

**UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ**

**LEVI PASSOS DO PINHO**



**ANÁLISE DE INTERFACE: ONEFOOTBALL**

**CURITIBA**

**2023**

**LEVI PASSOS DO PINHO**

**ANÁLISE DE INTERFACE: ONEFOOTBALL**

Estudo de análise de interface apresentado ao curso de Análise e desenvolvimentos de sistemas da Faculdade de Ciências Exatas e de Tecnologia da Universidade Tuiuti do Paraná.

Orientador: Prof. Patrícia Rucker de Bassi

**CURITIBA**

**2023**

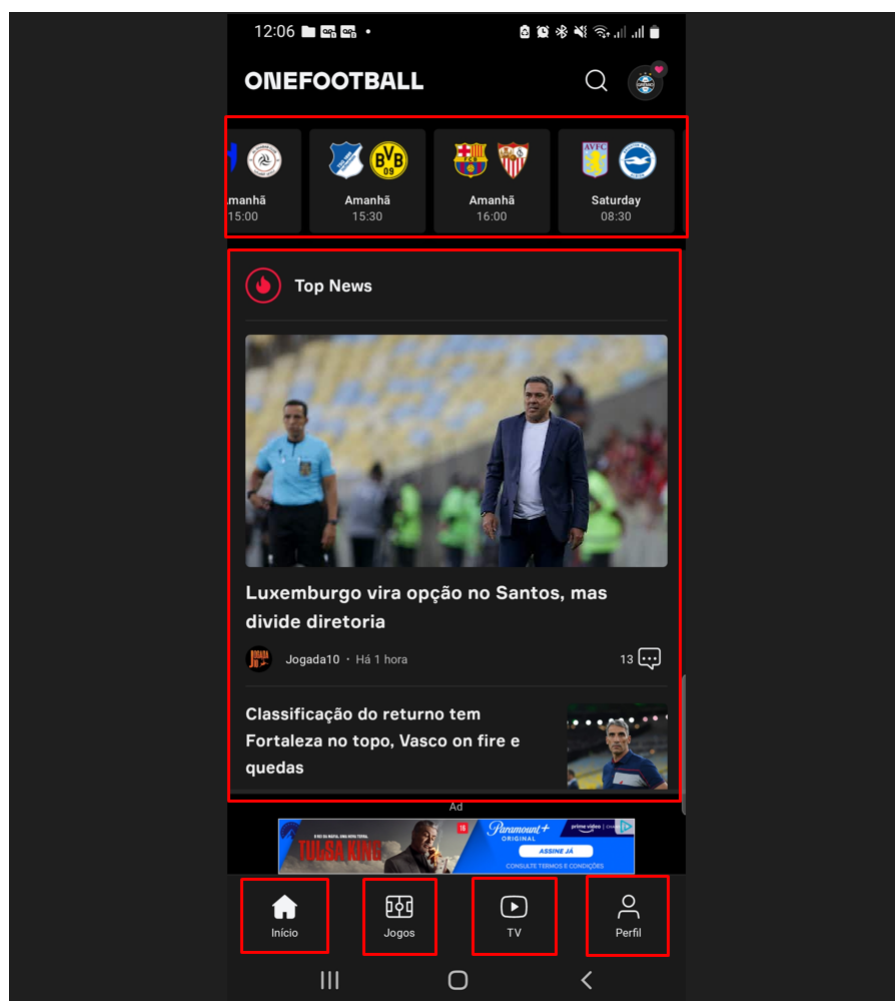
## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho realiza uma análise de interface do OneFootball, que é um aplicativo mobile de notícias futebolísticas, tendo como fundamentação o artigo *8 passos para uma boa interface* de Daniel Bohn. Está dividido em 8 partes cada uma aplicando cada um dos passos, descritos no artigo base, na análise da interface do aplicativo. O objetivo é apontar dentro da tela onde cada instrução foi seguida ou não e apresentar as justificativas.

## 2 PASSO 1: CLAREZA

Fazer com que o fluxo das informações, a linguagem, as metáforas visuais utilizadas e a hierarquia dos conteúdos sejam óbvias para o usuário só gera uma certeza: ele não vai precisar de manual para realizar suas tarefas. Deixar todas as funcionalidades muito bem explicadas e utilizar diversas ferramentas para isso fará com que o usuário aprenda como fazer tudo sozinho. Mesmo assim, isso não quer dizer que um *FAQzinho* seja de todo mal. (BOHN, 2023)

FIGURA 1 – Clareza.

