

ALINE CABRAL DA SILVA



8 PASSOS PARA UMA BOA INTERFACE

Trabalho de pesquisa apresentado ao curso interface humano computador, referente ao estudo dirigido 1º bimestre que consiste na identificação em sites web e softwares os 8 passos para uma boa interface segundo Daniel Bohn.

Orientador: Patrícia Rucker de Bassi

CURITIBA
2023

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	3
2 REFERENCIAL TEÓRICO	4
3 METODOLOGIA.....	5
4. OS 8 PASSOS PARA UMA BOA INTERFACE	6
4.1 CLAREZA:	6
4.2 CONCISÃO:.....	7
4.3 FAMILIARIDADE:.....	8
4.4 RESPOSTA:	9
4.5 CONSISTÊNCIA:	10
4.6 ESTÉTICA:	11
4.7 EFICIÊNCIA:.....	12
4.8 CORREÇÃO:	13
REFERÊNCIAS	14

1 INTRODUÇÃO

No presente trabalho de pesquisa proposto para o estudo dirigido do 1º bimestre da matéria interface humano computador, foi identificado em artigos e websites a presença ou a ausência de 8 características de uma boa interface segundo Daniel Bohn.

Antes de iniciar o desenho de uma nova interface web, os designers enfrentam um desafio significativo: a busca pela criação de uma experiência de usuário que seja completa, intuitiva e altamente usável. Em um cenário digital em constante evolução, onde os sites se tornaram portais para informações, serviços e interações, a qualidade da interface desempenha um papel importante na satisfação do usuário e no sucesso de um projeto online. Em última análise, compreender e aplicar esses princípios é o alicerce sobre o qual a construção de interfaces web bem-sucedidas é estabelecida, visando a satisfazer as expectativas do usuário e maximizar o impacto da presença digital de uma organização.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste referencial teórico da presente pesquisa foi estruturado em 8 tópicos, sendo eles: concisão; familiaridade; resposta.; consistência; estética; eficiência; correção.

A escolha da temática deste projeto partiu do tema proposto em aula referente ao artigo escrito por Daniel Bohn “Os 8 passos para uma boa interface”. O artigo tem a escrita direcionada a designers e programadores, onde direciona os mesmo a criação de uma boa interface usando seus 8 passos ou podemos dizer características de uma boa interface.

