

e B o o k

# APLICANDO UX NO SEU APLICATIVO MOBILE



Criado por

CAMILA MASSANEIRO

e B o o k

# APLICANDO UX NO SEU APLICATIVO MOBILE

Criado por

**CAMILA MASSANEIRO**

Publicado em 2020

# Índice

01	Copyright	
02	Índice	
03	Introdução	
04	Dica I	Tela do login.
05	Dica II	Tela 1 call-to-action
06	Dica III	Tamanho e tipo de fonte
07	Dica IV	Como as pessoas seguram o celular
08	Dica IV	Como as pessoas seguram o celular (Gráfico)
09	Dica IV	Como as pessoas seguram o celular (Imagens)
10	Dica V	Conteúdo no centro da tela
11	Dica VI	Design visual dos cabeçalhos
12	Dica VII	Facilitar o acesso as tarefas
13	Dica VIII	Alvo de toque com espaçamento
14	Dica IX	Faça que as ações pareçam mais rápidas
15	Dica X	Facilitar a entrada de dados
16	Dica XI	Feedback
17	Dica XII	Notificações push
18	Dica XIII	Cores
19	Dica XIII	Cores
20	Autora	
21	Referências	



## O que é UX?

*Good design means never having to say "CLICK HERE".*

*Shawn Leslie, Product Designer at Digital Telepathy.*

Primeiramente vamos entender melhor o conceito UX – User Experience. Traduzindo para o português ‘Experiência do Usuário’, pode ser entendida como resultado do processo (digital ou físico) de criação de produtos úteis, cujo resultado gera uma percepção positiva ou negativa. Segundo Donald Norman, UX envolve não somente aspectos relacionados ao design mas também destaca os aspectos afetivos e experienciais. Em resumo, é a busca por melhorar a experiência que as pessoas têm ao interagir com seu produto e garantir que eles encontrem valor no que você está entregando.

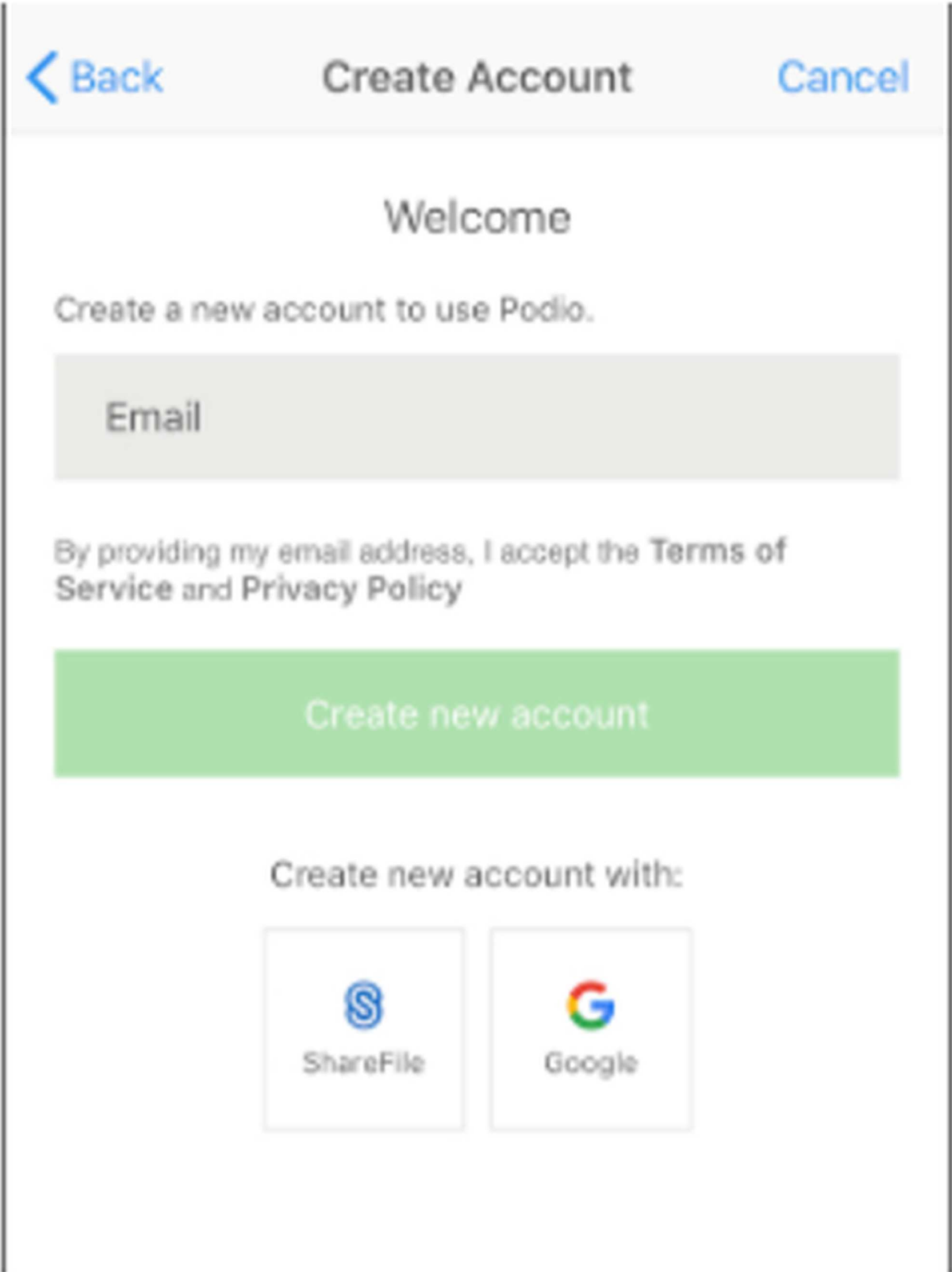
A autora Whitney Hess sintetiza a execução da UX com os seguintes passos:

- Definir o problema que precisa ser resolvido.
- Definir para quem esse problema precisa ser resolvido.
- Definir o caminho que deve ser percorrido para resolvê-lo.

*Agora que você já definiu qual problema você quer resolver e para quem, eu separei algumas dicas para você não errar na hora do desenvolvimento do seu aplicativo.*

## 01)

Vamos começar com a tela de login, minimizar a entrada de dados é uma prática recomendada e importante de UX móvel. Essa é uma área em que dar às pessoas a opção de usar uma de suas contas existentes (como uma conta do Facebook, Google ou Twitter) em vez de se inscreverem do zero pode melhorar muito as conversões.