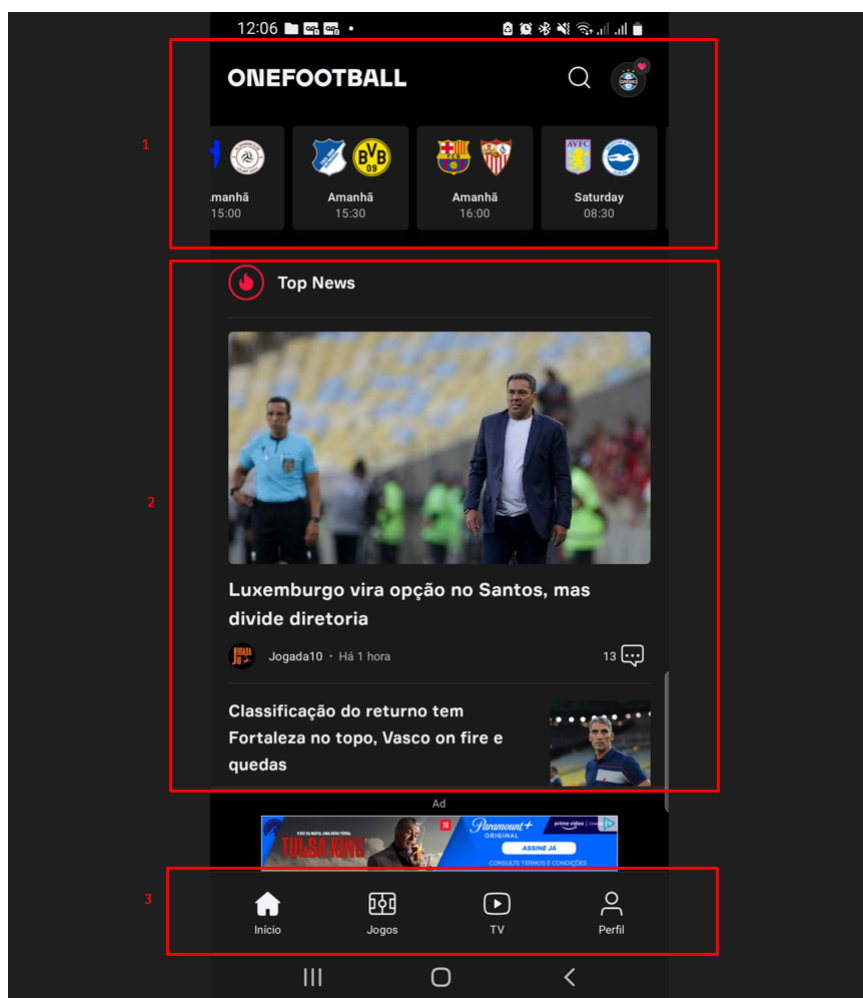


A interface possui clareza no fluxo das informações pois apresenta 3 sessões principais que demonstram o objetivo do aplicativo, que é manter o usuário informado sobre o mundo do futebol e isso é encontrado na sessão principal com as *TopNews*, ao centro, e mostrar ao usuário quais são as próximas partidas da semana, encontradas no topo da interface.

### 3 PASSO 2: CONCISÃO

Lendo o parágrafo acima pode parecer que é muito fácil fazer uma interface clara, basta rotular absolutamente tudo com tooltips, overs e etc. Porém, isso fará com que a interface fique suja e carregada, com muita informação sendo exibida ao mesmo tempo. Quando o usuário enxerga muitas coisas na mesma tela é quase como se o designer dissesse “querido, isso aqui é complicado, OK?”. Bom senso. Uma boa interface é clara e concisa ao mesmo tempo. (BOHN, 2023)

FIGURA 2 – Concisão.



Como descrito no capítulo anterior, a tela principal é dividida em 3 sessões principais, a primeira trazendo partidas que ocorrerão no dia ou no decorrer da semana, a segunda mostrando as principais notícias do momento e a terceira apresenta um menu de navegação por outras *features* do aplicativo. Todas elas trazem seus conteúdos que são fáceis de assimilar garantindo assim a concisão.