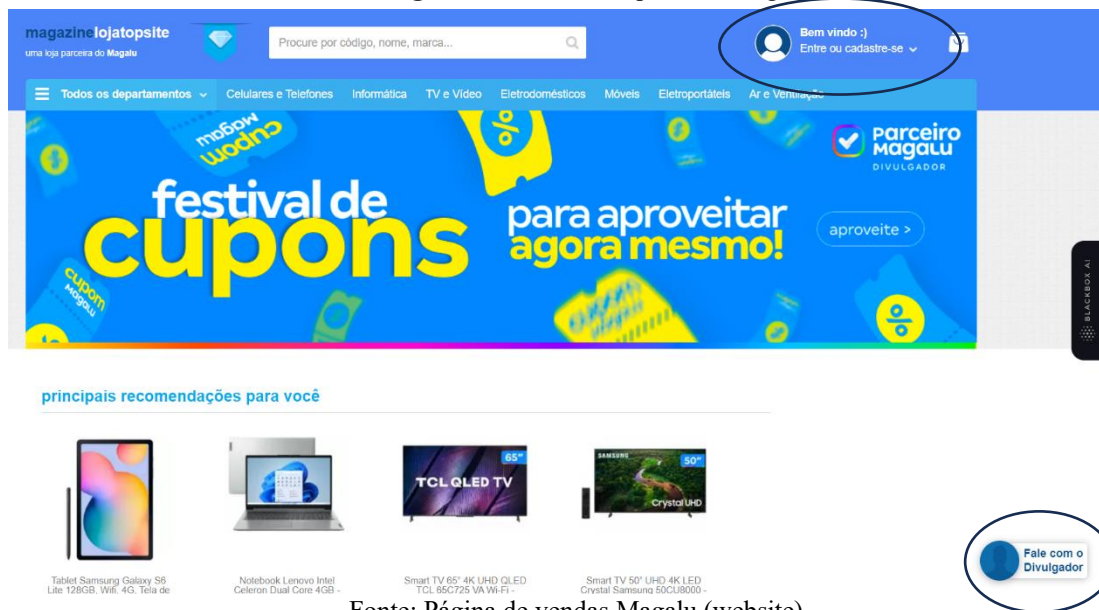
3 METODOLOGIA

Buscando analisar a temática proposta, este trabalho será pautado na investigação a respeito dos 8 passos para uma boa interface descrito em um artigo. De forma a atingir a maior veracidade possível no processo de conhecimento da problemática a ser estudada, o trabalho examinara com um olhar investigativo referentes ao objeto estudado que no caso desta análise trata-se de uma boa interface.

4. OS 8 PASSOS PARA UMA BOA INTERFACE

4.1 CLAREZA:

Figura 1 – Tela inicial parceiro Magalu



Fonte: Página de vendas Magalu (website)

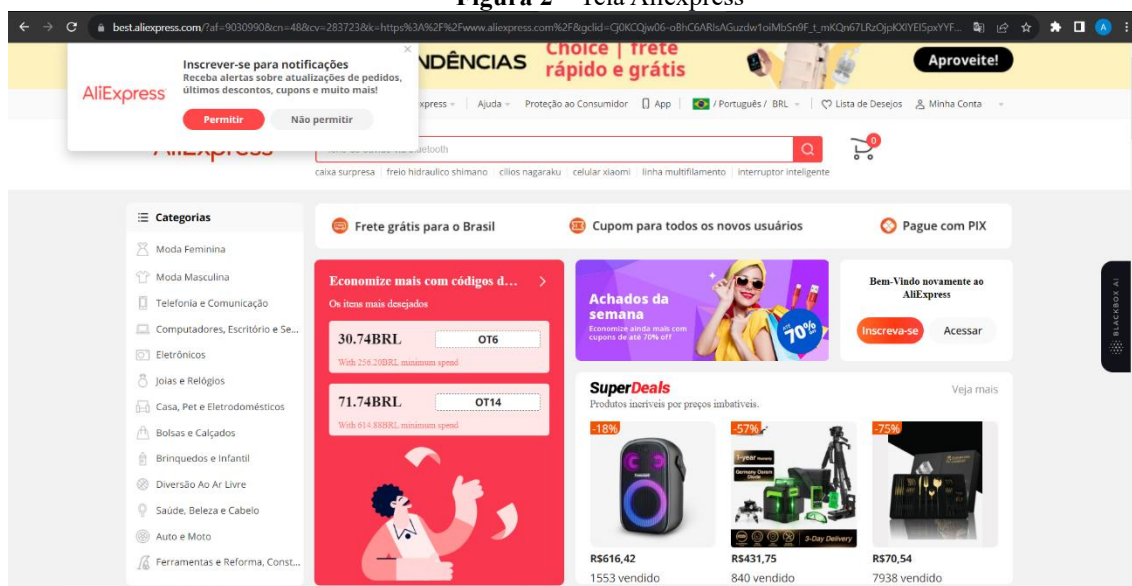
Uma interface com clareza é aquela que torna as informações e ações facilmente compreensíveis para os usuários. Ela é projetada de forma a minimizar qualquer ambiguidade e confusão, permitindo que os usuários interajam de forma intuitiva e entendam o sistema sem esforço. Acima na figura 1 temos a tela inicial de uma página de vendas de um parceiro Magalu, ou seja, não é o site oficial da Magazine Luiza, o que pode deixar o usuário em dúvida da veracidade do site, mas nele conseguimos identificar vários pontos de clareza, como por exemplo: A linguagem e a terminologia usadas na interface são consistentes e seguem padrões de nomenclatura reconhecíveis do site oficial e os mesmos termos são usados para representar a mesma funcionalidade.