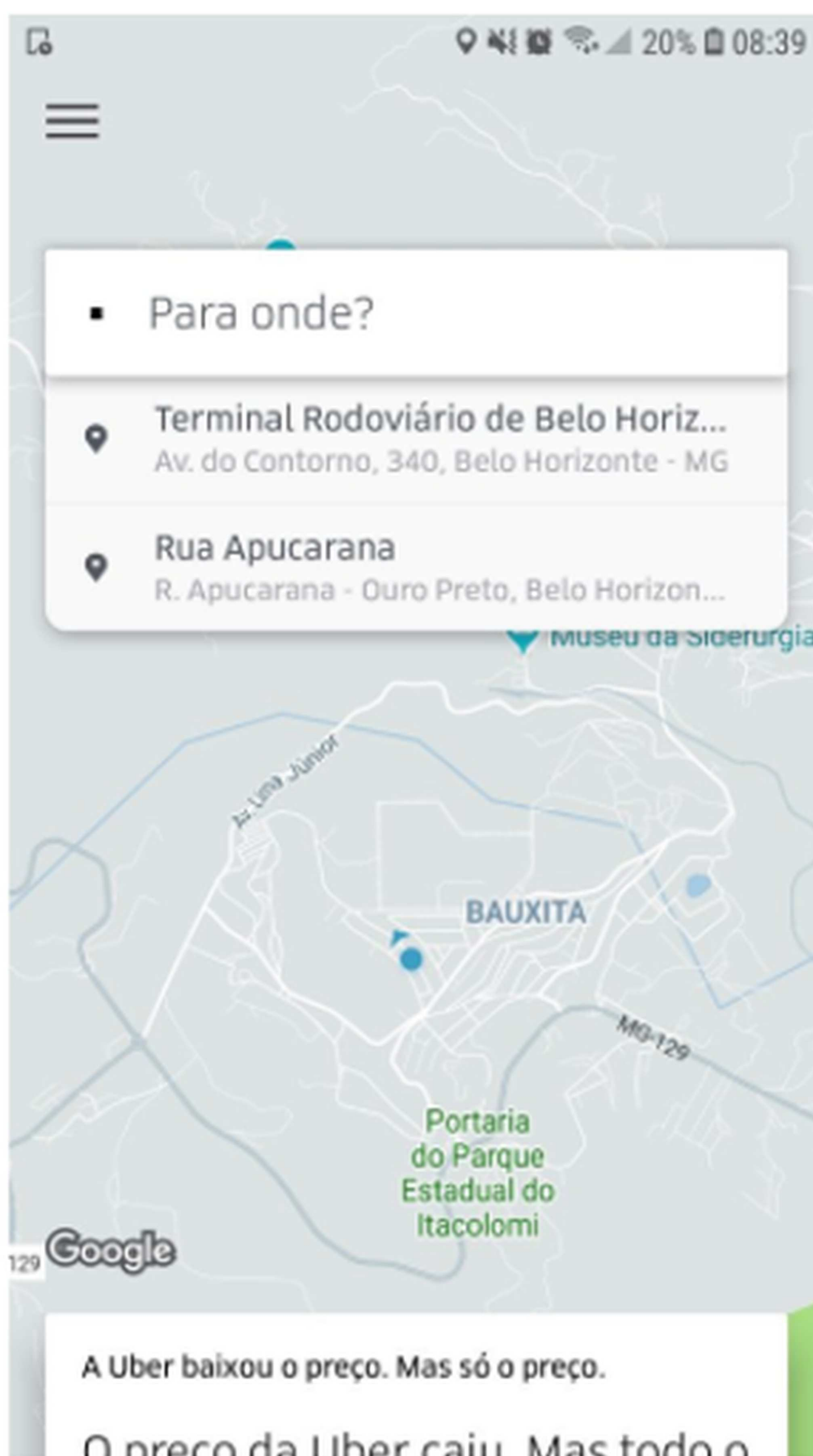


**Uma dica:** outra dica interessante e que será tendência é habilitar no seu aplicativo o acesso do usuário por biometria.



## 02)

Uma restrição que os designers enfrentam com o design de UX móvel é o tamanho limitado da tela, com essa restrição de janela única o design deve ser autossuficiente. Tudo o que precisa ser feito pelo usuário deve ser feito em uma única tela ou janela. Quando os usuários precisam sair de aplicativos ou abrir novas telas, isso aumenta a carga cognitiva geral e isso significa que as coisas se tornam muito complexas e frustrantes.



**Uma dica:** Crie cada tela para realizar uma única ação apenas, com no máximo 1 call-to-action. Isso facilita o aprendizado, o uso, e acréscimo ou aprimoramento (de novas características) quando necessário.

03)

E já que o tamanho da tela é uma restrição para aplicação móvel é muito importante fornecer uma experiência com texto legível e consistente em todos os tipos de dispositivos móveis.

Em geral um smartphone típico fica a cerca de 30 cm dos olhos, já tablets maiores como um iPad original a tela fica quase um braço de distância. Para classes de dispositivo específicas, podemos determinar o tamanho mínimo do tipo e as diferenças mínimas nos tamanhos do tipo que usamos para hierarquias, como subtítulos.

Tabela 1 - Tamanhos de tipo para conteúdo e subtítulos, em pontos						
Classe de dispositivo	Tamanho mínimo	Conteúdo básico	Conteúdo aprimorado	H3	H2	H1
Telefone pequeno	4	5.5	7.2	8,5	10,8	14,4
Telefone grande	6	8,5	10,8	12,6	16,2	21,6
Phablet	7	9,8	12,6	14,7	18,9	25,2
Small Tablet	8	11,2	14,4	16,8	21,6	28,8
Tablet grande / computador de mesa	10	14	18	21	27	36.

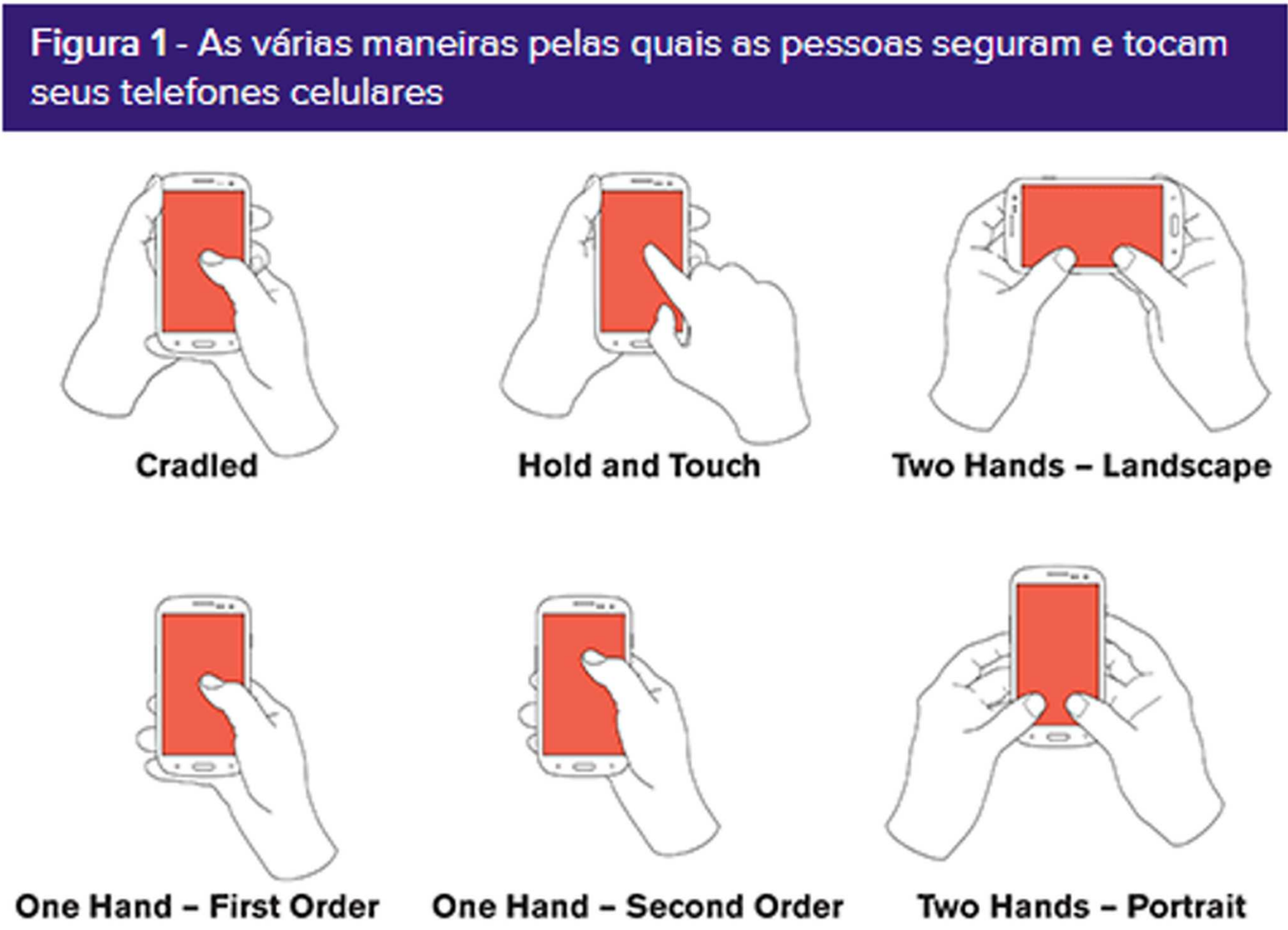
**Uma dica:** Ofereça suporte a todos os tipos de entrada - especialmente se você estiver criando sites responsivos ou pretender criar um aplicativo para tablets e celulares. Para uma legibilidade ideal, ajuste os tamanhos de tipo, ícones, caixas de texto, caixas de seleção e botões para acomodar a distância típica da tela dos olhos do usuário para uma classe de dispositivo específica.