#### 4 PASSO 3: FAMILIARIDADE

Tudo fica mais fácil quando se está fazendo pela segunda vez, não é mesmo? É por isso que sempre que for possível devem-se utilizar elementos que o usuário já conheça. Hoje se costuma utilizar muitas metáforas em sistemas web, como as velhas abas de arquivo, botões, ícones com imagens de tesoura para “recortar” e pincel de cola para “colar”, etc. (BOHN, 2023)

FIGURA 3 – Familiaridade.

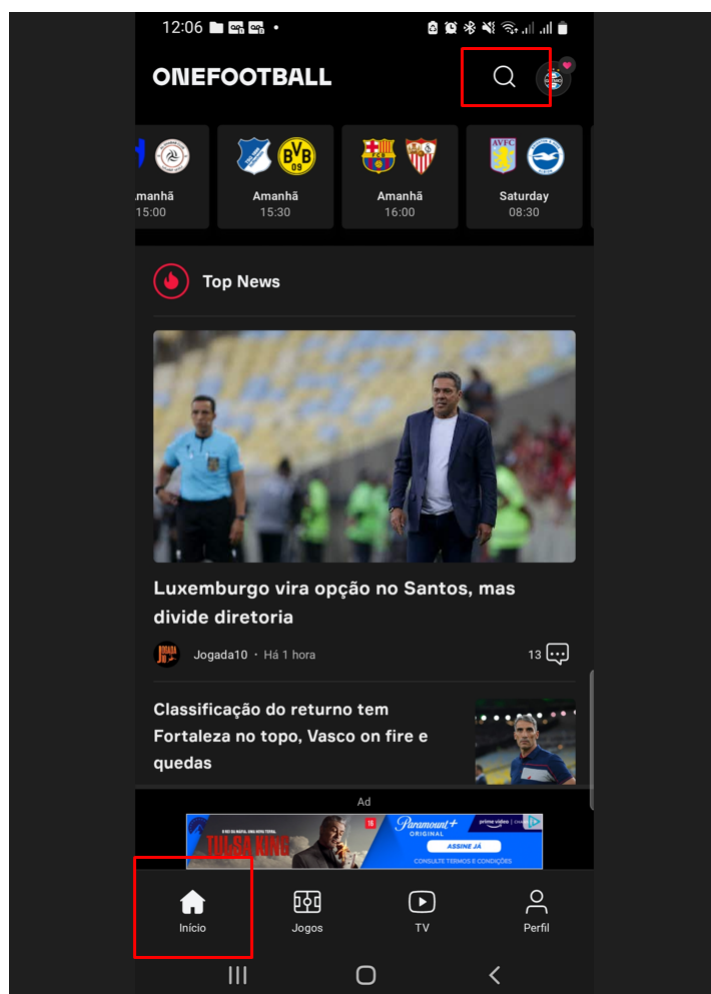
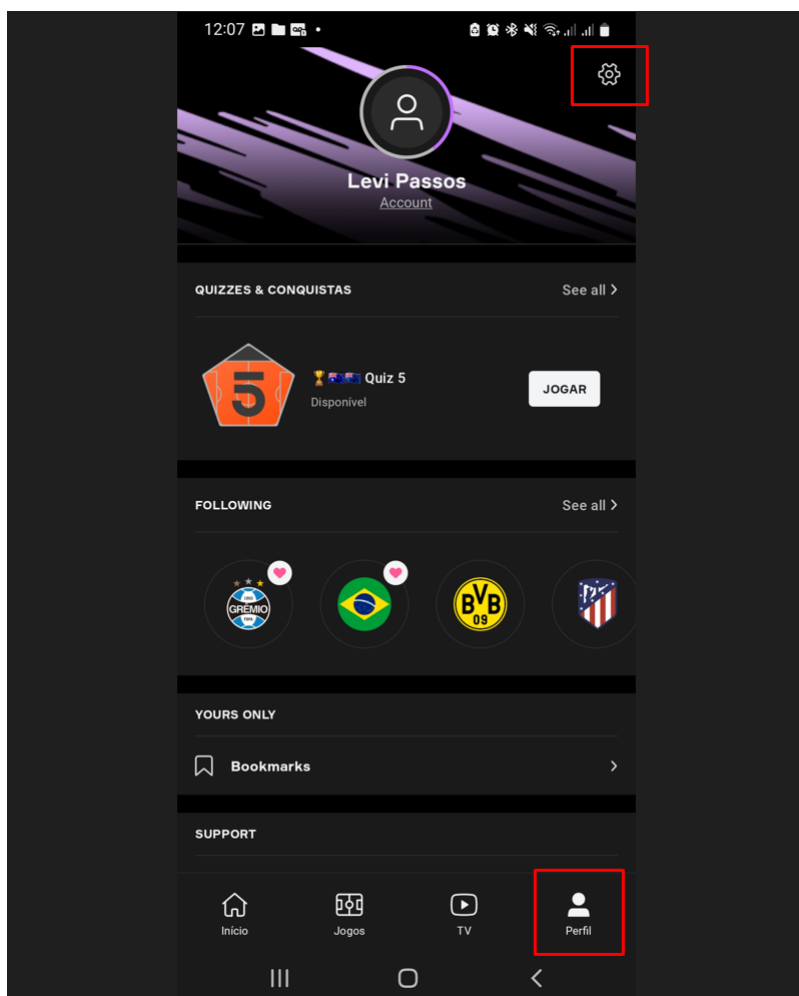


