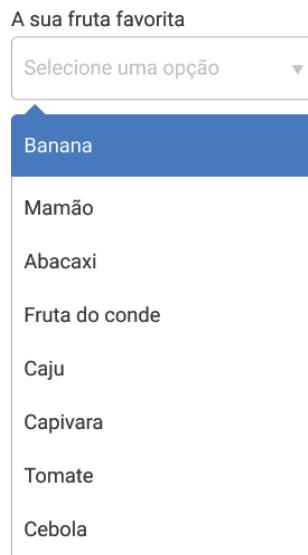
Ex: João da Silva

E-mail ou telefone

Esqueceu seu e-mail?

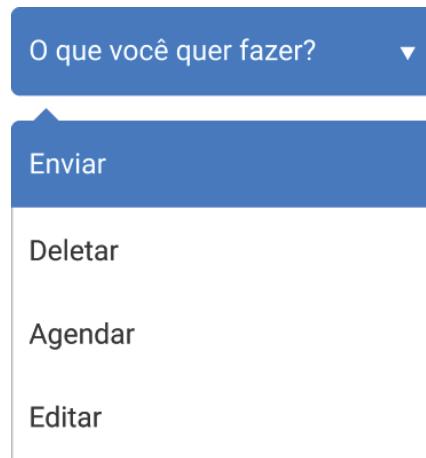
Seletores:

É como se fosse um formulário porém com opções já pré-estabelecidas em formato de lista de seleção, também podem ser combinados com botões e checkboxes.



Dropdowns:

É como se fosse um seletor, porém cada opção é um botão que executa uma determinada ação diferente, ex: salvar, excluir, enviar, etc.



Cards:

São componentes muito úteis para agrupar e organizar informações, são amplamente utilizados em qualquer aplicativo da Google. Além disso você também pode utilizar eles como botões mais destacados.

OPÇÃO MAIS VENDIDA

Edição Especial de Colecionador

R\$ 59,90

Garanta por um preço especial de lançamento essa versão com acessórios e quietutes exclusivos

COMPRAR

Google Analytics Home

Users 2.1K ↑3.2% vs last 7 days

Sessions 2.7K ↓2.3%

Bounce Rate 56.09% ↓16.4%

Session Duration 1m 11s ↑7.7%

16 May 17 18 19 20 21 22

Last 7 days ▾ AUDIENCE OVERVIEW >

ETH — Ethereum \$1280.39

\$1135.02

Recommended for you

Basics 2 10-15 MIN • COURSE

Google

Say "Ok Google"

Stories to read

8 hours ago - The Verge

Google closes \$1.1 billion deal for HTC design talent

Google's \$1.1 billion deal to acquire most of HTC's smartphone design division has officially closed. Hardware SVP Rick Osterlo...

67°F Portland Eat & Drink Entertainment Sports

Motorola Droid

The V30 is LG's Best Looking Device Ever

If you've been following LG's hardware evolution over the years, you'll know that t...

Droid Life · 2 hours ago

Tesla, Inc.

Tesla is serious about its new mobile service effort – here's a ...

Last month, Tesla announced a new plan to triple its service capacity. At the core of th...

Electrek · 38 mins ago

Existem 3 características que você precisa dar muita atenção ao criar e trabalhar com componentes: Legibilidade, Ênfase e Usabilidade.

Legibilidade:

Você pode melhorar ou piorar a legibilidade de um botão através da manipulação de tamanhos, cores e fontes. Ao manipular cores e tamanhos você pode passar a impressão que um botão está habilitado ou desabilitado, no momento que um botão perde sua legibilidade ele automaticamente perde sua função.

Ênfase:

Essa característica é muito ligada ao princípio de hierarquia visual, através da manipulação de ênfase de um botão você consegue hierarquizar melhor os componentes da sua interface.

Por exemplo, um botão “esqueci a senha” não precisa ter muito destaque, ele pode ser somente um texto em fonte pequena próximo ao formulário de login. Já o botão de login/entrar precisa estar mais destacado porque é a ação principal.

Usabilidade:

Existem duas características que fazem um botão ser mais usável: uma ação clara e fácil de entender (seja ela um ícone ou texto) e um tamanho facilmente clicável.

Você não deve nomear aleatoriamente a ação de um botão com coisas como: Prosseguir, Saiba Mais, Confirmar. Antes de dar nome à ação de um botão você precisa prestar atenção no seguinte aspecto: Quando o usuário pressionar esse botão, o que vai acontecer?