Outro ponto é a navegação intuitiva, os menus e botões são organizados de maneira lógica e intuitiva, de modo que os usuários possam facilmente encontrar o que estão procurando e se mover pelo sistema sem problemas. Além dos textos e títulos serem bem descritivos e informativos, transmitindo clareza a função ou o propósito dos elementos na interface.

Em resumo, a página possui características de uma boa interface e clara, e possui também um progresso visível, ou seja, quando uma tarefa envolve um processo que leva tempo, como a finalização de compra, a interface mostra um indicador de progresso claro para que os usuários saibam o que está acontecendo, ou em caso de dúvida, possui um chat para contato com o divulgador.

4.2 CONCISÃO:

Figura 2 – Tela Aliexpress



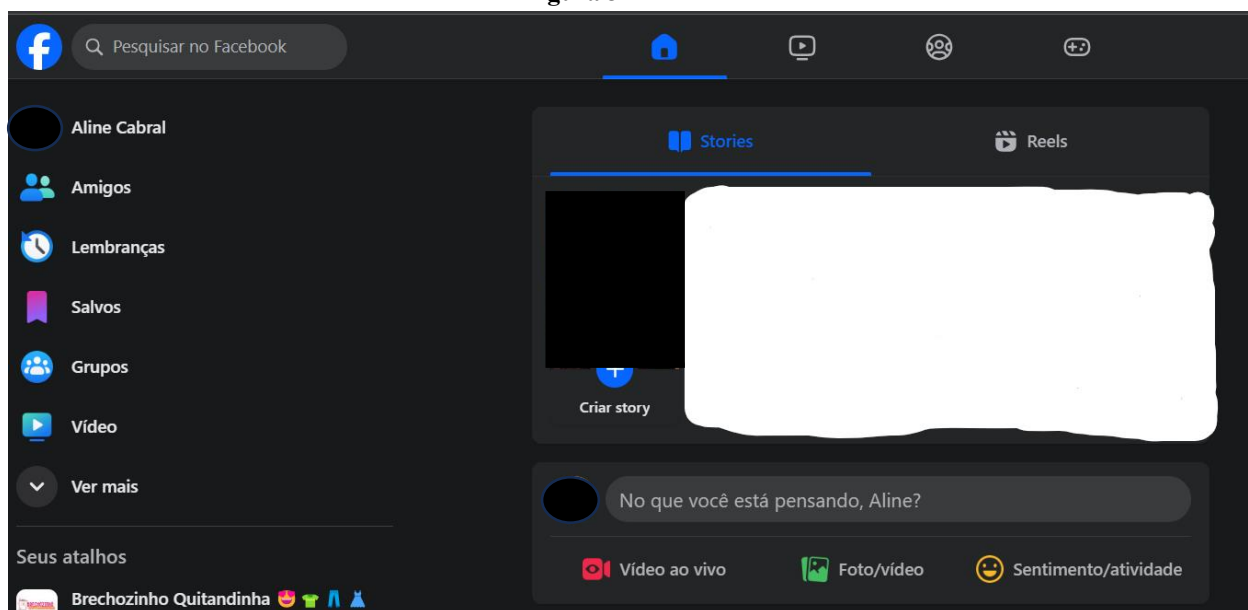
Fonte: Página de vendas Aliexpress (website)

O website de vendas do Aliexpress foi escolhido para representar uma interface concisa, ou parcialmente concisa, porque foi identificado uma falta de priorização, ou seja, a falta de priorização na seleção de recursos e elementos da interface resultou em uma interface desorganizada e não concisa. Para uma interface concisa é importante destacar os recursos mais importantes e comuns para evitar a sobrecarga de informações.