04)

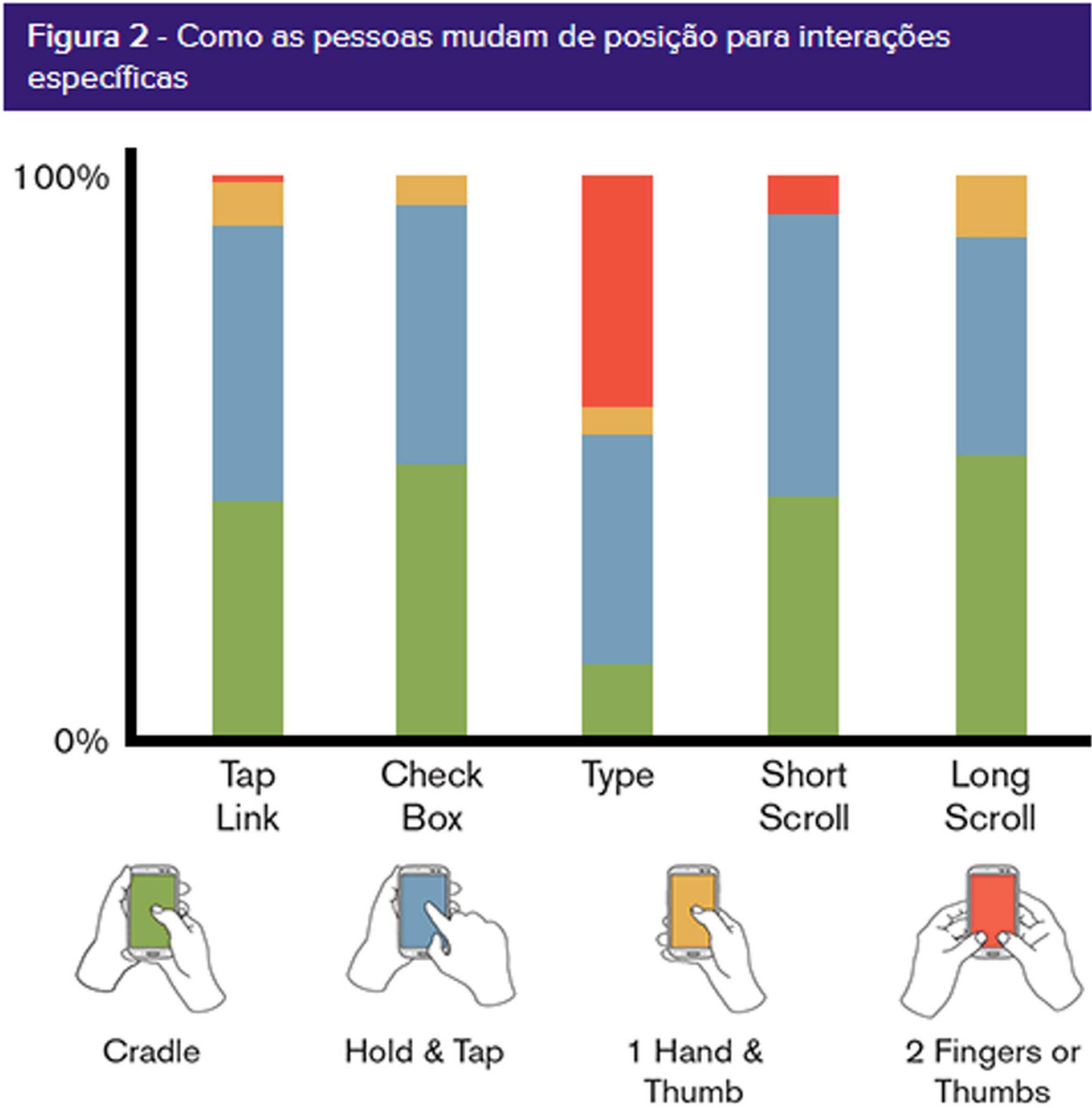
Um estudo feito por Steven Hooper e descrito Design for Fingers, Touch e People, revelou que 75% dos usuários tocam a tela com apenas um polegar. No entanto descobriu-se que as pessoas interagem com seus dispositivos de maneira diferente, dependendo de como os mantêm, o que posteriormente afeta o design de UX móvel. Acontece que os usuários preferem o centro da tela e não gostam de clicar nos itens que estão muito próximos das bordas.

A Figura 1 mostra vários métodos de espera e toque.





A Figura 2 é um gráfico mostrando como as pessoas mudam de posição para tipos específicos de interações, dependendo da tarefa e do contexto.



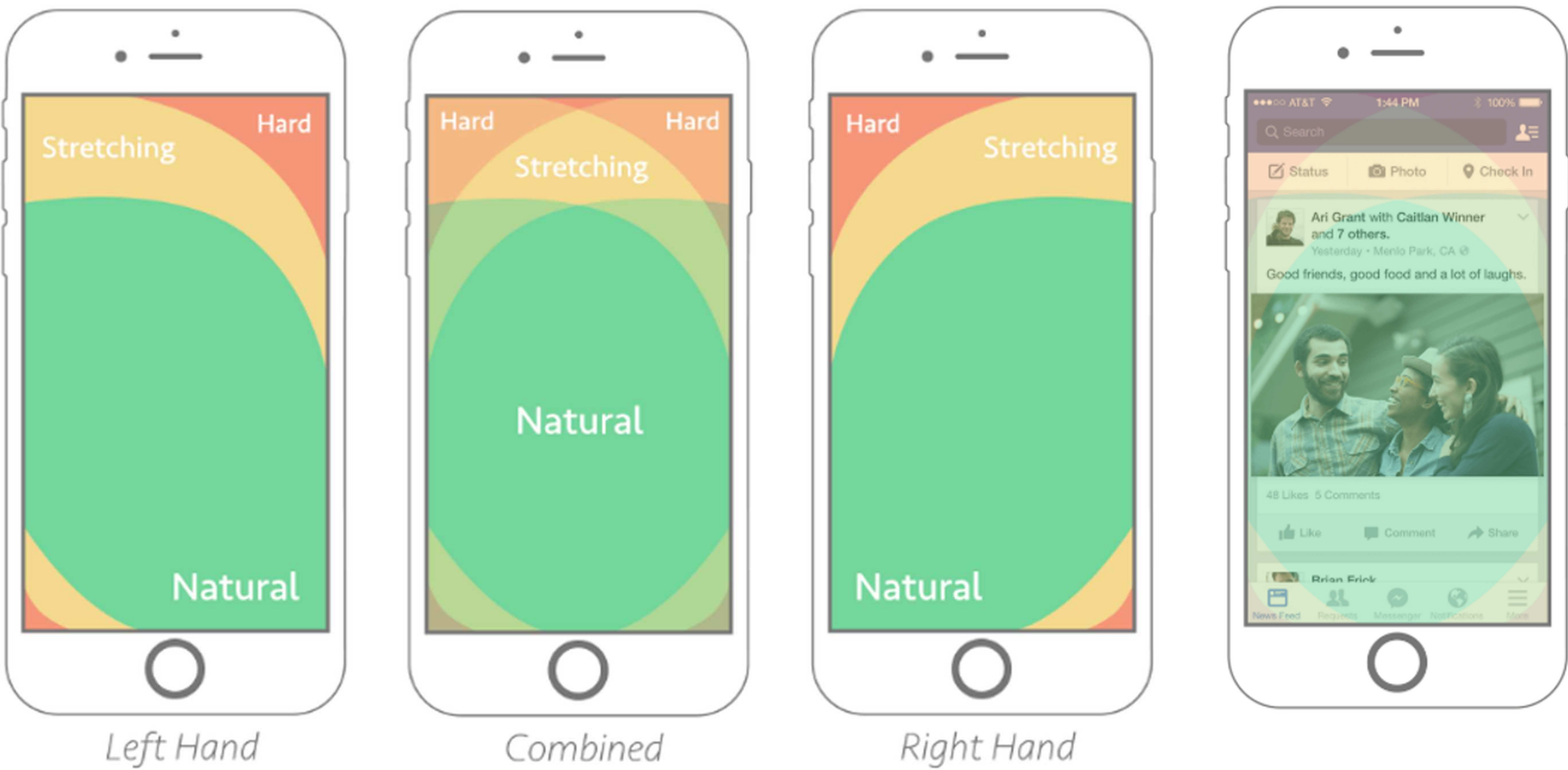
Independentemente do tipo de dispositivo com tela sensível ao toque, as pessoas preferem tocar no centro da tela.