Imagine que um usuário deseja comprar um item em um ecommerce e o botão de confirmação de compra no checkout se chama “Finalizar”. Esse nome não ajuda

muito o usuário a concluir a sua compra, o correto deveria ser “Confirmar compra” ou “Realizar pagamento”.

Já sobre tamanhos, um botão não pode nem ser grande ou pequeno demais. Se o botão for pequeno demais o usuário vai ter dificuldades ao pressionar. E se for grande demais talvez ele chame mais atenção do que o necessário.

Em interfaces responsivas eu costumo utilizar botões com 50px de altura e pelo menos 100px de largura, é o que a Apple e Google acreditam que seja um bom tamanho para botões.

O processo de criação de uma interface

Antes de tudo, é importante que você saiba que não existe um método ou passo-a-passo exato e definitivo. O que existe é uma média aproximada do que acontece nos projetos de interface.

Em todos os meus anos como Designer eu sempre executei projetos de UI Design seguindo essa estrutura:

Passo 01: Briefing e documentação

O briefing é a etapa onde você vai reunir todas as informações e necessidades de um projeto de interface. É indispensável que todas essas necessidades e requisitos estejam documentados de maneira clara.

Existem situações onde o briefing vem pronto, às vezes o cliente/stakeholder* já sabe exatamente o que ele quer e só precisa que um designer execute o projeto.

*Stakeholder é uma pessoa importante que está envolvida no projeto.

Passo 02: Definir objetivos

Depois das reuniões de briefing é indispensável que você ou sua equipe definam quais são os objetivos desse projeto.

Esses objetivos podem ser simples ou complexos, depende muito do projeto que você vai executar. Às vezes é algo simples como: A interface precisa apresentar uma solução viável em apenas 1 tela. Ou algo como, a interface precisa ter um foco maior na versão mobile.

Passo 03: Análise de concorrentes

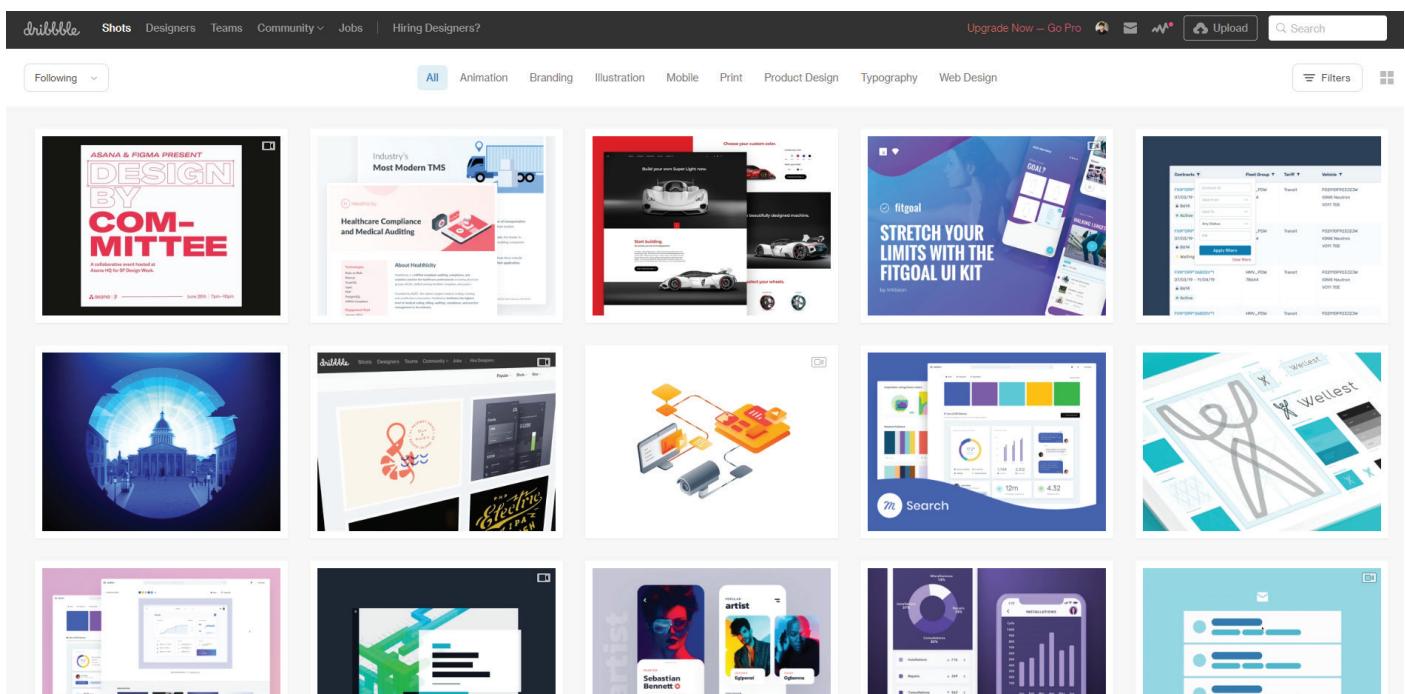
Ao analisar todas informações e definir objetivos você vai começar a pesquisar por referências e similares.

