

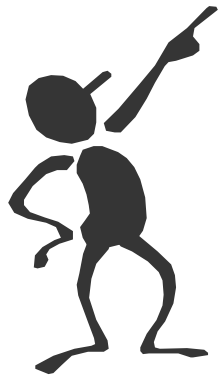


Introdução ao UI Design

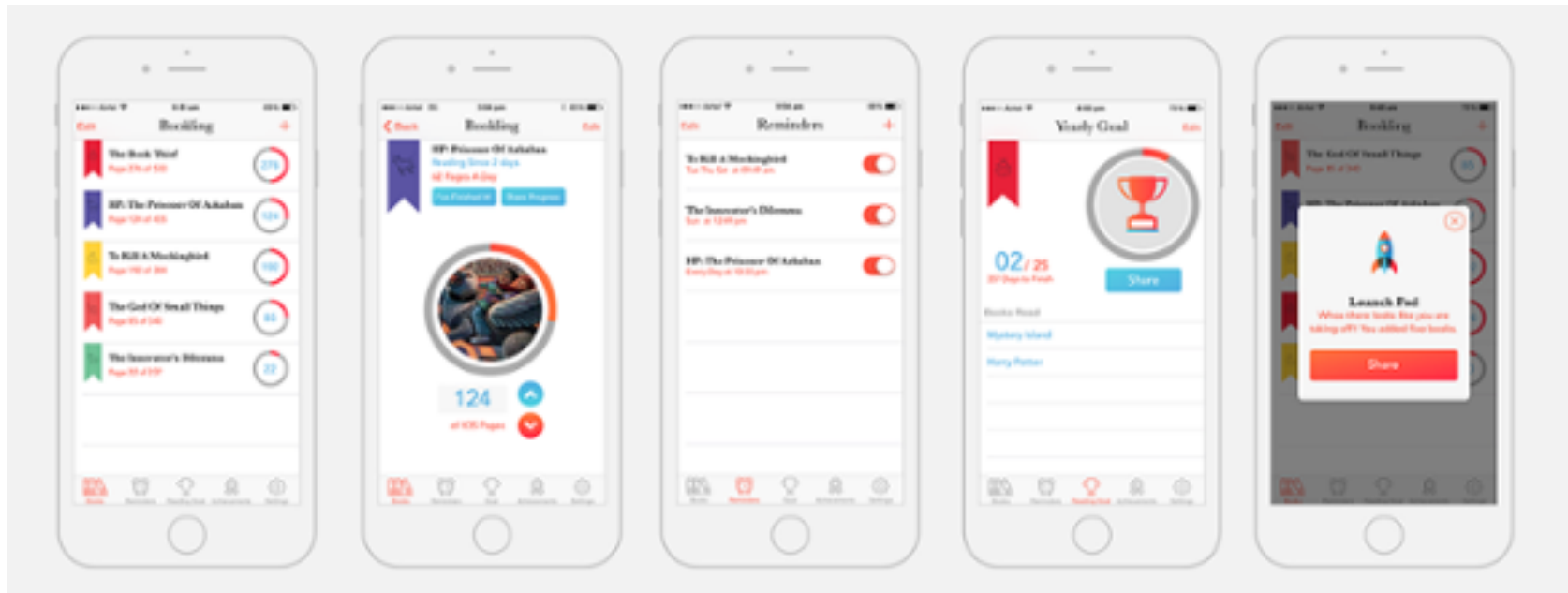
Design de Aplicações

Helder Rodrigo Pinto

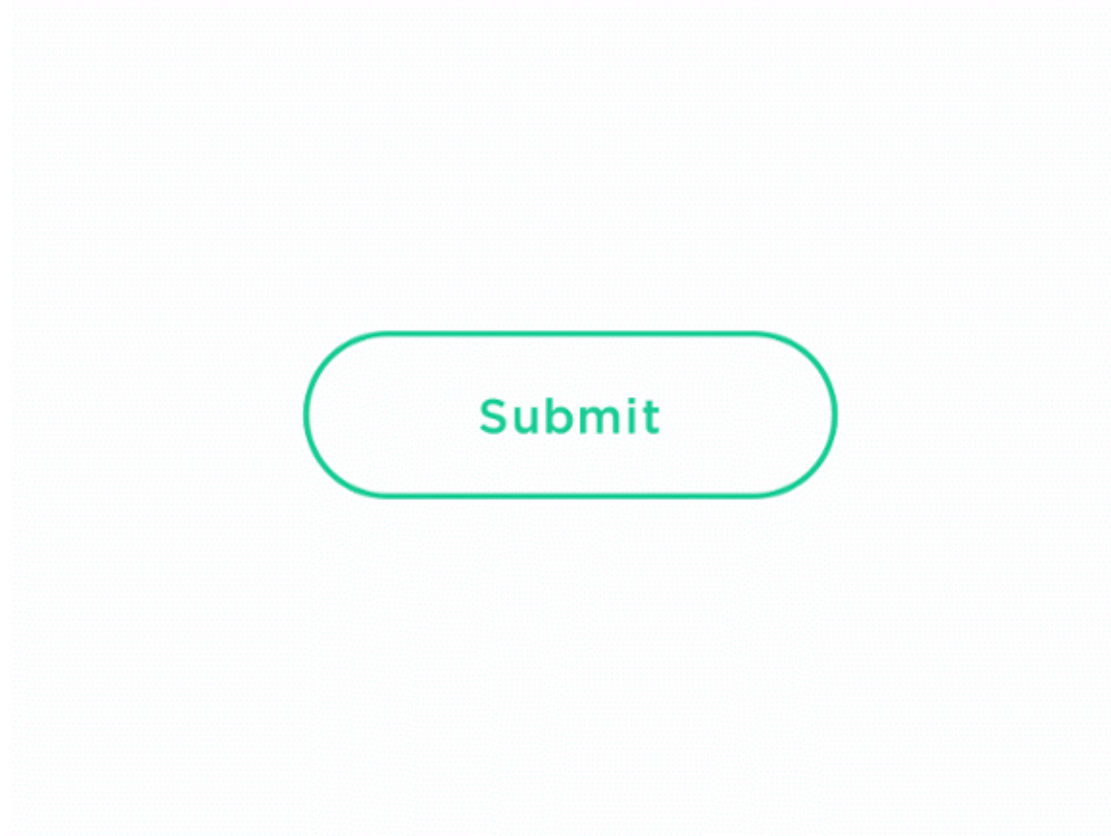
- UI – Conceitos
- Movimento
- Equilíbrio
- Proporção
- Icons
- Tipografia
- UI vs UX
- Design