A Figura 3 mostra um mapa de calor das posições de toque reais dos usuários ao selecionar itens em uma lista de rolagem em tela cheia.

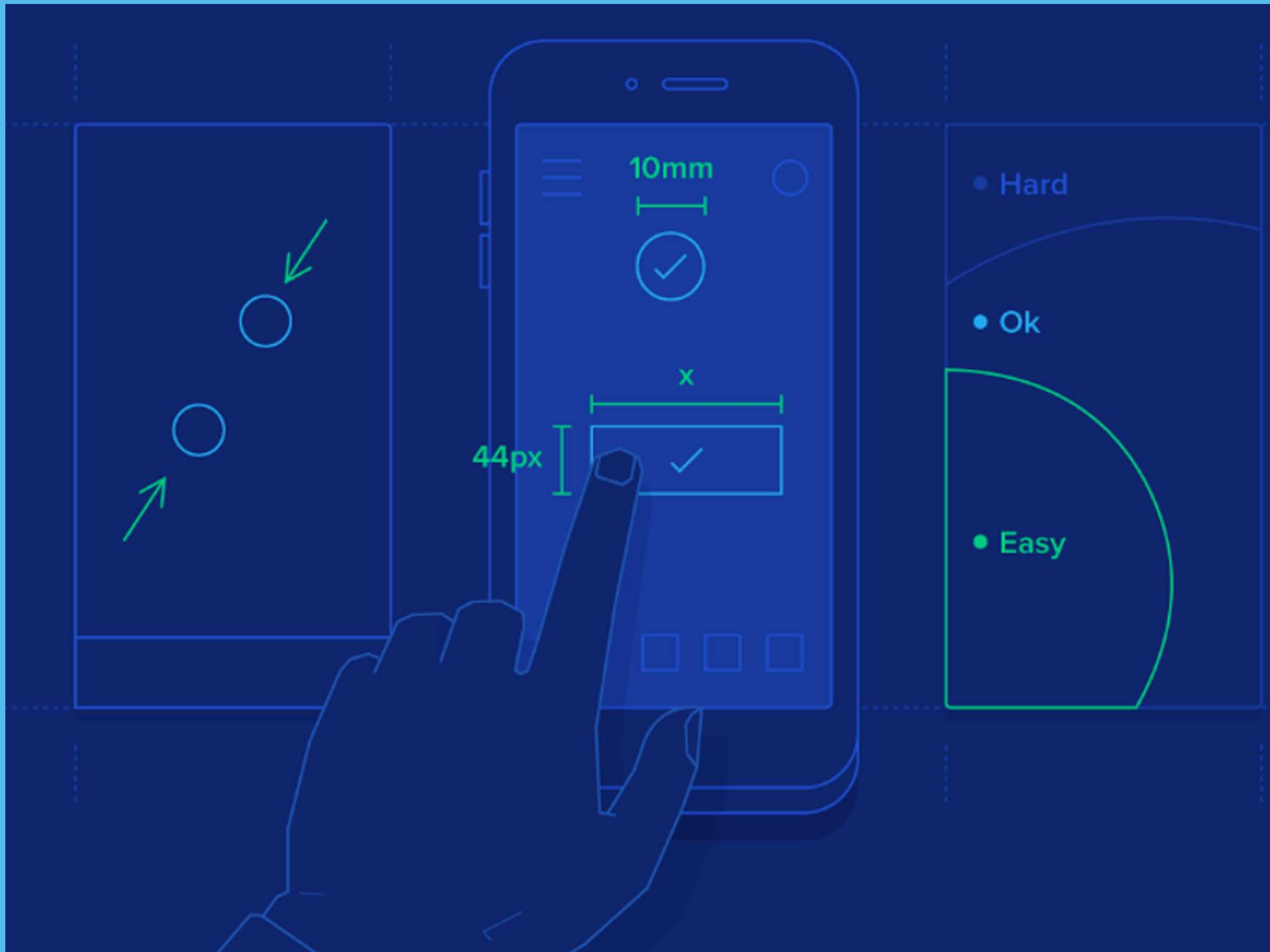
Figura 3 - Posições em que as pessoas preferem tocar



**Uma dica:** Já que o estudo mostra que 75% tocam somente com um polegar certifique-se de que seu app pode ser facilmente (e totalmente) usado em uma tela grande com uma mão. Coloque opções de navegação dentro do alcance do polegar.







