

Ana Mel Bossolan Silva, 4º ADS manhã, Matéria de Programação Web

Design Responsivo

Conceitos, técnicas, Frameworks, exemplos...

Introdução

No mundo da criação de softwares, sabemos bem o que significa responsividade; a capacidade da interface se enquadrar corretamente a qualquer tela ou dispositivo (método), sendo assim, podemos trazer mais um importante detalhe a discussão; a responsividade do design no layout.



Hoje em dia, mais que nunca, o design funciona como uma regra no processo de construir um software, assim como já se tornaram necessários nos cartazes, no jornal e na televisão; e por que não usar esses exemplos como casos de responsividade? A capacitação do mesmo tipo design de servir a vários tamanhos e métodos de comunicação chega perto do efeito onde mais tarde houve interação pela tela com o usuário.

Observando que a responsividade não se refere ao uso em diferentes telas, mas sim como os elementos se comportam numa tela única em constante mudança de formato e dinâmicas.

Design na Engenharia de Software

O design transmite de forma quase instantânea e atrativa a ideia da qual alguém pretende passar por um software ou por outros meios, por isso é adicionada como regra na construção de apps e programas afetando até mesmo a usabilidade e trazendo benefícios num processo de software.

Ao longo dos anos essa ferramenta deixou de ser “engessada” para se tornar **interativa**, engajando com os usuários do programa, graças também a internet dando sensação de participação a eles e por agora esta modalidade só avança na tecnologia. Contudo, com o Design interativo também veio a busca de fazê-lo apto a ser acessado por todos, em variadas telas, resoluções e dispositivos, o tal Design responsivo.

“O que empresas buscam de seus designers atualmente é a capacidade de criar peças de comunicação coesas e interconectadas, transformando várias pequenas interações em pontos de parada de uma jornada maior de aproximação entre cliente e empresa. Para isso, é preciso dar familiaridade e unidade à identidade visual de peças de design. É preciso que, a cada uma dessas interações, o usuário reconheça a marca e reforce seus laços com ela, independentemente do dispositivo em que seja feito esse contato.”

Impactos

- Impacto técnico: Ter que fazer um novo layout para cada tipo de dispositivo ou formato não é mais necessário quando podemos criar um design mais fluído possível, se ajeitando de acordo com a tela onde está naquele momento, unindo trabalho de design e programação.
- 1. **"O design responsivo garante que ela nunca se quebre e frustre o usuário."**
- Impacto na experiência: Como dito anteriormente, o design e UX é extremamente importante para o modo qual o usuário irá olhar para aquela aplicação e tornar sua experiência mais interessante.
- Impacto nos objetivos: A responsividade de um design garante que a peça, além de bela esteticamente, seja funcional e cumpra seu objetivo tracejado ao cliente.

Exemplo

Mostrarei aqui como exemplo, a tela do site do Visual Studio.

Podemos ver nas imagens abaixo, que apesar de ser o mesmo dispositivo seu design vai ‘ajeitando’ para atender a necessidade do usuário, interessante que possamos ver o design manter o importante visível.