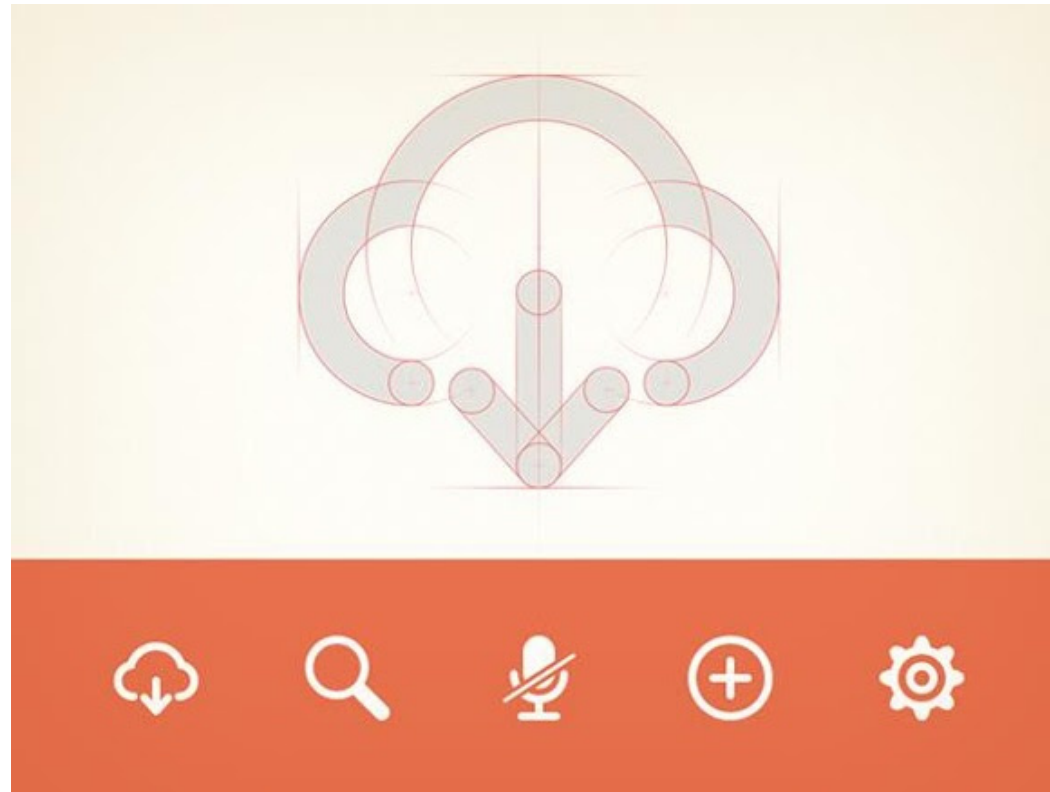
- Projetar cada ecrã com o qual o utilizador irá interagir.



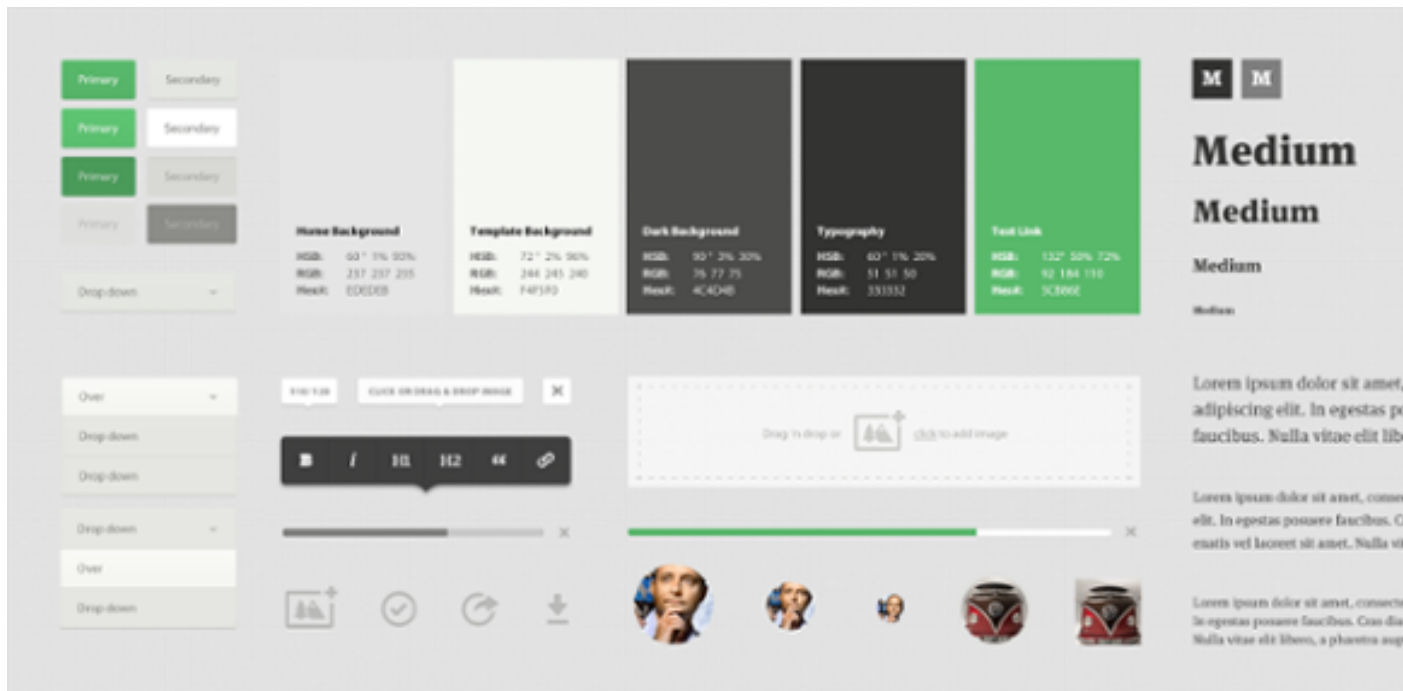
- Projetar o que os elementos fazem quando o utilizador interage com eles.