E nesse caso, ao acessarmos o site, a primeira tela que temos, está presente diversas informações, banner de cupom, banner de promoção de 70% off, no canto esquerdo da tela uma lista de categoria de produtos e acima um banner com anúncio de frete grátis ou seja, muita informação, o que pode prejudicar a usabilidade do cliente, que pode achar complicado depois e acaba não realizando a pesquisa de produto ou sucessivamente a compra no site.

4.3 FAMILIARIDADE:

Figura 3 – Tela Facebook



Fonte: Página inicial do Facebook (website)

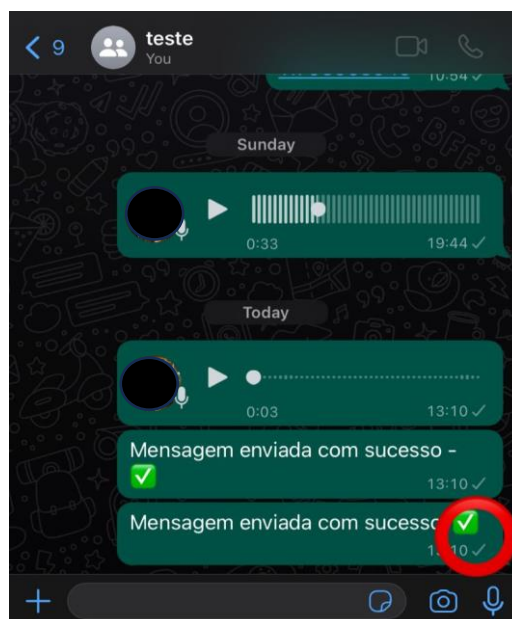
A tela inicial do Facebook web foi escolhido para representar a familiaridade por possuir uma engenharia semiótica presente, ou seja, o Facebook utiliza diversos emojis e metáforas presentes em sistemas web, isso inclui o uso de ícones padrão, layouts de página comuns, cores consistentes e outros elementos de design que os usuários já estão acostumados a ver.

Exemplo: o emoji de duas pessoas localizados no canto superior esquerdo representa AMIGOS; temos também um emoji com uma câmera vermelha com um olho no centro que significa VÍDEO AO VIVO; Um emoji de controle de vídeo game no canto superior direito que significa JOGOS; entre outros presentes na imagem. Concluindo então, que são emojis autoexplicativos, o que facilita o usuário na usabilidade do website.

Outro ponto, os elementos de design, a navegação e as ações funcionam de maneira uniforme em todo o sistema, os usuários se sentem mais à vontade e familiarizados com a interface.

4.4 RESPOSTA:

Figura 4 – Tela do aplicativo WhatsApp



Fonte: Celular do autor (Aplicativo)

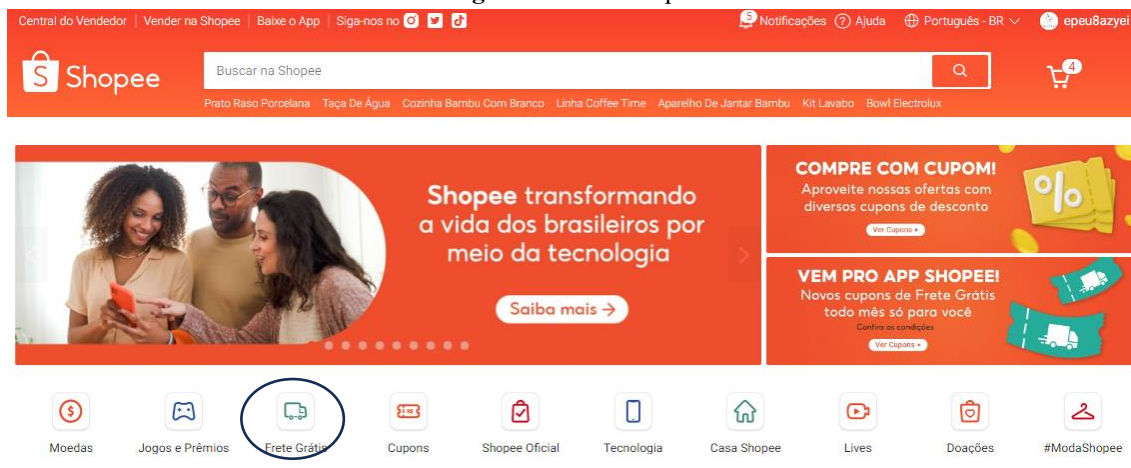
O aplicativo do WhatsApp de maneira geral possui um tempo de resposta rápido, ou seja, ações do usuário como cliques em botões ou interações com elementos da interface, são seguidas por feedback imediato, como animações suaves ou transições sem atraso perceptível.