Nessa etapa você vai buscar quais são os outros produtos e empresas que tem uma solução similar. A ideia aqui é analisar o que é bom, o que é ruim e o que poderia ser feito de diferente para se destacar dos demais.

Passo 04: Coleta e análise de referências

Aqui você começa a montar um moodboard com inspirações visuais para o seu projeto. Eu gosto de montar o meu moodboard no figma e coletar as minhas referências no pinterest, dribbble e behance.

A moral de fazer um moodboard é você alimentar o seu cérebro com boas referências para então criar algo com base nisso tudo. Você não deve copiar as suas referências e sim analisar pequenos elementos e criar algo novo.



Passo 05: Esboço inicial no papel

Eu gosto muito de fazer a primeira versão do wireframe das minhas interfaces direto no papel. Primeiro eu executo todos os passos anteriores, e então para começar a pensar em possíveis ideias eu faço alguns rabiscos com lápis e papel.

Eu acredito que sair um pouco da frente do computador e rabiscar no papel é algo que estimula a minha criatividade, isso pode ou não funcionar pra você. Pra mim funciona como uma beleza.



Passo 06: Arquitetura da informação e flow

Depois de já ter mais ou menos uma ideia crua de como será a interface eu começo a trabalhar na possível arquitetura de seções e páginas que a interface vai possuir.

O fluxo de uso me ajuda a entender do ponto de vista do usuário se a interface tem uma usabilidade que faz sentido ou não.

Passo 07: Criação do Wireframe

Só depois de ter experimentado e reunido várias informações que eu vou de fato pra frente do Figma e começo a criar a minha interface de baixa fidelidade.

Primeiro eu defino o tamanho da tela e a estrutura de grids e então crio uma versão em tons de cinza focando somente na estrutura e hierarquia dos elementos da interface.

Eu gosto de colocar um timer de 10 ou 20 minutos e trabalhar 100% focado em soluções rápidas e experimentos. Eu chamo essa etapa de versão CRUA.

Depois de tirar todas as minhas ideias da cabeça eu começo a aprimorar esse wireframe mais rudimentar, vou dando mais detalhes e organizando de acordo com os princípios de UI Design. Esse processo pode demorar cerca de 2h para interfaces com poucas telas ou alguns dias para interfaces mais complexas.

Opcional: Teste de usabilidade

Eu gosto bastante de realizar um teste de usabilidade enxuto com 3 pessoas para descobrir quais são os principais problemas de usabilidade da minha interface.

Em algumas situações essa etapa não pode ser realizada por falta de tempo ou recursos do projeto. Durante os meus anos de experiência eu percebi que essa etapa

faz muita diferença, mas nem sempre é possível.

Depois de testar eu foco em resolver os principais problemas de usabilidade e começo a pensar nos aspectos visuais da interface, até então eu estava focado 100% somente nos aspectos funcionais e estruturais.

Passo 08: Tipografia

Eu costumo usar no máximo 2 fontes por interface. Tem pessoas que gostam de usar mais, outras pessoas gostam de usar somente uma.

Para decidir a tipografia eu sempre levo em consideração esses aspectos: Estilo e humor da marca do produto ou serviço, disponibilidade de fontes no sistema e legibilidade.

Primeiro eu escolho a fonte para os títulos, subtítulos, botões e legendas. Depois escolho uma fonte para o corpo de texto. Depois de escolher basta experimentar e testar tamanhos, variações e pesos.