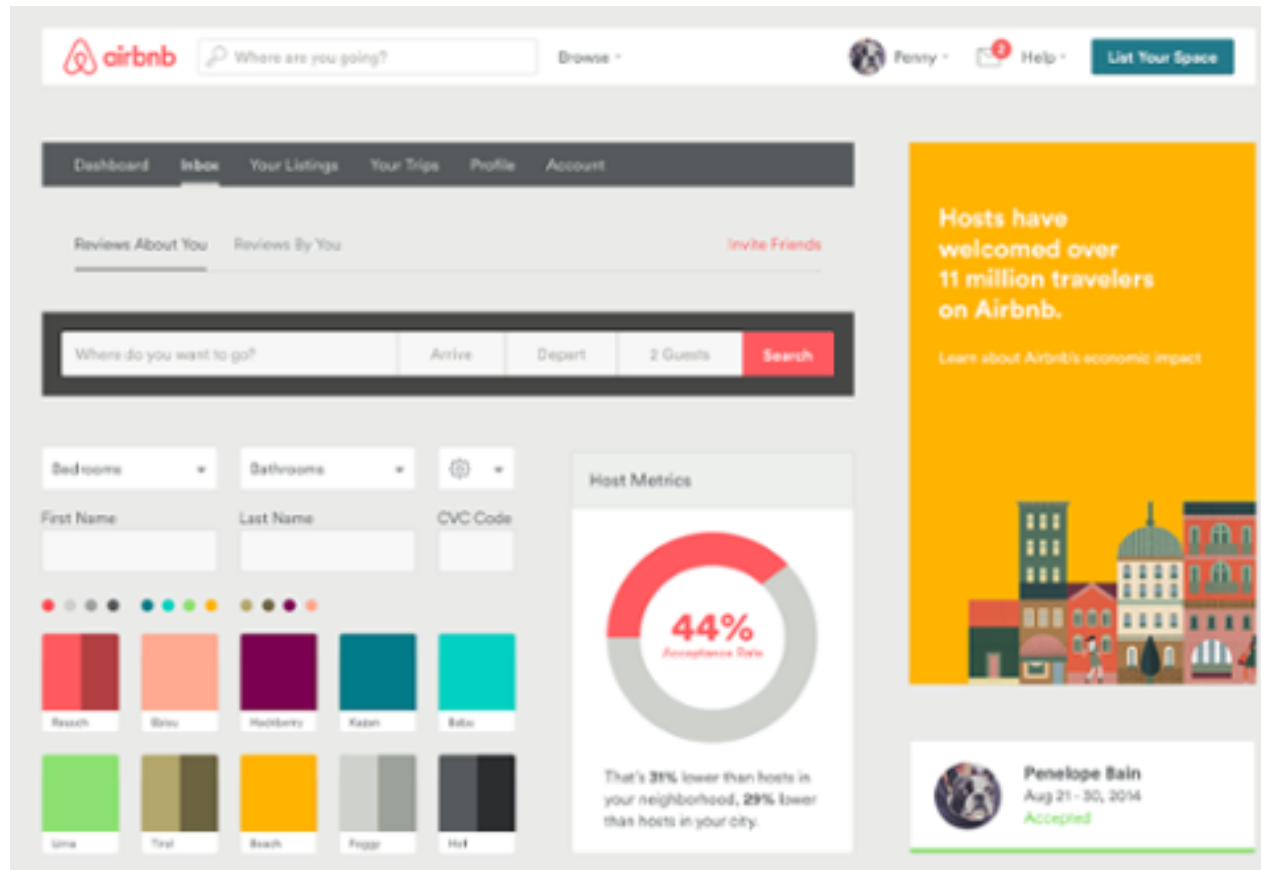
- Os icons não devem apenas ser bonitos, mas comunicar a sua funcionalidade claramente.



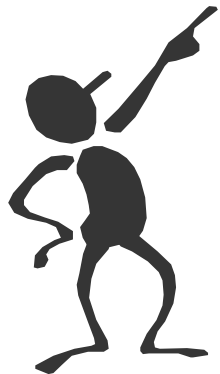
- Criar um conjunto de padrões para o design de uma aplicação, site ou produto, garante a consistência e a implementação adequada de uma linha gráfica em todo um produto, salvaguardando sua integridade.



- Quando o UI Design segue padrões, os utilizadores têm menos o que pensar.



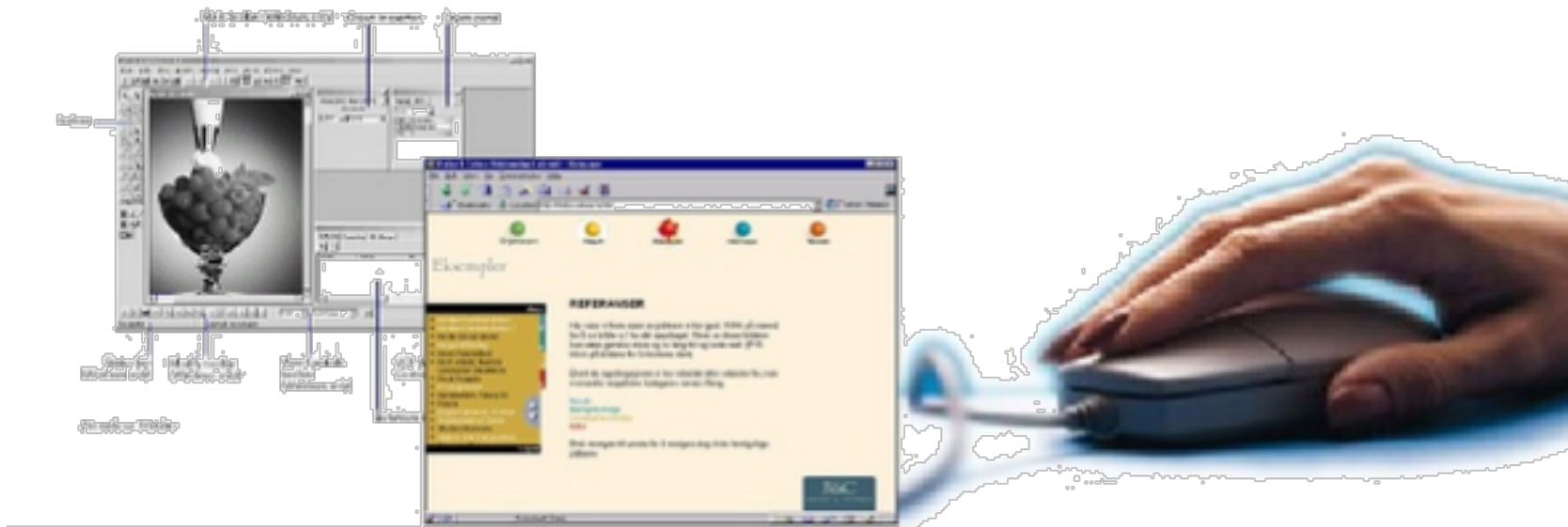
- UI – Conceitos
- Movimento
- Equilíbrio
- Proporção
- Icons
- Tipografia
- UI vs UX
- Design



- A forma como a informação é organizada e como o utilizador interage com a mesma



- Possibilidade de navegar e jogar com a informação disponível



- Facilidade no uso de um ecrã



- Eficácia: precisão no atingir dos objetivos
- Eficiência: poucos recursos gastos em relação à exatidão e integridade das metas
- Satisfação: conforto e aceitação do sistema de trabalho

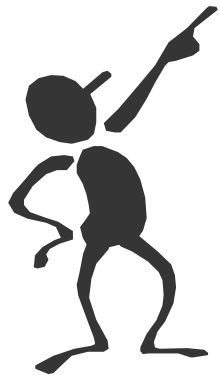
- Design centrado no utilizador (pode não ser o mais fácil para o programador)
- Conhecimento do utilizador (entrevistas e reuniões)
- Prevenção de erros da aplicação
- Confirmar operações potencialmente destrutivas
- Teclas de atalho

- Os utilizadores não são todos iguais, nem pensam todos de forma igual
- Os utilizadores não usam todos a mesmas marcas de computadores nem aplicações (p.e. browser)
- Não existe um método universalmente aceite para uma interface simples