## 05)

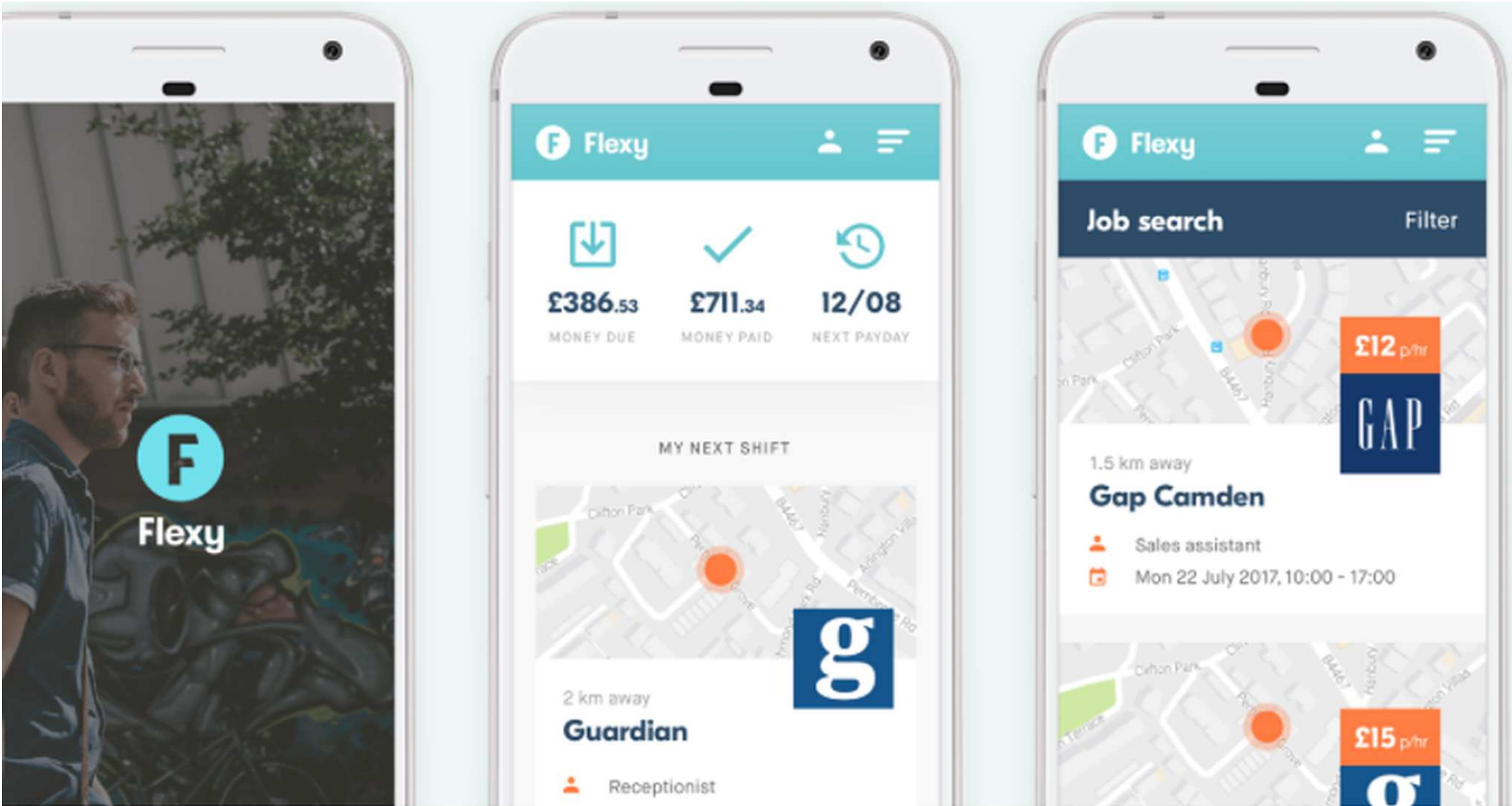
As pessoas preferem visualizar o conteúdo no centro da tela. Além disso, eles percebem o conteúdo no meio da tela mais rapidamente e o leem com mais precisão. Ao criar conteúdo que role ou ocupe toda a janela de exibição, lembre-se de preencher a parte inferior das páginas do artigo ou formulário, para que os usuários possam trazer a última linha de texto ou o último campo para o meio da tela. Caso contrário, os usuários ainda tentarão mover o conteúdo para o meio da tela, desperdiçando seu tempo, aumentando sua frustração e fazendo com que se sintam um pouco mais insatisfeitos.

**Uma dica:** Permitir que o conteúdo role para o meio. Portanto, forneça espaço extra na parte inferior de uma página para permitir que os usuários rolem o último conteúdo para o meio da janela de exibição.



o6)

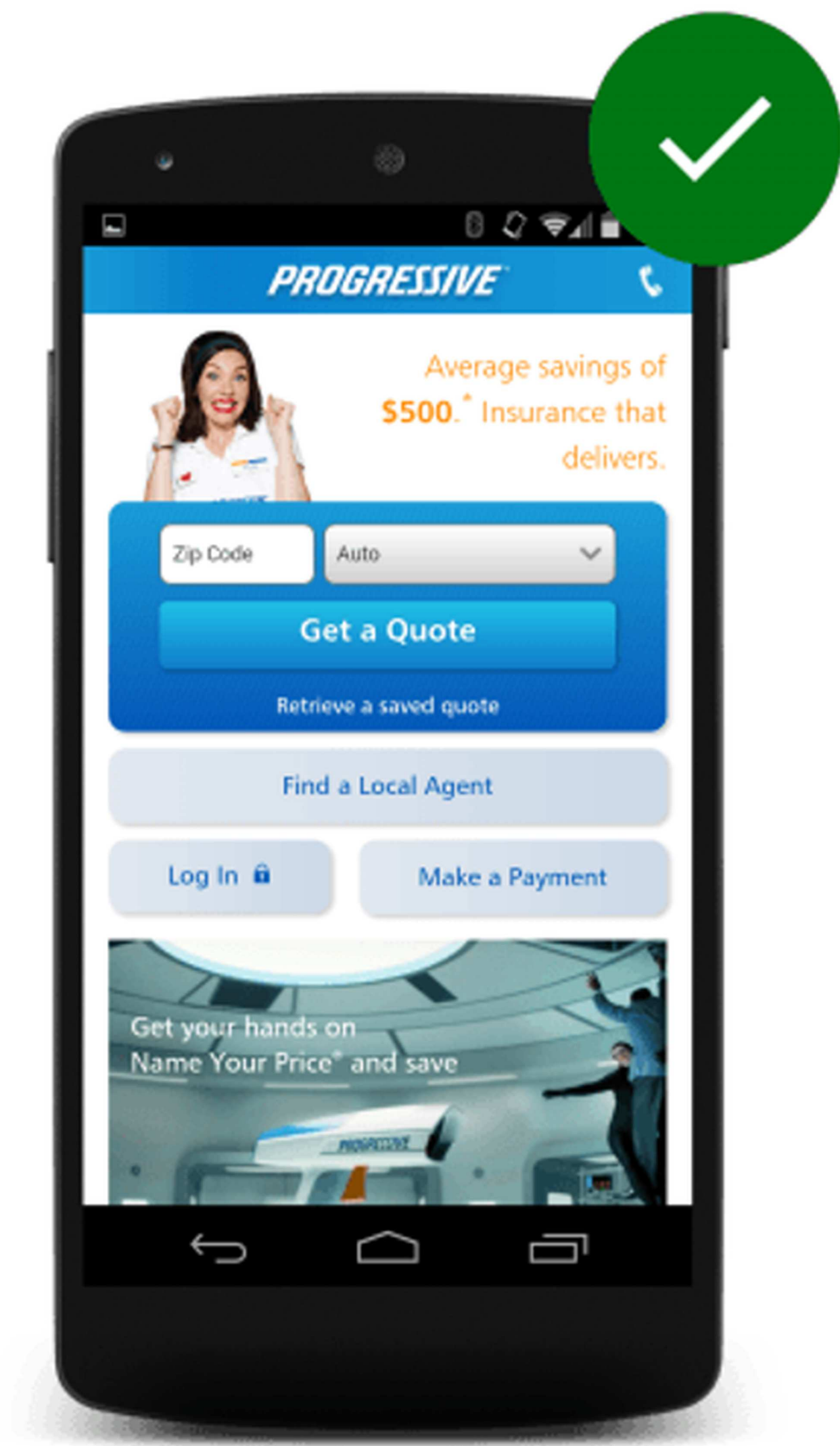
O design visual dos cabeçalhos das páginas reflete sua hierarquia, com o uso principal de uma combinação de fotografia e imagem para atrair a atenção. Quanto maior a profundidade, maior a hierarquia visual.



**Uma dica:** A hierarquia visual pode ser projetada para praticamente todos os elementos da linguagem visual de uma marca: composição, tipografia, profundidade, imagem, iconografia e tom de voz. Quanto mais profundo o design, mais coesa e focada será a experiência do cliente.

07)

Usuários de dispositivos móveis têm objetivos definidos. Eles esperam poder obter o que precisam imediatamente.



**Uma dica:** Facilite o acesso as tarefas mais comuns do usuário.



## 08)

Uma coisa que pode deixar o usuário ficar fisicamente irritados e começar a bater em seus dispositivos móveis quando tocam em algo e ele não responde. Um estudo realizado no MIT descobriu que eles estavam tocando em algo que tinha um alvo de toque muito pequeno . Uma prática recomendada é criar controles, botões, links etc. (qualquer coisa que seja um alvo de toque) com pelo menos 7 a 10 mm, que é a largura média da ponta dos dedos. Também é uma boa ideia garantir que haja um amplo espaçamento entre esses elementos da interface do usuário.