Passo 09: Paleta de cores

Em alguns casos o produto ou serviço em questão já possui uma paleta de cores a ser utilizada. Mas em outras situações você terá que criar uma do zero.

Passo 10: Detalhes finais

Nessa etapa eu costumo colocar adornos, sombras, luzes, efeitos e etc. É basicamente a etapa de ajustar tudo e deixar pixel perfect.

Passo 11: Revisão

Depois de passado por todas as etapas eu costumo deixar a interface descansar por pelo menos 1 dia e não trabalho mais nela. Depois de 1 dia eu faço uma revisão minuciosa e procure por erros de digitação, inconsistências e outros detalhes que precisam de correção.

Passo 12: Protótipo interativo

Depois que a interface foi criada e revisada é só criar um protótipo online e navegável no InVision ou Zepelin para que o desenvolvedor consiga inspecionar cada elemento da interface e desenvolver ela.

4 Técnicas para desenvolver sua criatividade, senso estético e repertório visual como UI Designer

Técnica #1 de criatividade: Observação

Se você quer ser mais criativo o primeiro passo é: Observe mais.

Você nunca conseguirá ter mais criatividade se você não alimentar o seu cérebro com novas referências pelo menos uma vez por dia.

Faça agora: Crie conta no Dribbble e Pinterest e comece a salvar todas as referências que você achar interessante.

No Instagram você também tem a opção de salvar postagens, comece a seguir hashtags e páginas de UI Design por lá e vá salvando tudo que você achar legal.

Observar e coletar referências é o pilar número UM pra ser uma pessoa mais criativa. E essa regra se repete pra qualquer outra área.

Quer escrever livros melhores? Leia mais

Quer compor músicas diferentes? Escute mais música

Quer aprender a fazer umas rimas sinistras? Escute mais rap underground

Técnica #2 de criatividade: Coleta e análise

Alguma vez você já foi tomar banho e teve uma ideia genial da qual você hoje em dia não faz nem ideia mais do que seja?

Talvez você tenha esquecido essa ideia genial porque simplesmente não anotou ela. Existem certos momentos dos quais você está relaxado e não pensando em nada e de repente... BOOM. Ideias surgem.

É por isso que você precisa sempre carregar com você um caderninho de anotações (ou usar o evernote). Anote toda e qualquer ideia que você tiver, por mais idiota ou impossível que ela seja.

Fazendo isso você vai criar algo que eu chamo de banco de ideias. Esse banco pode ser acesso à qualquer momento para inspiração ou para simplesmente colocar algo em prática.

Faça agora: Crie uma conta no evernote e baixe o app no seu celular. Ou coloque um caderno na sua mochila/bolsa.

Técnica #3 de criatividade: Combinatividade

Essa aí eu aprendi com o Murilo Gun que é comediante e especialista em criatividade.

Essa técnica consiste em você pegar vários elementos de ideias diferentes e juntar em uma coisa só. Você vai unir o útil ao agradável e criar algo completamente novo. É tipo criar um novo Pokemon.

Por mais simples e idiota que seja essa técnica funciona absurdamente bem. As maiores invenções do mundo foram feitas através de combinações inteligentes, veja por exemplo o iPhone. É uma mistura de um computador pessoal com palmtop e celular.

No contexto de design de interfaces você pode colocar isso em prática observando e combinando pequenos elementos estéticos, componentes, usabilidade e até mesmo textos criativos.

Faça agora: Selecione 3 interfaces do Dribbble, observe e combine elementos de cada uma das interfaces e crie algo novo.

Técnica #4 de criatividade: Análise ATIVA de interfaces em 3 etapas

Em de 1946 a 1969 um pesquisador chamado Edgar Dale conduziu uma pesquisa e descobriu que existem duas maneiras de reter o conhecimento de alguma coisa, a maneira passiva e a ATIVA.

Ele também descobriu que após 2 semanas de ter estudado algo você tende a lembrar somente de:

- 10% do que você lê (aprendizado passivo)
- 20% do que você escuta (aprendizado passivo)
- 30% do que você vê (aprendizado passivo)
- 50% do que você vê e escuta (aprendizado passivo)
- 70% do que você fala (aprendizado ativo)
- 90% do que você fala e faz (aprendizado ativo)

Então imagine que você apenas observou uma referência de interface no Dribbble e Behance. As chances são que você só vai lembrar de 30% do que viu.