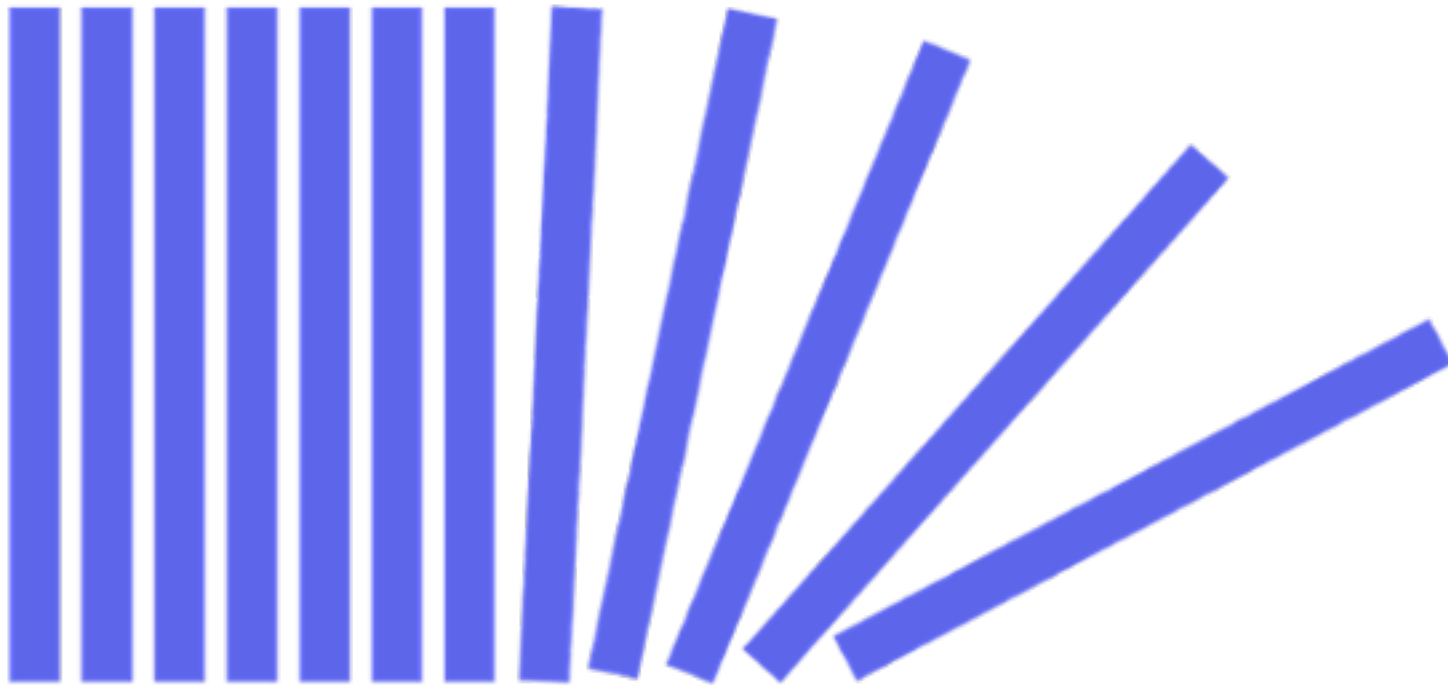
- Tarefas similares com semântica parecida
- Decompor tarefas em tarefas mais simples:
 - Linear (memória de longa duração)
 - Hierárquica (memória de curta duração)
- Reconhecer é melhor do que recordar (WYSIWYG)

- Analogias com o mundo real
- Feedback
- Antropomorfização não é boa prática

- UI – Conceitos
- **Movimento**
- Equilíbrio
- Proporção
- Icons
- Tipografia
- UI vs UX
- Design



- O movimento refere-se ao caminho ocular de um utilizador, ao navegar numa aplicação.



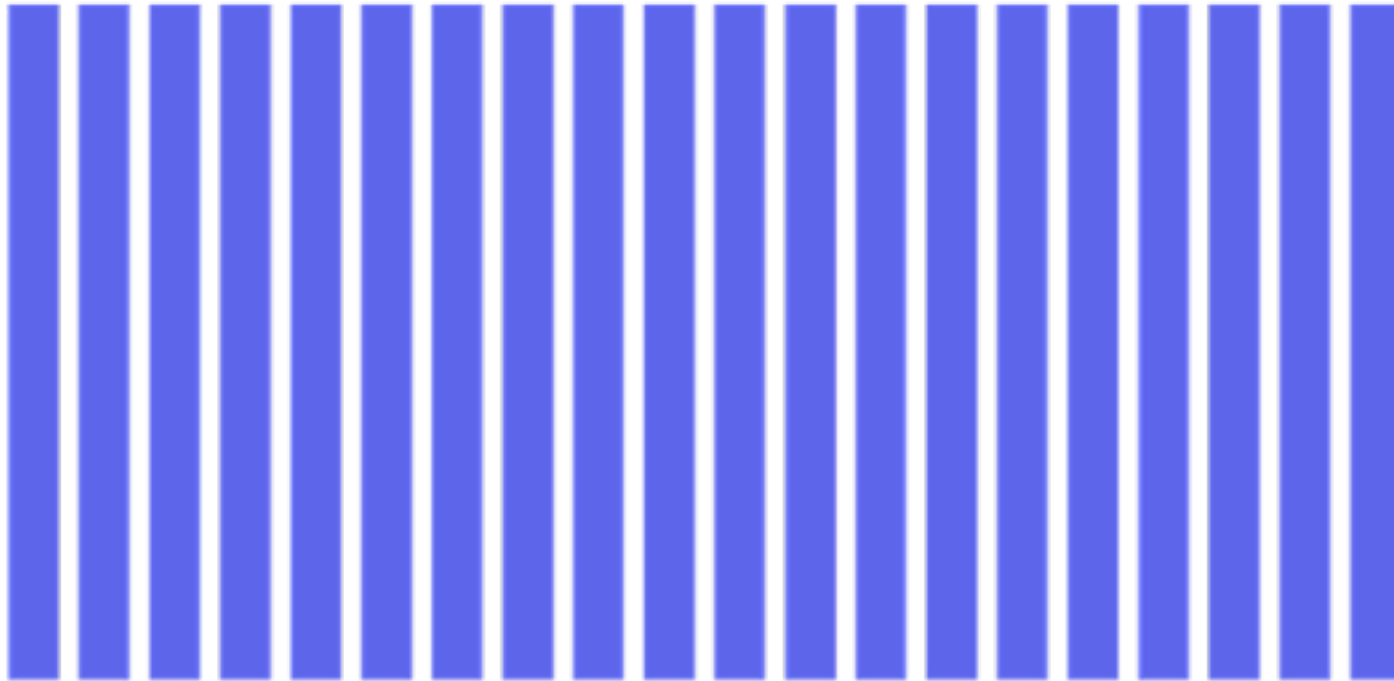
- Podemos criar movimento para orientar os utilizadores através de seções ou telas, ou para criar hierarquia e ênfase.
- Podem usar-se linhas para direccionar o movimento, formas, cores ou gradientes.