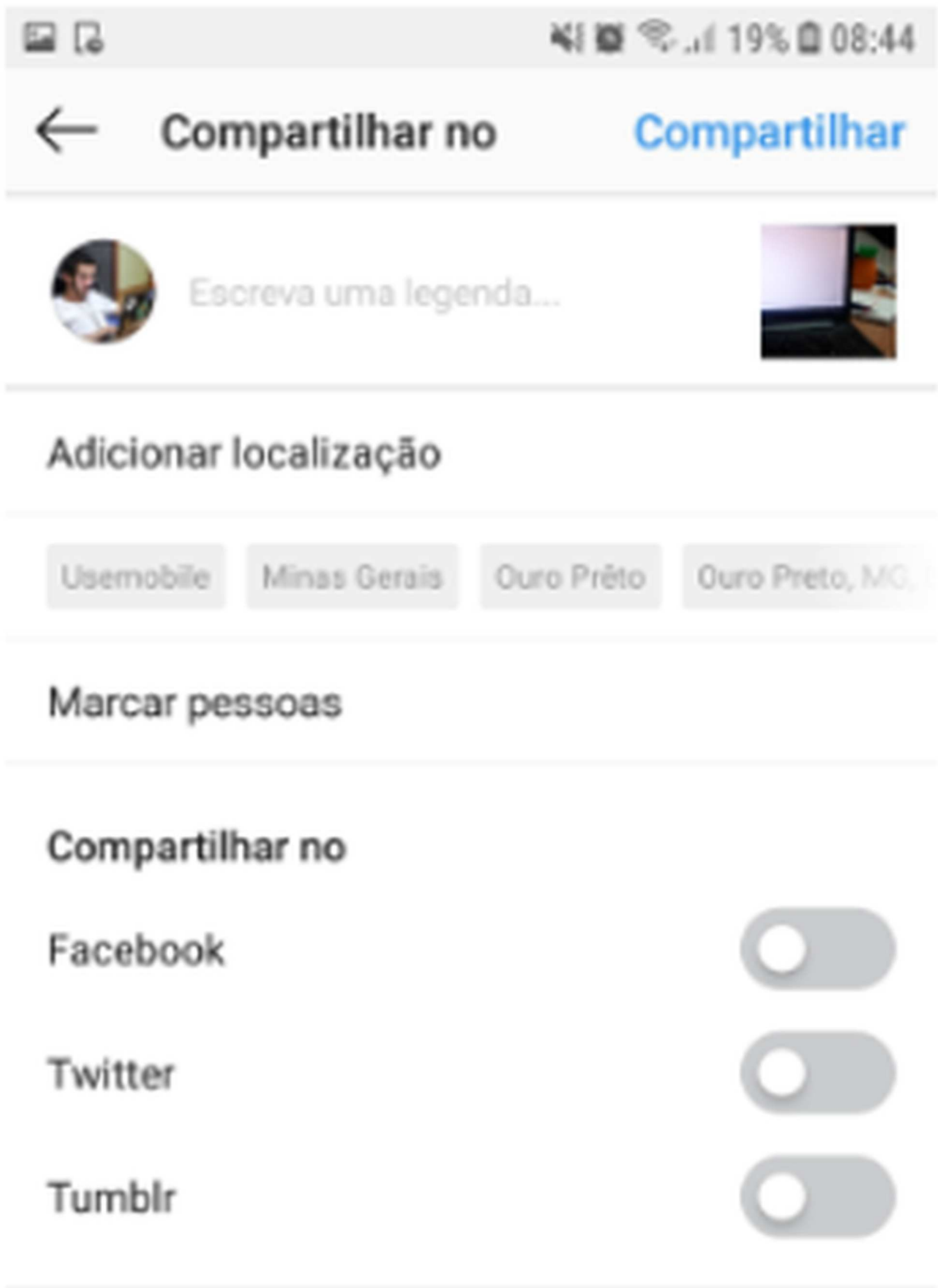
**Uma dica:** Itens selecionáveis devem ser grandes o suficiente para serem tocados confortavelmente.





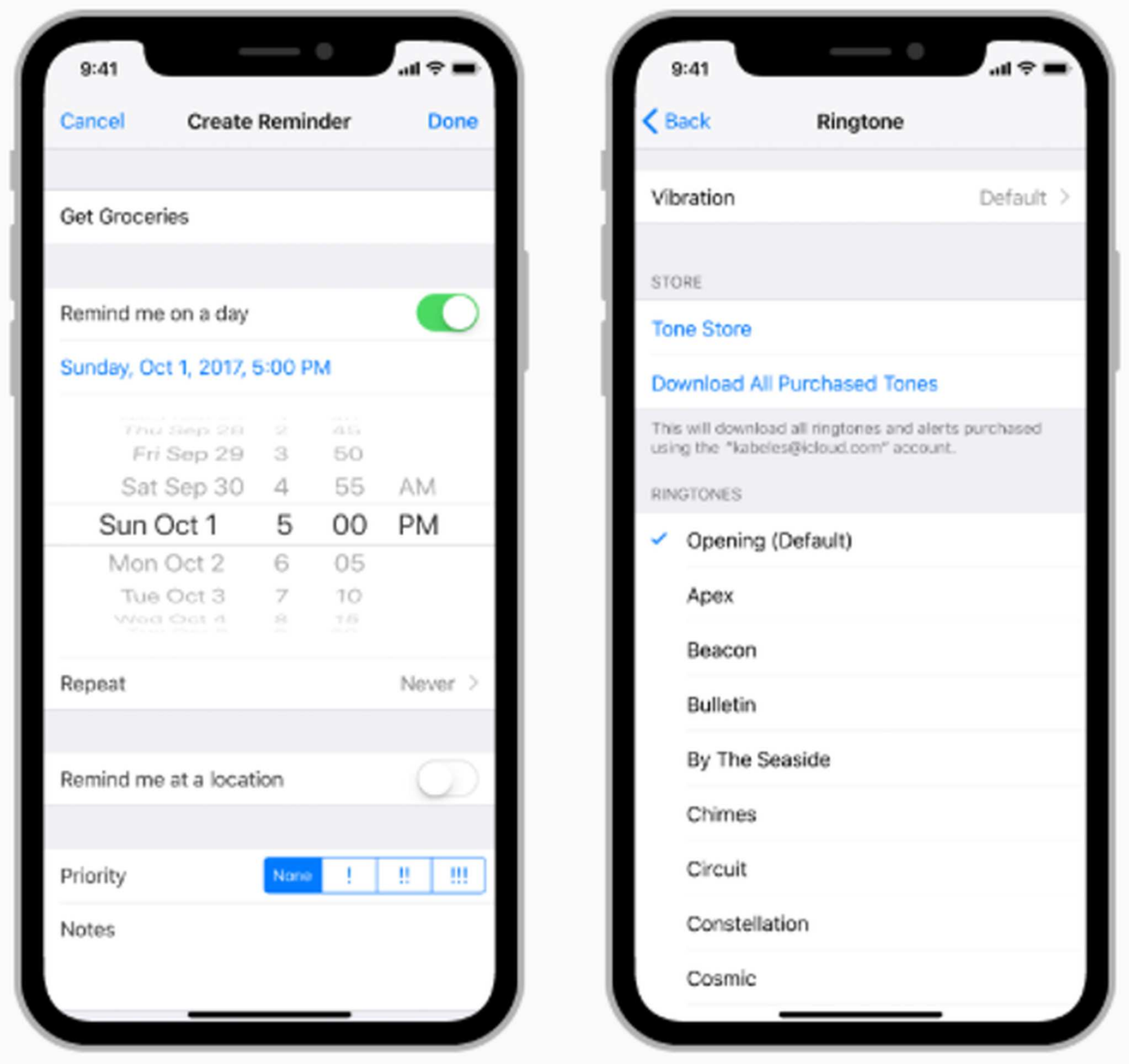
09)

*Tente ao máximo fazer um aplicativo rápido e responsivo. Crie características no background que façam com que as ações pareçam mais rápidas. Um bom exemplo disso é o upload de fotos no instagram. Logo após o usuário escolher e editar a foto a ser postada, é iniciado o upload.*



10)

*Facilite o usuário na entrada de dados. Quando um aplicativo desacelera o processo, solicitando muitas informações antes de fazer qualquer coisa útil, as pessoas ficam desanimadas rapidamente e podem até abandonar o aplicativo por completo. Quando possível, apresente escolhas. Torne a entrada de dados o mais eficiente possível.*



**Uma dica:** Considere usar um seletor ou tabela em vez de um campo de texto, por exemplo, porque é mais fácil escolher em uma lista de opções predefinidas do que digitar uma resposta.