Na figura 3 podemos identificar uma resposta de mensagem enviada em uma conversa no WhatsApp, onde adotam um design simplificado, evitando a sobrecarga de elementos visuais ou informações desnecessárias, apenas um simples confere indica que a mensagem foi enviada ou então quando aparece dois confere que significa que chegou à mensagem para o receptor, e por último quando os dois conferes mudam de cor e ficam azuis, que significa que a mensagem foi lida com sucesso. A simplicidade ajuda a acelerar a interação do usuário.

Em resumo, o WhatsApp é uma interface responsiva que oferece uma experiência de usuário ágil, garantindo que ações do usuário sejam seguidas por feedback imediato, que o conteúdo seja carregado rapidamente e que a navegação seja intuitiva. Essas características combinadas contribuem para uma experiência do usuário satisfatória e eficaz.

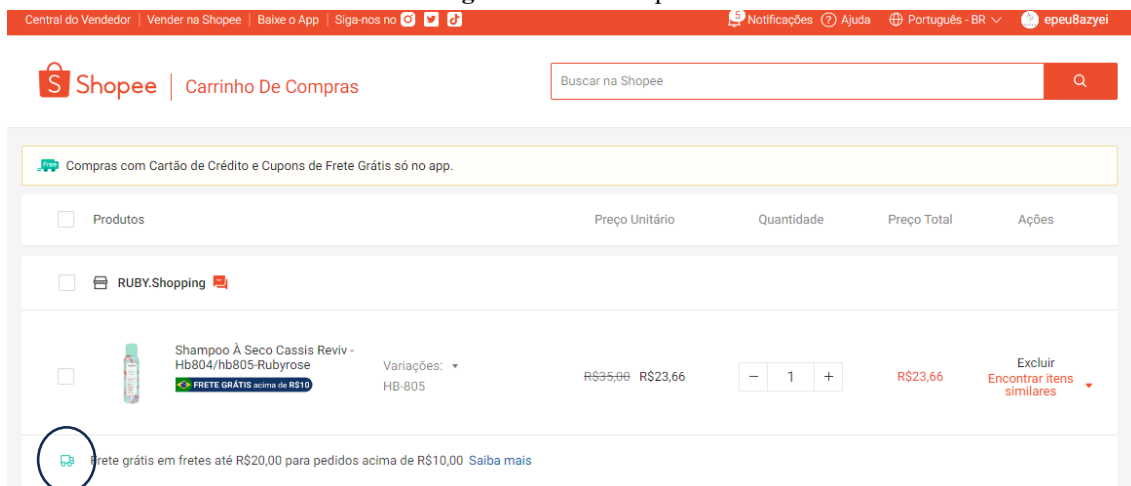
4.5 CONSISTÊNCIA:

Figura 5 – Tela Shopee



Fonte: Site de vendas Shopee (Website)

Figura 6 – Tela Shopee 2



Fonte: Site de vendas Shopee (Website)



Um exemplo de website consistente podemos considerar o site vendas da Shopee, porque possui ícones e símbolos que são usados de maneira consistente para representar ações, funções ou categorias específicas em todo o aplicativo. Por exemplo, o ícone de caminhão que nas duas telas, tanto na tela inicial, quanto na tela de carrinho de compras da Shopee sempre representa a função de frete grátis, ou seja, os usuários podem esperar que uma ação em um local específico tenha o mesmo resultado em outros lugares.