- Movimento organizado.
- Está intimamente ligado à música.



- Tipos de ritmo:
 - Repetição: usa a previsibilidade para criar um padrão
 - Alternância: usa o contraste para criar um padrão
 - Gradação: usa uma série de etapas para criar um padrão

- A característica do ritmo regular é a previsibilidade. Elementos idênticos são organizados em intervalos previsíveis.



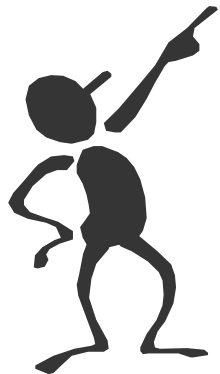
- Cada elemento que compõe o padrão é semelhante, mas não exatamente o mesmo e os intervalos variam ligeiramente.



- O ritmo progressivo é uma combinação de ambos. Os elementos são colocados em intervalos regulares, mas começam a variar e mudam gradualmente.



- UI – Conceitos
- Movimento
- **Equilíbrio**
- Proporção
- Icons
- Tipografia
- UI vs UX
- Design



- Distribuir o peso visual dos objetos no ecrã.
- Quando um layout não possui equilíbrio, pode perder-se o foi condutor ou criar hierarquias indesejadas e ecrãs que se sentem estranhos. Exemplo: colocar um foco de luz do chão para o teto.

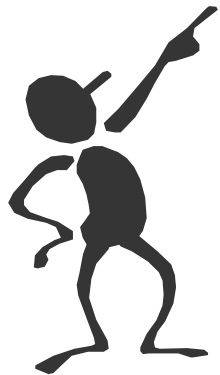
- Ambos os lados de uma composição ou layout ficarão exatamente iguais.



- Mesmo sendo diferentes devem estar equilibrados.



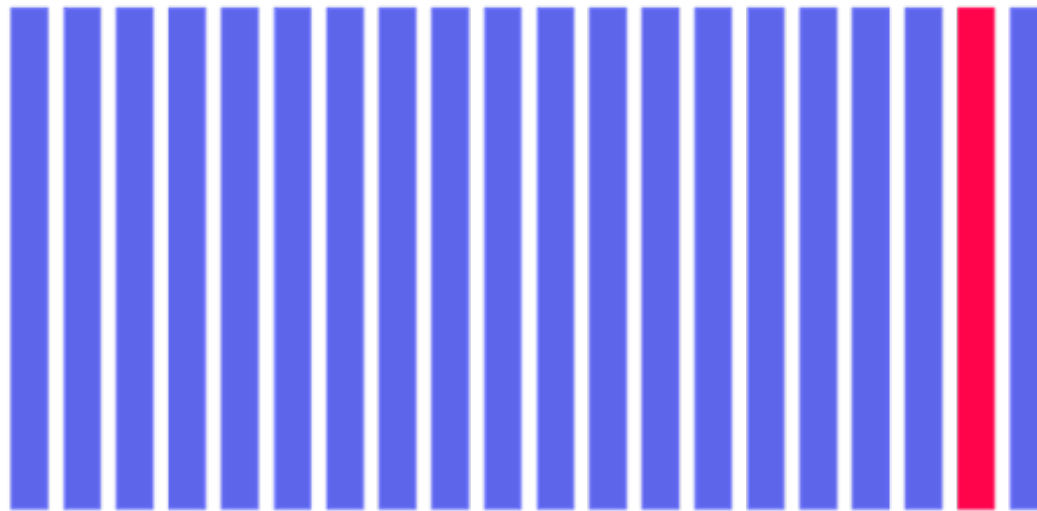
- UI – Conceitos
- Movimento
- Equilíbrio
- **Proporção**
- Icons
- Tipografia
- UI vs UX
- Design



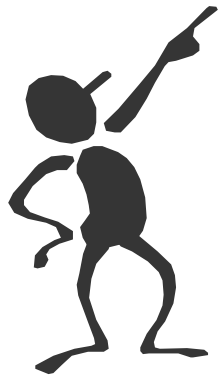
- Os tamanho dos componentes de um layout e como eles se relacionam e funcionam deve ser proporcional: devem funcionar bem juntos.
- Ao projetar interfaces, todos os elementos devem sentir "o tamanho certo". Nenhum botão deve ser tão grande que eclipse os outros elementos. O tamanho deve se adequar à sua função.



- Destacar um elemento ou seção sobre outro para estabelecer hierarquia ou direcionar a atenção .
- Os elementos percebidos primeiro serão dominantes.
- Pode criar-se ênfase usando tamanho, cor ou qualquer outro atributo que será aplicado de forma diferente.

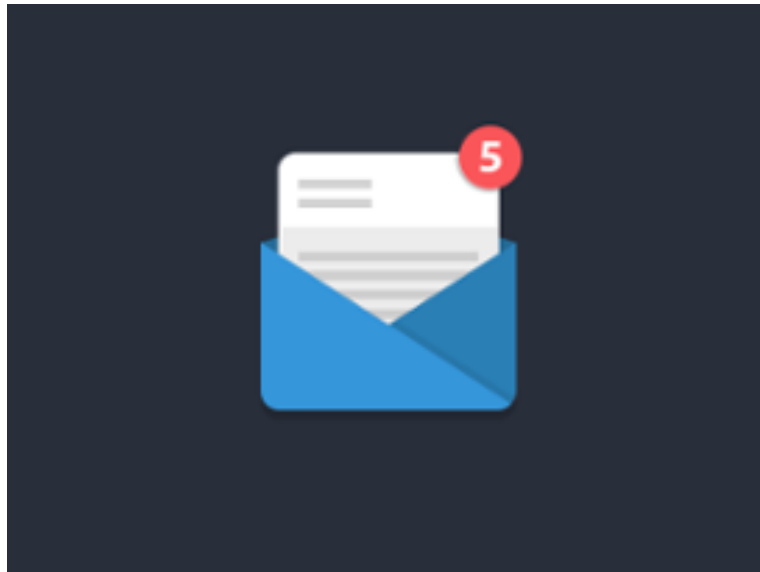


- UI – Conceitos
- Movimento
- Equilíbrio
- Proporção
- **Icons**
- Tipografia
- UI vs UX
- Design