11)

Aplicativos bem projetados nos mantêm informados à medida que interagimos com eles. A falta de um bom feedback pode confundir os usuários e fazer com que questionem se algo aconteceu, está acontecendo ou porque aconteceu / não aconteceu.

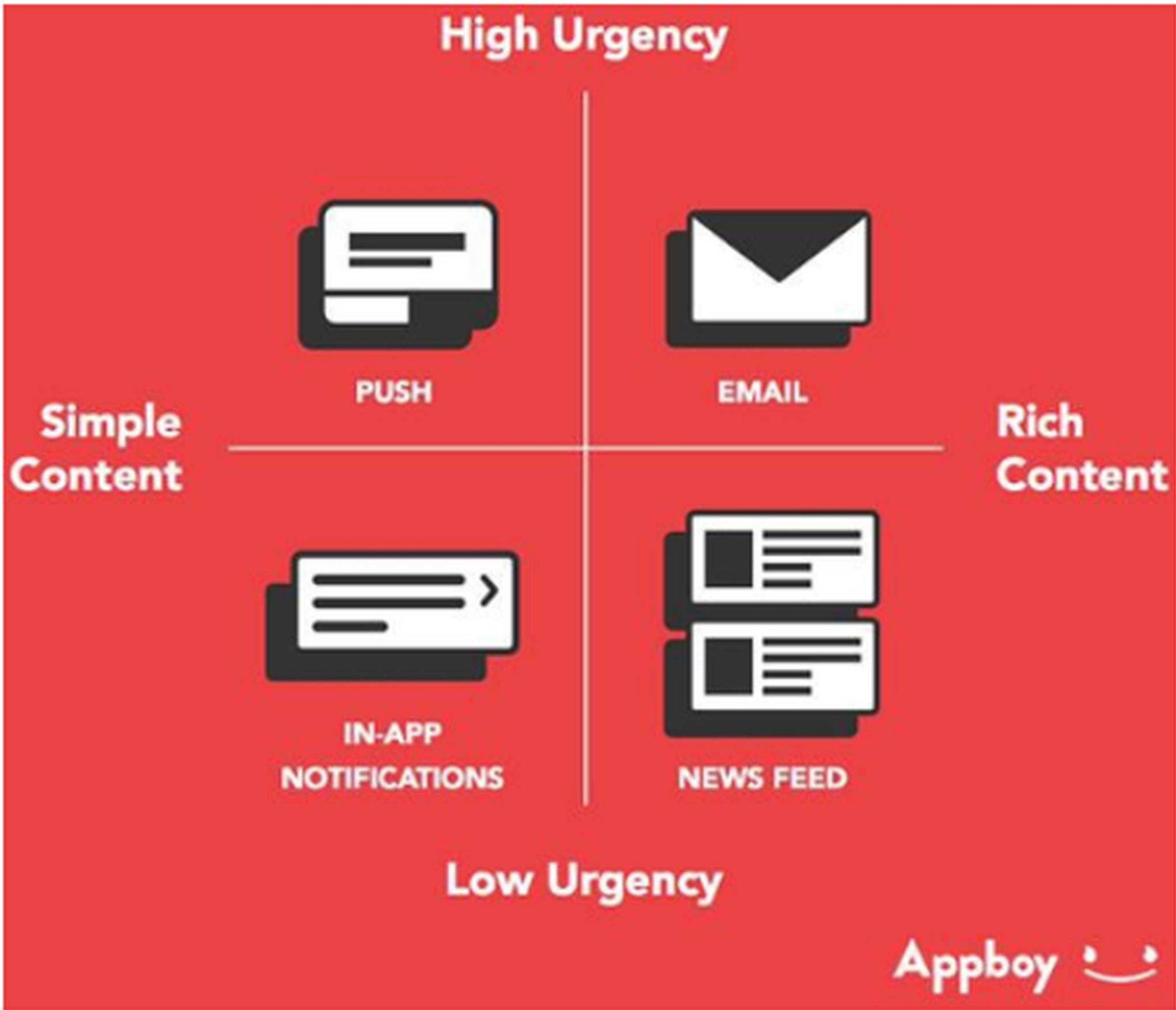


**Uma dica:** Uma prática recomendada é usar diferentes formas de feedback (som, visualizações), com base no elemento da interface do usuário ou no estado atual do aplicativo.



12)

Cuidado ao enviar notificações push. Todos os dias, usuários são bombardeados com informações desnecessárias isso distrai eles das atividades do dia-a-dia e fica absolutamente chato. Notificações irritantes são a principal razão pela qual as pessoas desinstalam aplicativos móveis (71% dos entrevistados).



**Uma dica:** Diversifique suas mensagens. Assim, suas mensagens irão trabalhar juntas em perfeita harmonia para criar uma boa experiencia de usuário.

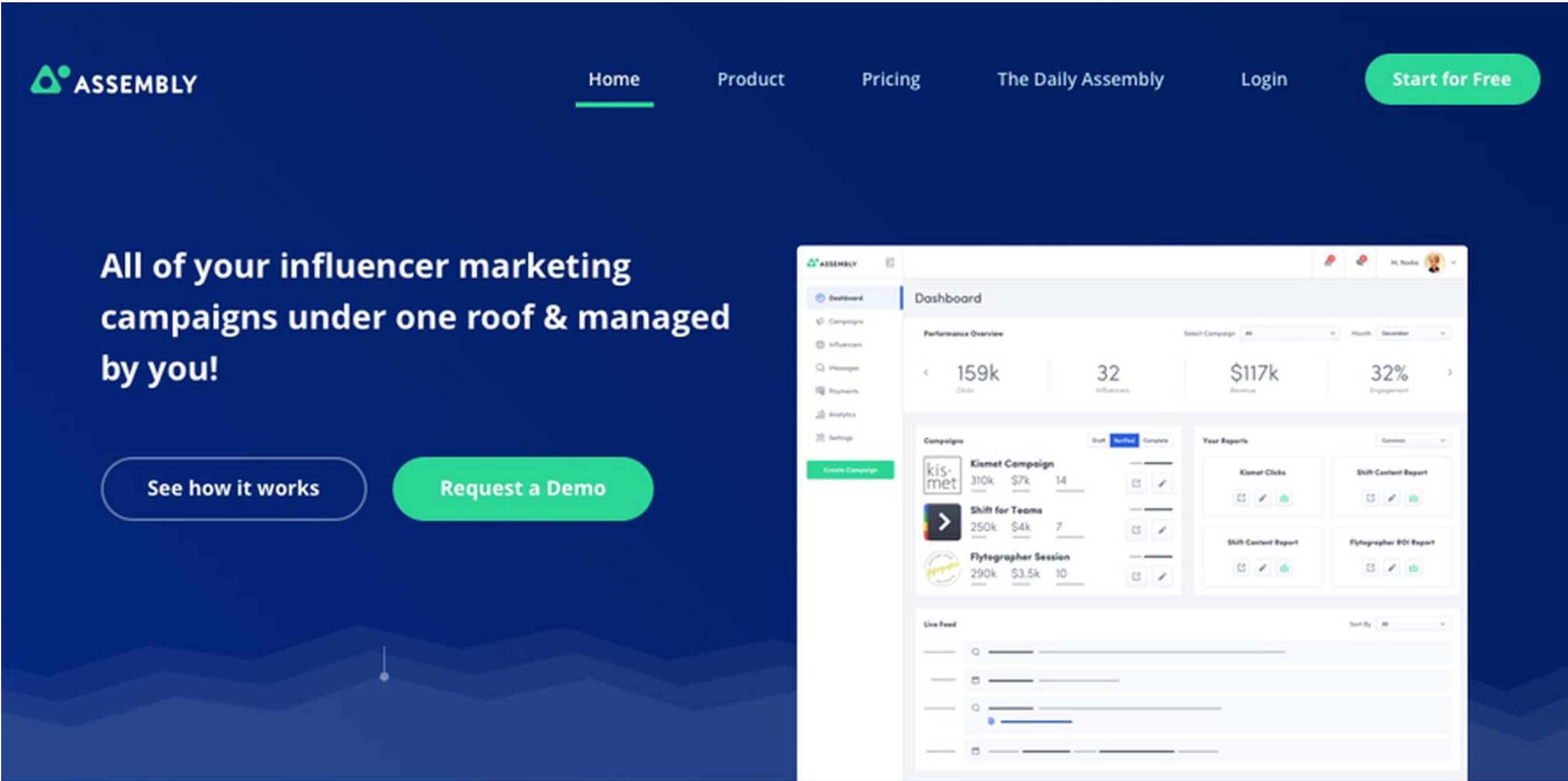
13)