FIGURA 4 – Familiaridade - 2.



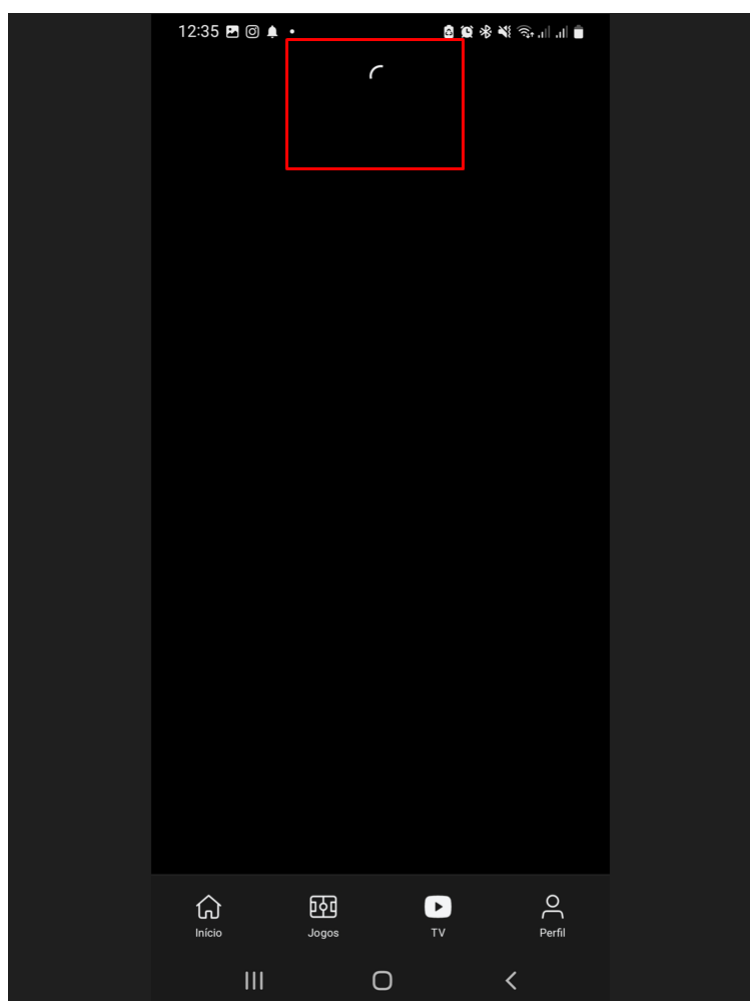
A interface garante a familiaridade através de ícones, geralmente utilizados por diversas aplicações para identificar funcionalidades padrão, em 4 exemplos principais:

- Ícone de casa, representando a função de abrir a tela inicial;
- Ícone de lupa, representando a funcionalidade de pesquisa;
- Ícone de uma pessoa, representando a função de abrir o perfil do usuário;
- Ícone de roda dentada, representando a função de abrir as configurações.