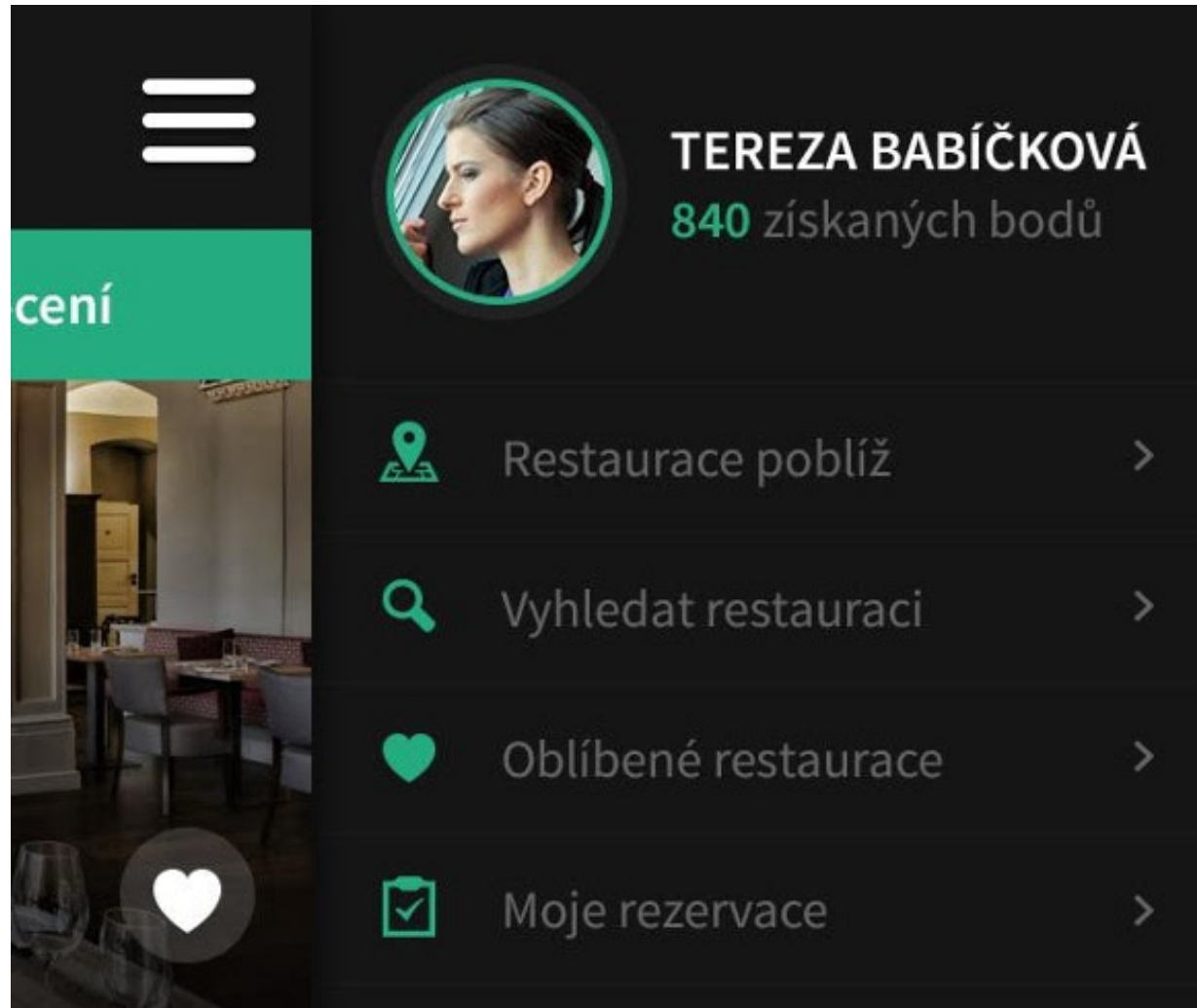


- Os ícones são símbolos gráficos que transmitem o significado através da sua semelhança com objetos da vida real.
 - Favicons: representam sites e são encontrados em barras de navegação. (versão menor ou variação de um logotipo)
 - Ícones de aplicações: representam uma aplicação.
 - Ícones da interface: ajudam na navegação.

- Deve ser um desenho muito básico de elemento da realidade. Infelizmente, nem todas as imagens são desenhadas de forma igual.



- Bons icons são **simples**, **claros** e **previsíveis**.
- Não devem incluir elementos decorativos ou detalhes desnecessários pois irão interferir na comunicação.
- Isso não significa que os ícones devem ser chatos. Deve fazer-se uso estratégico de elementos e ferramentas de estilo para dar-lhes carácter sem prejudicar o significado do ícone.

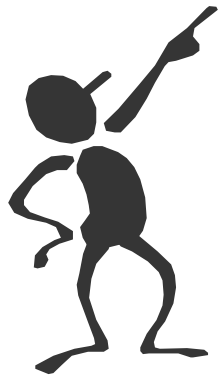


- Bons icons são **consistentes**.
- Ao criar uma coleção de ícones, deve aplicar-se o mesmo estilo a todos os ícones: com os mesmos tipos de formas, texturas ou espessura de linha.



- Exploração:
 - pesquise, observe anote as ideias, imagens ou símbolos diretamente associados ao que precisa de comunicar.
- Design:
 - depois de seleccionar uma ideia comece a esboçar.
- Testes:
 - certifique-se de que os icons são escaláveis e lidos de forma clara em diferentes tamanhos. Eles também devem estar alinhados com a interface onde serão usados.

- UI – Conceitos
- Movimento
- Equilíbrio
- Proporção
- Icons
- **Tipografia**
- UI vs UX
- Design



- Tipografia é a arte de organizar o tipo de letra para garantir que seja legível e atraente.
- A tipografia é uma das principais ferramentas que se usa para se comunicar.

- Tipo de letra ou fonte. Qual a diferença?
 - O tipo de letra refere-se a uma família de fontes com pesos diferentes: fino, regular, médio, negrito e itálico.
 - Uma fonte é apenas um membro de uma grande família.

Serif

ABC

SANS-SERIF

- O conteúdo é composto por títulos, subtítulos, texto corporal, datas ou citações.
- A hierarquia tipográfica é um sistema de organização que estabelece uma ordem visual de importância dentro de diferentes elementos de conteúdo.

THE ELEMENTS OF TYPOGRAPHIC STYLE ROBERT BRINGHURST

10. 24. 2020 | 8:00 PM

"In a badly designed book, the letters mill and stand like starving horses in a field. In a book designed by rote, they sit like stale bread and mutton on the page. In a well-made book, where designer, compositor and printer have all done their jobs, no matter how many thousands of lines and pages, the letters are alive. They dance in their seats. Sometimes they rise and dance in the margins and aisles."

The Elements of Typographic Style Robert Bringhurst

10. 24. 2020 | 8:00 PM

"In a badly designed book, the letters mill and stand like starving horses in a field. In a book designed by rote, they sit like stale bread and mutton on the page. In a well-made book, where designer, compositor and printer have all done their jobs, no matter how many thousands of lines and pages, the letters are alive. They dance in their seats. Sometimes they rise and dance in the margins and aisles."

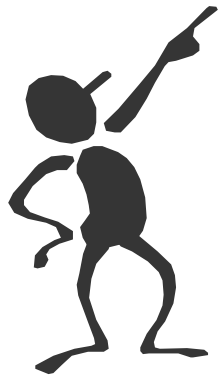
- Variar o tamanho do texto é uma forma rápida e fácil de estabelecer hierarquia.