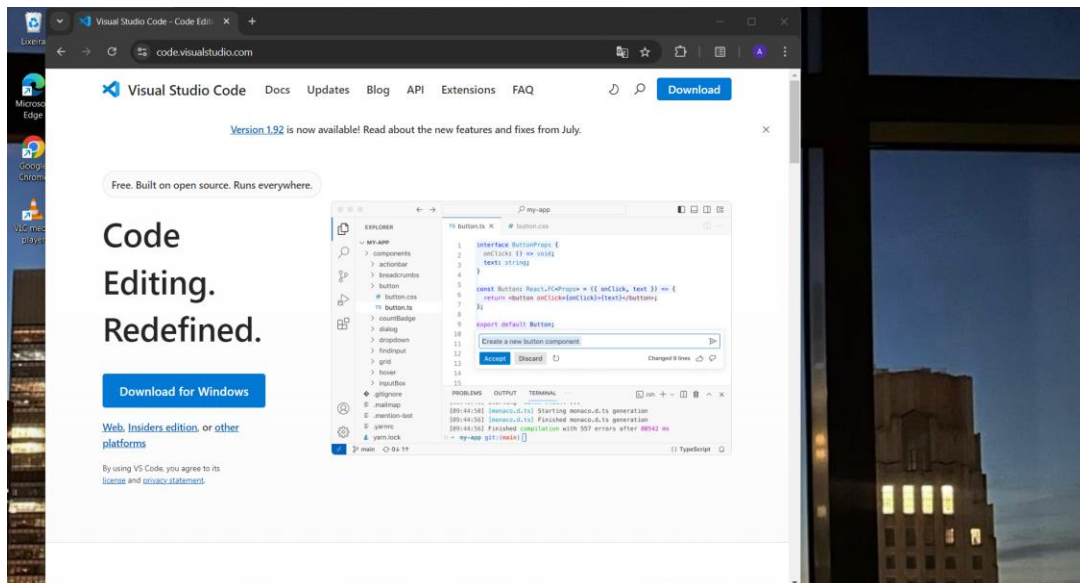


Imagem 1

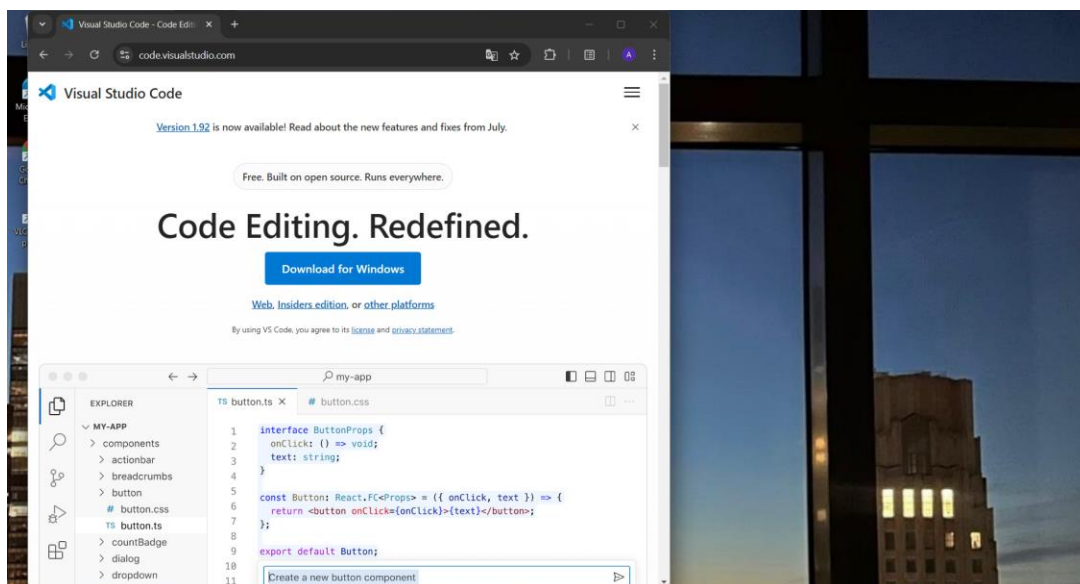


Imagem 2

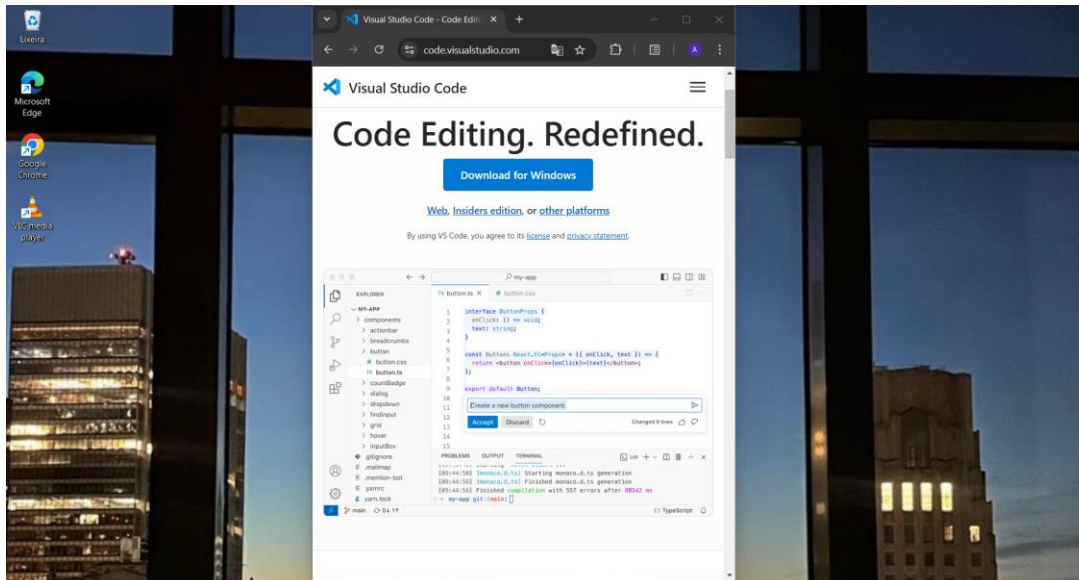


Imagem 3

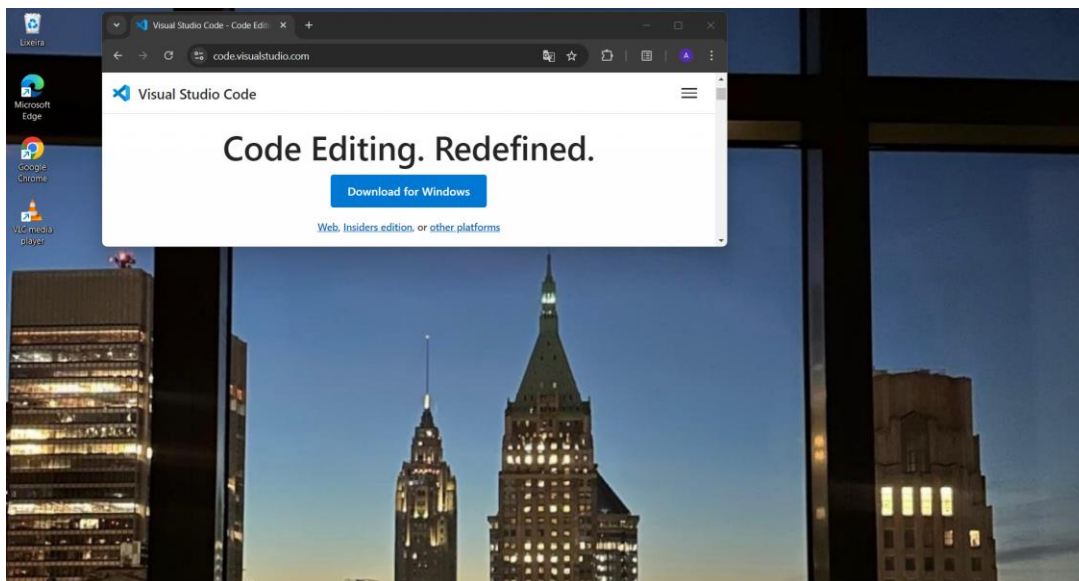


Imagem 4

Podemos ver também como mantém a identidade e integridade do site nos dispositivos mobile também.

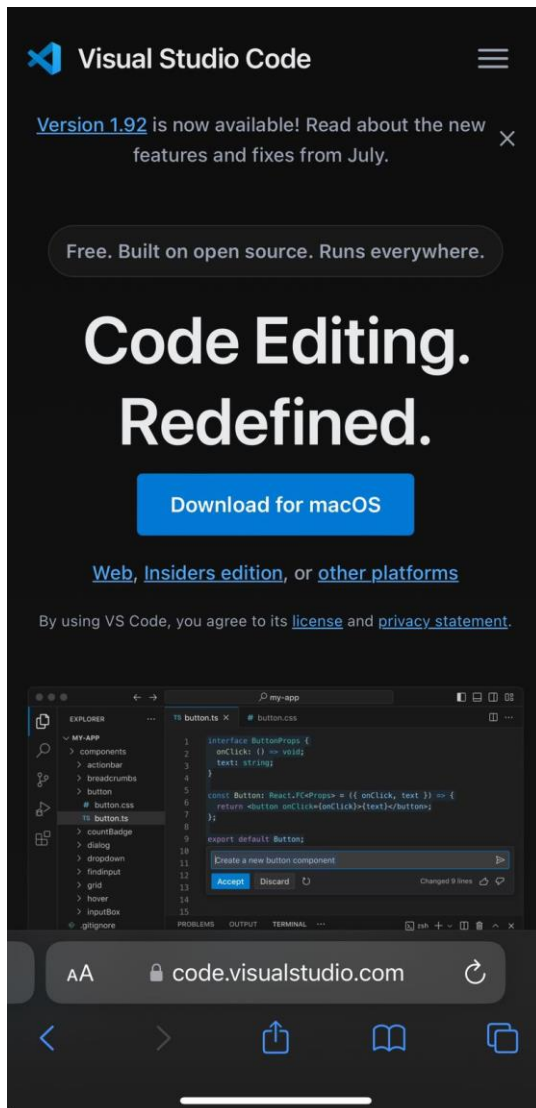


Imagem 5

Técnicas

Podemos encontrar formas de nos apropriar dessa habilidade com técnicas, como pensar nos aspectos que irão introduzir essa flexibilidade e experiência do seu trabalho;

conteúdo da peça de design e sua **função**; usar **elementos-chave**: menus, blocos de conteúdo, botões e outros aspectos tenham uma coerência de cores, formas e posições em qualquer dispositivo; enquadramento e posição de **imagens**; analisar o comportamento de **vídeos**; fonte usada pode causar influências; levar em conta vários

modos de **input**, incluindo o **mobile first**; manter o Call to Action sempre **visível** e convidativo para o usuário, instigando a manter **contato** com a marca; etc.

Frameworks

Uma das ideias sobre o Design responsivo é sua capacidade de adequação e reutilização, por um lado muito parecido com a função de Frameworks, podemos encontrar alguns como **Bootstrap**; um framework front-end, **Skeleton**; pequena coleção de arquivos CSS, **Foundation**; guia de estilos, junto a plug-ins jQuery, e mais.

Conclusão

Agora o conceito de **design nas aplicações** digitais não se encaixa somente como dar um ar mais charmoso ao seu site ou app, mas também tem funções muito poderosas na usabilidade, User EXperience, estando mais propenso a se tornar um guia do usuário, nos caminhos quais ele pode fazer e até na sua conexão Humano x Computador, sendo fluído e estando sempre lá independente da tela que for acessado.

Referências

PIMENTA, Guilherme. 7 aspectos do design responsivo que você não pode ignorar. **Talentnetwork**, 4 ago, 21. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/talent-blog/design-responsivo/>>. Acesso em 13 Ago. 2024.

DA SILVA, Arthur de A. P. DESIGN RESPONSIVO: TÉCNICAS, FRAMEWORKS E FERRAMENTAS. **UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO**. Rio de Janeiro, 2014, Dezembro de 2014.