## 5 PASSO 4: RESPOSTA

Dois pontos. Primeiro, uma interface com um tempo de resposta curto é fundamental, principalmente quando a tarefa que se está realizando é casual. A banda de internet está cada vez maior e um usuário com um link de 20Mb em casa não quer esperar 5 segundos para que a página carregue. Segundo resposta não é só tempo, mas sim qualidade de feedback. Isso quer dizer que sempre que o usuário possa se sentir inseguro, um simples recado como “enviado com sucesso” pode tranquilizá-lo.(BOHN, 2023)

FIGURA 5 – Resposta.



Ao trocar de aba no menu de navegação existe uma espera de 2 a 3 segundos para que a página carregue. Não vai contra a recomendação do tempo de resposta dado por Bonh, mas existe a possibilidade de incomodar alguns usuários.



## **6 PASSO 5: CONSISTÊNCIA**

Mais do que utilizar metáforas visuais, os elementos devem manter uma continuidade em todas as seções. Se um botão de ação possui um formato em uma página e é diferente em outra, algo está errado. Uma página consistente permite que o usuário reconheça padrões em diferentes áreas e compreenda mais facilmente o funcionamento geral do sistema. (BOHN, 2023)

O aplicativo prova a sua consistência ao manter as mesmas características dos botões de navegação ao trocar de página, e sua única alteração em preencher o botão também é um acerto pois indica ao usuário em qual das páginas ele está naquele momento.

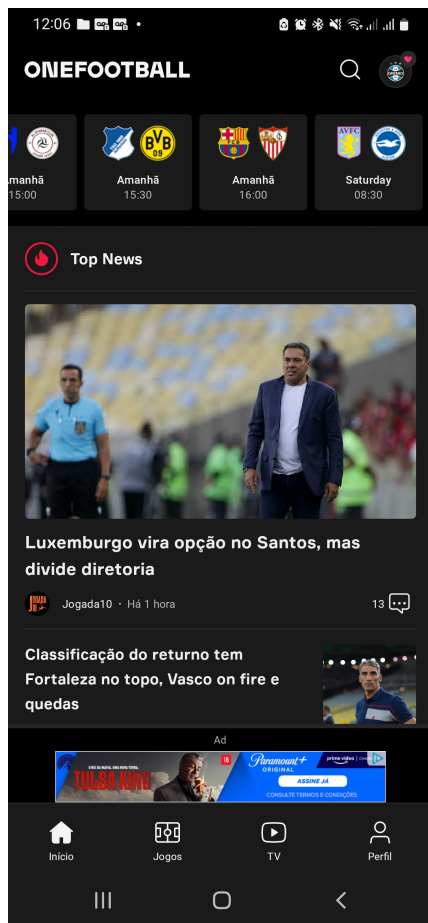


FIGURA 6 – Consistência

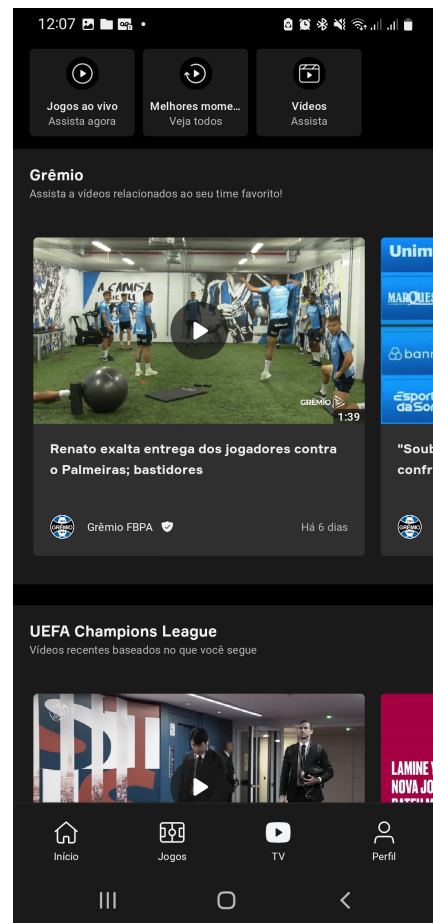
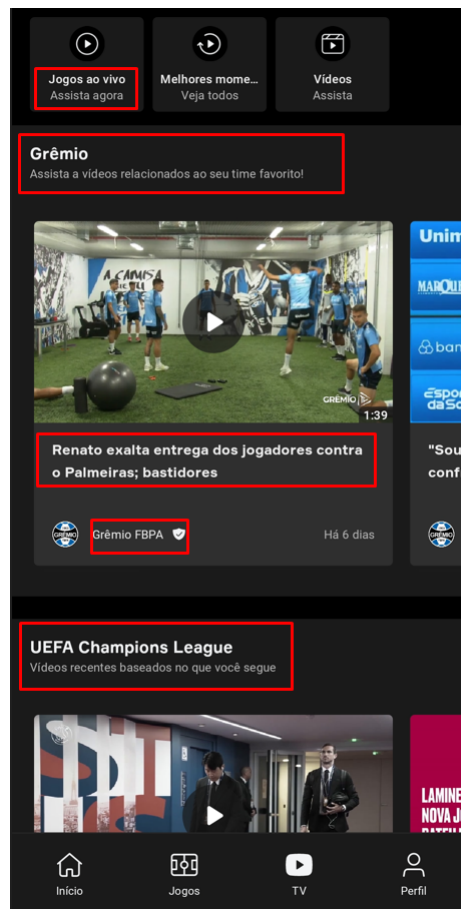