THIS IS A HEADING
THIS IS A SUBHEADING

- O espaço também é importante para o texto e qualquer elemento, respirar.
- Os ecrãs completamente ocupados são pesadelos.

- Testar em vários tamanhos de ecrã
 - Desktop
 - Tablet
 - Mobile

- UI – Conceitos
- Movimento
- Equilíbrio
- Proporção
- Icons
- Tipografia
- UI vs UX
- Design



- UI é a forma como o utilizador interage com um produto
- UX é como o utilizador se sente ao usar o produto.

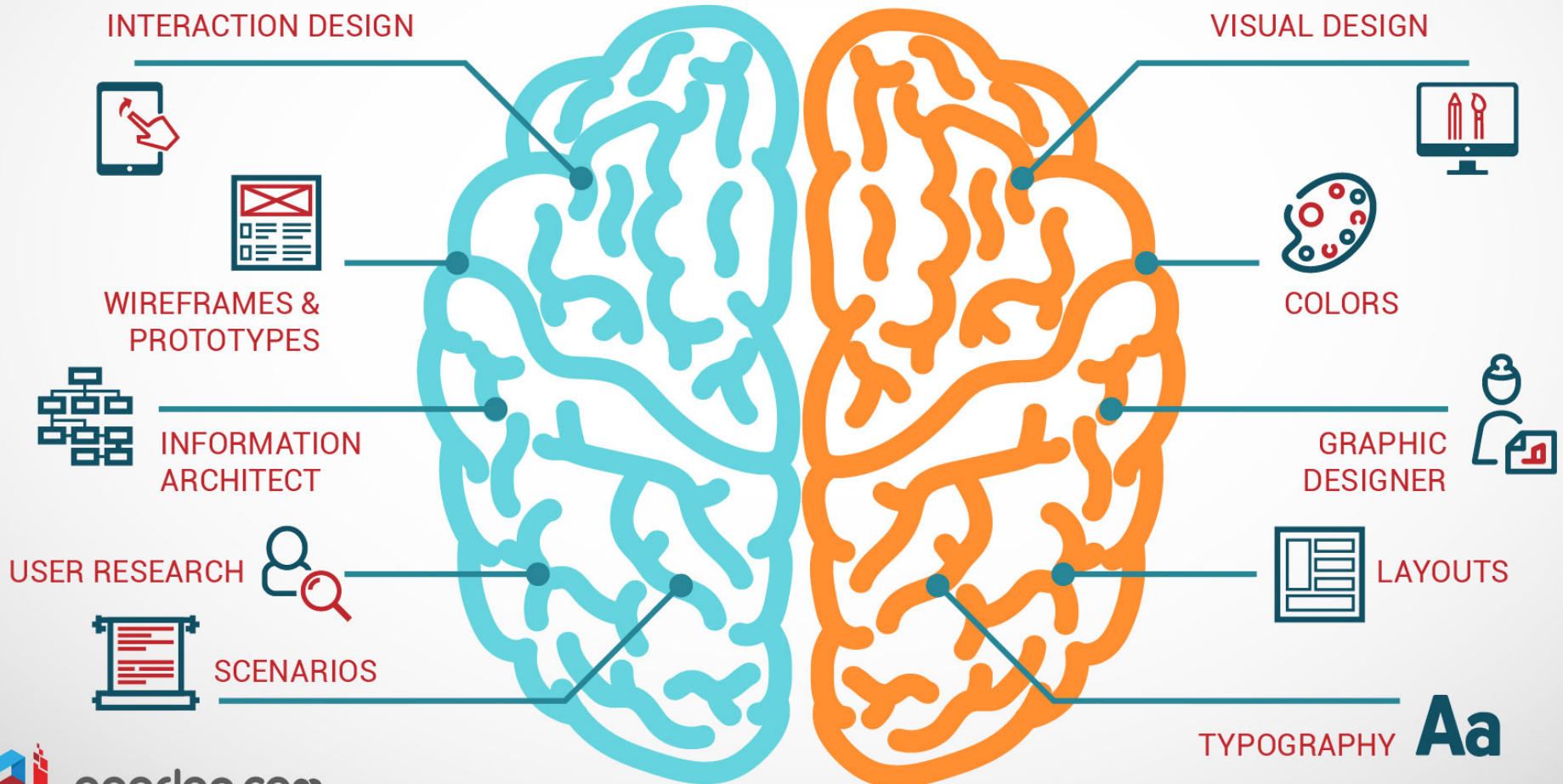
KNOWING THE DIFFERENCE BETWEEN

UX

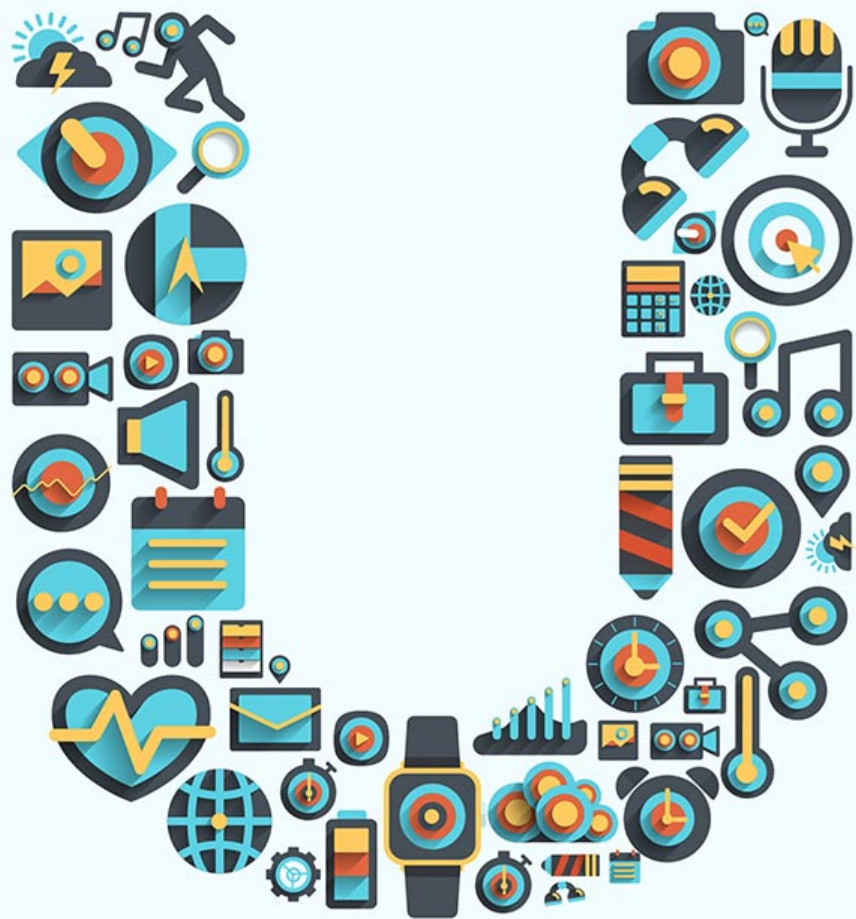
&

UI

DESIGN



- Um utilizador é mais propenso a clicar num botão "comprar" vermelho ou azul?
- Como será que a quantidade de opções de uma interface afeta as decisões de um utilizador?
- De que forma os utilizadores são recompensados pelas suas ações?