Se você colocar em prática a técnica de análise ativa em 3 etapas você tende a lembrar de pelo menos 90% do que você analisou.

Aqui está o passo-a-passo de como fazer:

Passo 01: Escolha uma interface, tire prints dela e faça uma observação geral nela e preste atenção nos seguintes elementos:

- a) Tipografia (Estilo da fonte e características)
- b) Cores (Paleta de cores e variações)
- c) Hierarquia Visual (Disposição dos elementos)
- d) Componentes (Tipos e estilos)

Passo 02: Faça anotações sobre as principais características e aspectos sobre cada um dos elementos anteriores.

A ideia é você fazer uma análise do que você achou sobre a interface, é literalmente você escrever o que você está pensando. Aqui está um exemplo de uma análise que eu fiz do aplicativo Headspace:

Tipografia

Subtítulos 2:
Fonte sans-serif

Legendas e detalhes:
Fonte SMALLCAPS com um pequeno
espaçamento entre letras

Essa fonte é utilizada sempre quando o app quer
mostrar mais detalhes sobre uma meditação
como por exemplo a duração e o tipo

Botões:
Fonte smallcaps um pouco mais e com BEM mais
espaçamento entre letras.

Acredito que o botão tem um maior espaçamento
entre letras pra destacar e mostrar que é um botão

Barra inferior:
Fonte provavelmente tamanho 12 com pouco peso

The screenshot shows the Headspace app interface. At the top, there's a navigation bar with icons for signal strength, battery level at 65%, and a central orange circle. Below the navigation is a section titled "Headspace recommends" featuring a colorful illustration of cartoonish orange and blue shapes. A white button labeled "Relationships 10-20 MIN • COURSE" is overlaid on the illustration. To the right of this is a section titled "Everyday Headspace" with a play button icon and the text "Embracing the moment 3-20 MIN • MEDITATION". At the bottom, there's a section titled "Recommended for you" with a teal progress bar.

O objetivo dessas anotações é você entrar em um modo de análise minuciosa e ATIVA, assim você vai lembrar muito mais da referência estudada

Passo 03: Colete e analise cada elemento da interface.

Eu chamo essa etapa de DISSECAR. Você vai pegar os prints que você tirou da interface e colocá-los no seu software favorito de UI Design, eu uso o figma para isso.

Comece analisando a estrutura de hierarquia visual e espaçamentos entre cada elemento da interface. Procure entender se existe alguma regra de espaçamento em pixels entre cada elemento e seção. Eu gosto de tirar medidas criando retângulos e anotando o espaçamento em pixels.

Recommended for you



Basics 2

10-15 MIN • COURSE

Search

Featured

Meditation basics & timers

Stress & anxiety

Falling asleep & waking up

Recommended for you



Basics 2

10-15 MIN • COURSE

My courses



Sleep

10-20 MIN • COURSE



Relationships

10-20 MIN • COURSE



Mindful Eating

10-20 MIN • COURSE

[SHOW ALL \(32\)](#)

Recent



Motivation



Taking a Break

Essa é outra maneira de transformar a sua análise passiva em ATIVA. Você vai analisar em detalhes cada espaçamento e organizando dos demais elementos da interface.

Feito isso, agora você deve coletar cada cor utilizada na interface e procurar entender como funciona a paleta de cores dessa interface. Pra fazer isso basta criar vários retângulos e usar a ferramenta conta gotas para copiar as cores.

A ideia desse exercício é analisar as possíveis variações e utilização das cores na interface. É mais uma maneira de fazer uma análise ativa.

Depois disso vem a minha parte favorita: Copiar elementos que você achou interessantes. Depois de ter analisado em detalhes cada elemento e parte da interface você provavelmente deve ter achado algum componente, botão ou formulário no mínimo interessante.

Escolhe um ou mais componentes e tente copiar somente observando cada detalhe e aspecto visual. Depois de ter feito todas as etapas anteriores você pode criar um repositório de referências de cores, componentes e inspirações na sua própria conta do figma. Eu ensino como fazer isso no video abaixo.

Mas por que cargas d'gua isso vai fazer você ser mais criativo?

Sua criatividade é como um músculo. O quanto mais você exercitar mais o músculo cresce e fica forte, ou seja, o quanto mais forte o seu músculo da criatividade é, mais fácil fica pra você gerar novas ideias e pensar em soluções inovadoras.