Em resumo, a interface da Shopee é consistente porque segue padrões de design predefinidos, como o uso consistente de cores, tipografia, ícones e layout. Os elementos interativos, como botões e caixas de seleção, se comportam da mesma maneira em todas as partes do sistema. Isso ajuda os usuários a reconhecerem e entender visualmente os elementos da interface.

4.6 ESTÉTICA:

Figura 7 – Tela inicial toda matéria



Fonte: Site toda matéria (Website)

Em questão de estética o site toda matéria possui uma interface que possui vários tópicos que são considerados para uma boa estética, um dos exemplos a harmonia de cores, o uso de cores é cuidadosamente escolhido para criar uma paleta de cores bonita e agradável. As cores são usadas com moderação e de forma consistente em todo o design. Outro ponto, a consistência visual que é mantida em todo o design, garantindo que os elementos visuais, como botões, menus e ícones, sigam um estilo visual uniforme.

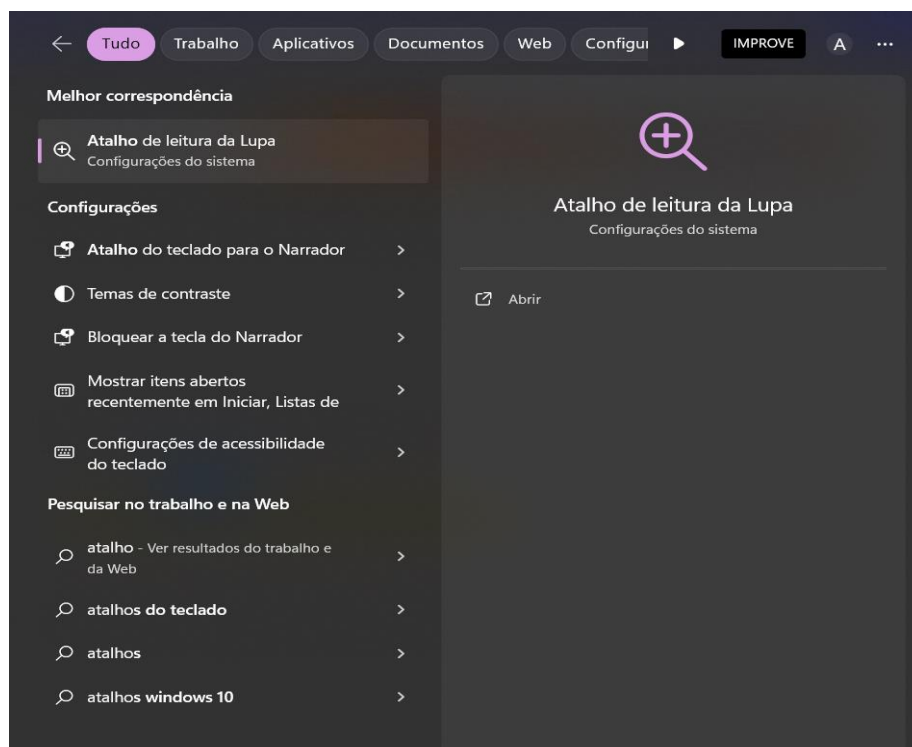
Possuem as imagens de alta qualidade que acredito serem usadas para transmitir informações ou criar uma atmosfera mais atraente. Em muitos casos, elementos de design são personalizados para refletir a identidade da marca ou o propósito do aplicativo ou site, o que conseguimos identificar também na tela inicial.

A tela inicial do site também possui a presença de engenharia semiótica com uma iconografia clara, mas com um design único, um exemplo seria os botões de matérias na parte inferior da tela, cada botão possui uma imagem relacionada ao nome do botão, o que facilita o entendimento e a usabilidade do usuário.