FIGURA 7 – Consistência - 2

## 7 PASSO 6: ESTÉTICA

Só um motivo para se preocupar com uma interface bonita: as pessoas ficam felizes quando olham para coisas bonitas. Veja bem, bonito não quer dizer somente um apelo visual fortíssimo e Helvética em todo o texto. Acima de tudo, um grid bem definido. Se possível, tente adotar padrões ainda mais complexos e orgânicos, como a Proporção Áurea. (BOHN, 2023)

FIGURA 8 – Estética.

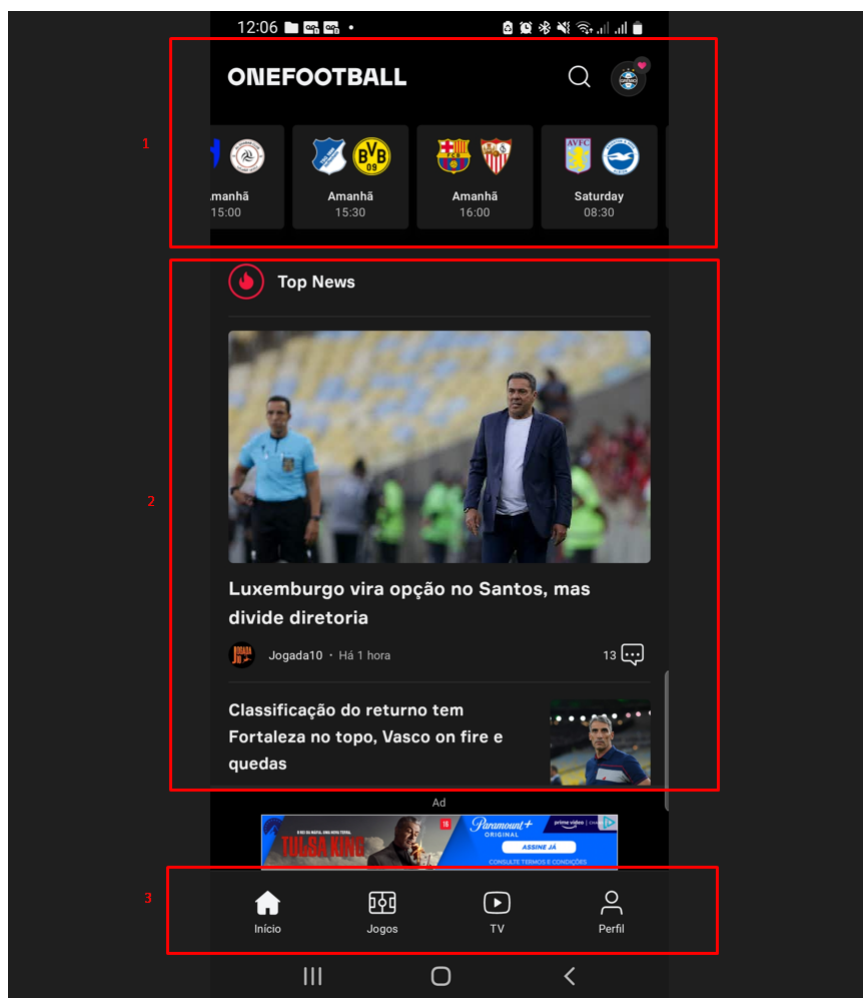


Nesse ponto a interface não cumpre totalmente a recomendação pois apesar de manter o alinhamento do conteúdo à esquerda, isso acaba desalinhando alguns componentes de tela passando a impressão de que algo está fora do lugar. Em contrapartida o desing da tela acerta na consistência da fonte, que se mantém a mesma em todo o aplicativo.