O seu músculo da criatividade tende a crescer mais quando você EXECUTA tarefas e análises ativas. Se você seguir exercitando o seu músculo da criatividade e alimentar seu cérebro com novas referências todos os dias você irá notar uma grande diferença no longo prazo.

Bônus: O que é e como funciona Design Thinking

É um processo iterativo de criação que faz com que você busque entender o usuário e quais são os seus desafios e problemas para então identificar estratégias e soluções alternativas das quais podem não aparecer em um nível mais raso de entendimento.

Ao mesmo tempo provem uma solução focada em resolver problemas, é uma maneira de pensar e funciona através de diversos métodos práticos. É concentrado em desenvolver e entender para que tipo de pessoa estamos criando um produto ou serviço, o design thinking nos ajuda a ter empatia pelo usuário e a questionar o problema, as implicações e as premissas.

Funciona muito bem em problemas que não estão definidos muito bem ou para repensar no problema de uma maneira mais centrada no ser humano assim criando várias ideias e soluções através de sessões de brainstorm, prototipação, teste e entrevista.

As fases do design thinking:

- Empatizar: Se colocar no lugar do usuário.
- Definir: O que o seu usuário precisa, qual seu problema e quais são as suas ideias.
- Idear: Desafie as premissas e crie ideias que ofereçam soluções inovadoras.
- Prototipar: Comece a criar e esboçar as soluções.
- Testar: Faça testes e descubra se aquilo é ou não uma solução.

É importante saber que esses 5 passos nem sempre são necessariamente uma sequência. Eles não precisam seguir nenhuma ordem exata, as vezes eles acontecem em paralelo e repetem iterativamente.

Design thinking é a intenção de melhorar algo através da análise e entendimento de como o usuário interage e investir as condições nas quais ele faz. Também existe o interesse e habilidade de perguntar as perguntas certa e desafiar qualquer premissa.

Além disso oferece meios de cavar mais a fundo no problema e criar maneiras inovadoras de resolver um problema, tudo isso focando em usuários e tendo muita empatia.

"Designers desenvolverem um número de técnicas para não se deixar capturar por soluções fáceis demais. Eles pegam o problema original como uma sugestão, não como algo definitivo e então pensam amplamente sobre quais são os reais impedimentos desse problema (por exemplo, usando a técnica dos "5 por ques" para chegar à raiz do problema)." -Don Norman, Rethinking Design Thinking

O processo de design em muitos casos envolve grandes quantidades de pessoas de diferentes departamentos, por isso desenvolver, categorizar e organizar ideias e soluções de problemas pode ser algo difícil. Uma maneira eficaz de projetar e ter tudo organizado é através do processo de design thinking.

O próprio Tim Brown CEO da IDEO mostra no seu livro Change by Design que o Design Thinking é fortemente baseado em gerar um entendimento holístico e empático sobre o problema que uma pessoa possivelmente enfrenta. E isso envolve conceitos como emoções, necessidades, motivações e comportamentos.

Ele conclui e diz que Design Thinking é essencialmente uma maneira de solucionar problemas que combina uma perspectiva holística centrada no usuário com análise racional e analítica de pesquisa com o objetivo de criar soluções inovativas.

É sobre resolver problemas de pessoas através da empatia e oferecer soluções inovadoras.

O seu próximo passo...

Eu compartilhei com você nesse eBook os assuntos que eu considero os mais básicos para você começar de uma vez por todas nesse mundo do Design de interfaces. Mas e agora o que fazer? Entre em ação e comece a criar interfaces agora mesmo.

Eu apresento para você o Checklist Definitivo da Criação de Interfaces. Esse material é um guia com 12 passos detalhados de como criar uma interface do ZERO.



Eu criei esse checklist para todos que estão começando nessa área e se sentem travados ou sem ideias ao começar a construir uma interface.

Depois de anos testando e aprimorando cada etapa desse checklist eu posso garantir pra você que esse material é capaz de dobrar a sua velocidade de criação de interfaces.

Você não precisa de nenhum conhecimento avançado para colocar esse checklist de 12 passos para funcionar. E o preço também não será nenhum obstáculo para você nesse momento.

Quero Ter Acesso ao Checklist



Gabriel Silvestri

Eu ajudo pessoas a aprender UX/UI Design de maneira
prática e simples

**Visite o meu blog pessoal e aprenda mais
sobre UX Design :)**