*Uma regra que pode ajudar você a unir cores de uma forma mais fácil é antes de iniciar o projeto selecionar 3 cores principais.*

*Leve em consideração as cores relacionadas à marca e sua comunicação de uma forma geral. A partir dessa definição, divida as três cores selecionadas dentro da regra 60–30–10, onde 60% é a tonalidade dominante, 30% é a cor secundária e 10% é para a cor de destaque.*



**Uma dica:** Essa proporção ajuda a dar equilíbrio às cores e ao projeto. Com ela, você tende a obter melhores resultados se mantiver no máximo três cores primárias em sua interface.



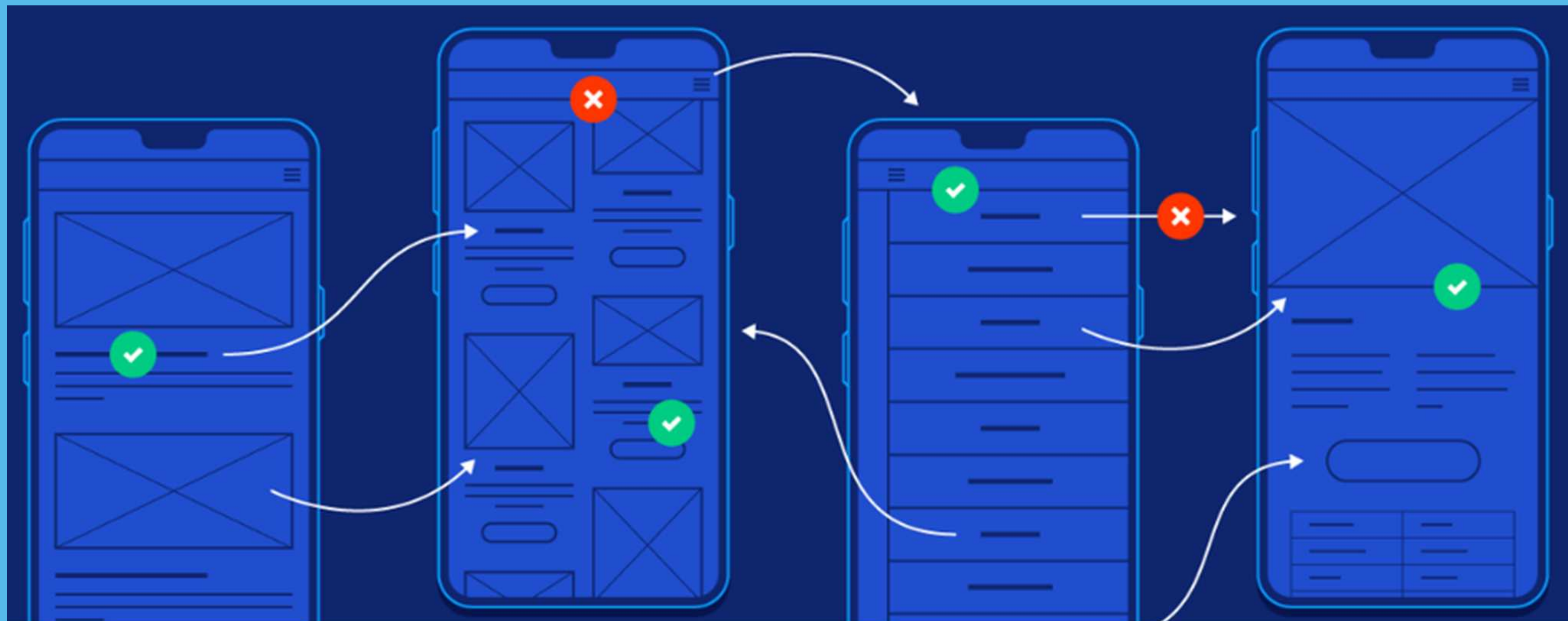
Create. Manage. Execute. Analyze.  
One platform built to help you #InfluenceResults, every time.



Se você ainda não definiu a cor da sua marca, aqui vai um compilado de significados e significantes comumente ligados a determinadas cores feito por especialistas do No Film School:

- **Vermelho:** raiva, paixão, fúria, ira, desejo, excitação, energia, velocidade, força, poder, calor, amor, agressão, perigo, fogo, sangue, guerra, violência
- **Rosa:** amor, inocência, saúde, felicidade, satisfação, romantismo, charme, brincadeira, leveza, delicadeza, feminilidade
- **Amarelo:** sabedoria, conhecimento, relaxamento, alegria, felicidade, otimismo, idealismo, imaginação, esperança, claridade, radiosidade, verão, desonestidade, covardia, traição, inveja, cobiça, engano, doença, perigo
- **Laranja:** humor, energia, equilíbrio, calor, entusiasmo, vibração, expansão, extravagância, excessivo, flamejante
- **Azul:** fé, espiritualidade, contentamento, lealdade, paz, tranquilidade, calma, estabilidade, harmonia, unidade, confiança, verdade, confiança, conservadorismo, segurança, limpeza, ordem, céu, água, frio, tecnologia, depressão
- **Preto:** não, poder, sexualidade, sofisticação, formalidade, elegância, riqueza, mistério, medo, anonimato, infelicidade, profundidade, estilo, mal, tristeza, remorso, raiva
- **Branco:** sim, proteção, amor, respeito, medida, pureza, simplicidade, limpeza, paz, humildade, precisão, inocência, juventude, nascimento, inverno, neve, bom, esterilidade, casamento (culturas ocidentais), morte (culturas orientais), frio, clínico, estéril





*Agora é colocar a mão na massa. Eu espero ter ajudado você a entender melhor o que é UX e melhorar o visual e o design do seu aplicativo mobile.*

**Para mais dicas é só me seguir em:**

YouTube: Cami Massaneiro

Instagram: @camimassaneiro

E-mail: massaneirocamila@gmail.com

**CAMILA MASSANEIRO**

R E F E R Ê N C I A S

<https://nofilmschool.com/2016/06/watch-psychology-color-film>  
<https://www.toptal.com/designers/ux/mobile-ux-design-best-practices>  
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2017/05/design-for-fingers-touch-and-people-part-2.php>  
<https://brasil.uxdesign.cc/como-usar-as-cores-em-ui-design-9e145cb21664>  
<https://usemobile.com.br/7-dicas-sobre-design-de-aplicativos-mobile/>