## 8 PASSO 7: EFICIÊNCIA

Ajude o usuário, crie atalhos para as tarefas comuns, evite formulários longos sem necessidade e passos desnecessários. Pense bem quando estiver projetando o fluxograma das páginas, é nesta etapa que se deve avaliar a quantidade de entradas do usuário para realizar determinada ação. Resuma. (BOHN, 2023)

FIGURA 9 – Clareza.

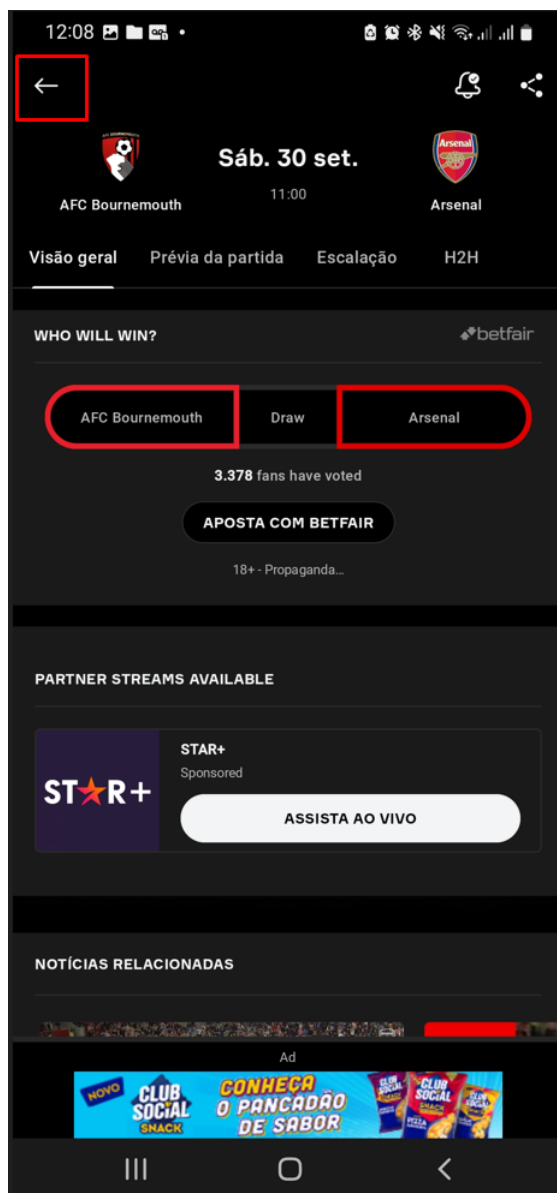


A tela inicial resume bem esse ponto e prova sua eficiência, uma vez que o objetivo principal do software é noticiar o usuário dos principais jogos e acontecimentos do futebol nacional e internacional, e é justamente isso que o usuário recebe na primeira página após a abertura do aplicativo.

## 9 PASSO 8: CORREÇÃO

Errar é humano. Sendo assim, seus usuários vão errar, e se não conseguirem voltar atrás vão se deprimir. Ou pior: sair do site resmungando de raiva. (BOHN, 2023)

FIGURA 10 – Correção.



Como as principais atividades do usuário dentro do aplicativo são de navegação, abrindo notícias e acompanhando jogos, a maioria dos erros do usuário serão também de navegação, clicando em algo que ele não queria por exemplo. A interface programa essas navegações de forma eficiente, fazendo com que o retorno à tela anterior ou posterior seja instantâneo, diminuindo assim a frustração do usuário ao clicar em algo que ele não pretendia.

## REFERÊNCIAS

BOHN, D. *8 passos para uma boa interface*. 2023. [Online; accessed 29-Setembro-2023]. Disponível em: <<https://danielbohn.com.br>>.