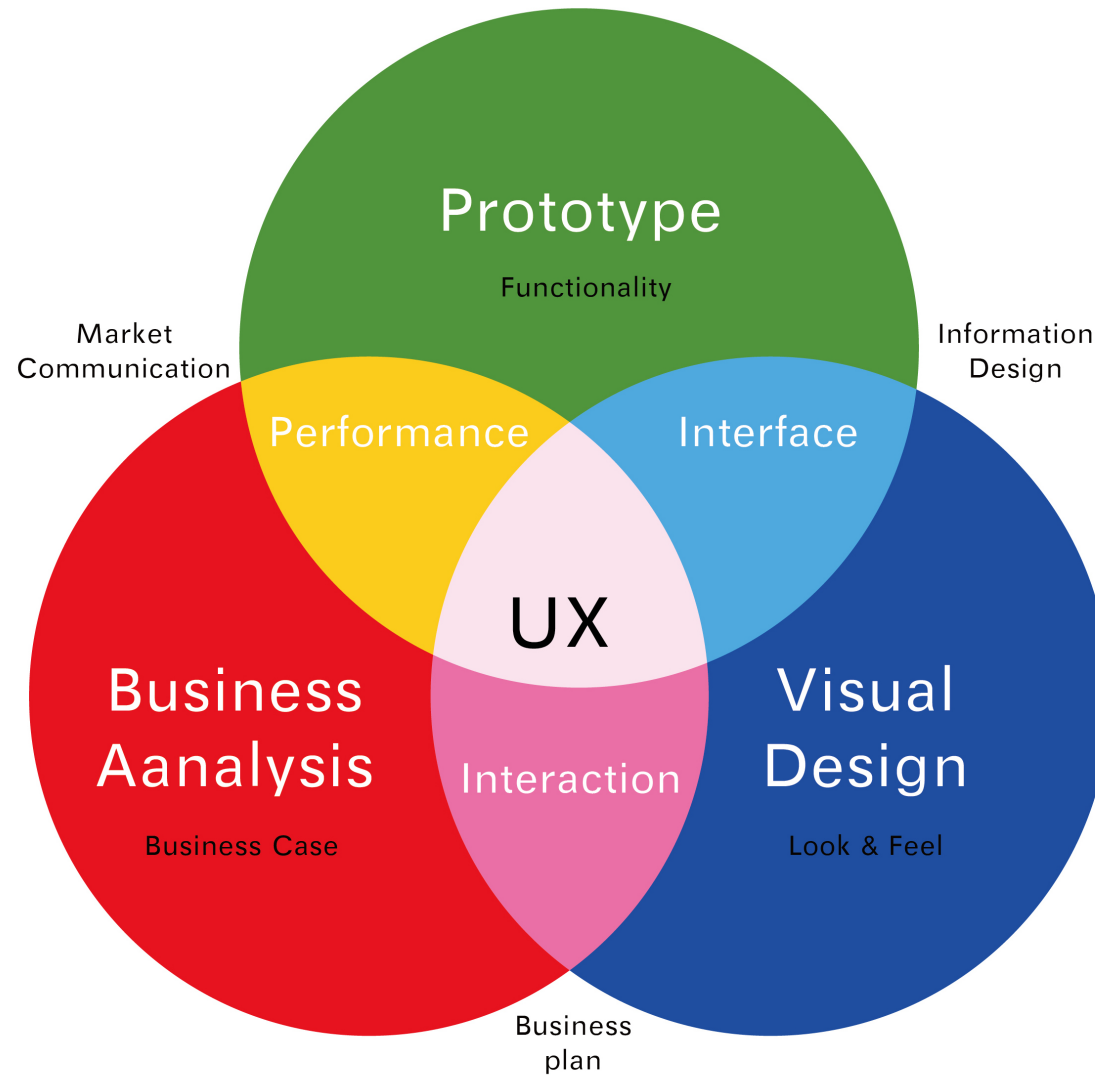
- Grandes menus suspensos, fluxos intermináveis de links de navegação, um arco-íris gigante para escolher as cores de fundo
 - São exemplos opções que levam os utilizadores a se sentirem confusos e desorientados.
- Solução: Avaliar o problema e determinar qual será um bom número de opções.
 - Pode dar-se a opção de 10 cores de fundo para escolher, mas não 10 opções de pagamento na compra de um produto.

- Quando se recompensa um utilizador por fazer uma ação e se pune por não fazer essa mesma ação, cria-se um vício.
 - Candy Crush, Flappy Bird, ...
- Recompensar um comportamento desejado gera sentimentos positivos e é mais eficaz do que punir um indesejável.
 - Se se punir um utilizador este irá associar sentimentos negativos ao produto. Hoje, com tantas opções, os utilizadores não mudarão o seu comportamento, apenas encontrarão outra coisa que os faça sentir bem.

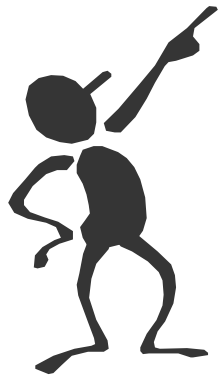
- Os loops de feedback têm 3 estágios:
 - motivação,
 - ação e
 - feedback.
- Os utilizadores devem primeiro ser motivados a fazer alguma coisa, depois devem fazê-lo e, finalmente, receber feedback sobre como fizeram.
 - O Instagram é um ótimo exemplo.



- Os utilizadores confiam em coisas que acham bonitas.
- Pode ser difícil criar um ecrã que todos considerem bonito. Estes são caracterizados por 2 fatores:
 - Protótipo: os sites devem ser estruturados da forma que os utilizadores acham que deveriam ser.
 - Simplicidade: não significa que a complexidade é “feia”, mas sim com a necessidade inata de fazer menos trabalho; menos cliques, menos busca, menos...



- UI – Conceitos
- Movimento
- Equilíbrio
- Proporção
- Icons
- Tipografia
- UI vs UX
- Design



- Pesquisar/Explorar diferentes fontes de inspiração
- Pensar/Esboçar.
- Anotar as ideias e tentar definir pelo menos 2-3 direções criativas.
- Criar.
- Testar/Validar pelo cliente.
- [Corrigir/Refazer]

1. Identificar as funcionalidades principais do utilizador
2. Identificar grupos de dispositivos
3. Começar pelo Design dos ecrãs mais pequenos
4. Não esquecer os ecrãs grandes
5. Fornecer uma utilização consistente
6. Teste seu projeto

- Não esquecer o contexto
- Usar cores para criar interação
- Manter a simplicidade
- Desenhar uma interface minimalista mas organizada
- Minimizar interrupções
- É importante criar interação com outros dispositivos
- Não esquecer o design para utilização off-line