Em resumo interfaces estéticas são projetadas para criar uma impressão positiva nos usuários, tornando a experiência do usuário mais agradável e atraente. No entanto, é importante equilibrar a estética com a usabilidade para garantir que a interface não apenas pareça boa, mas também funcione bem e atenda às necessidades dos usuários.

4.7 EFICIÊNCIA:

Figura 8 – Atalho Windows 11



Fonte: Windows 11

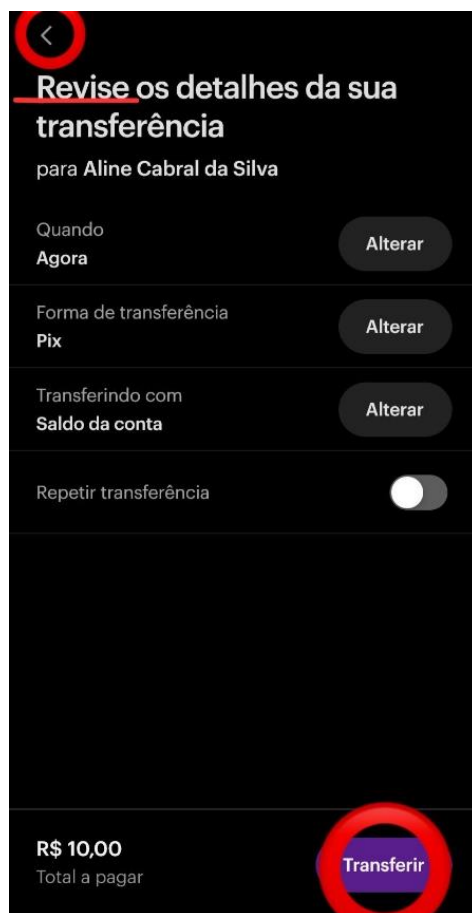
Uma interface eficiente é aquela que permite que os usuários alcancem seus objetivos de forma rápida e eficaz, minimizando desperdícios de tempo e esforço. Essas interfaces são projetadas para facilitar a interação dos usuários com o sistema, tornando-o produtivo e eficiente.

O sistema operacional Windows 11 é a atual e principal versão da família de sistemas operacionais Windows NT, e nele conseguimos identificar um software bastante eficiente, com diversas características, como: oferecer atalhos de teclado para ações comuns, permitindo que usuários experientes realizem tarefas mais rapidamente sem depender exclusivamente do uso do mouse; Fornece autocompletar em campos de pesquisa e sugestões contextuais para agilizar a entrada de dados e a localização de informações; Mantém um histórico de ações do usuário, permitindo que os usuários naveguem facilmente para trás ou refaçam ações anteriores; Oferece recursos de pesquisa poderosos, como filtros avançados, ordenação e pesquisa em tempo real, para ajudar os usuários a encontrar rapidamente o que estão procurando; As interações do usuário têm uma resposta imediata, sem atrasos perceptíveis, proporcionando uma sensação de fluidez.

Em resumo, o Windows 10 possui uma interface eficiente e crucial para melhorar a produtividade dos usuários, reduzir a frustração e proporcionar uma experiência mais agradável.

4.8 CORREÇÃO:

Figura 9 – Tela de pix NuBank



Fonte: Nubank (Aplicativo)

Uma interface com correção é fundamental para melhorar a experiência do usuário, reduzir a frustração e aumentar a confiança do usuário no sistema. Ajuda a evitar erros, economizar tempo e proporcionar uma experiência mais suave e confiável.

O aplicativo da Nubank possui uma interface bastante dinâmica e eficiente, na figura acima conseguimos ver a tela de confirmação de pix, onde possui uma revisão e confirmação, antes de finalizar ações irreversíveis como o envio de dinheiro no formato de pix, a interface solicita confirmação do usuário para evitar erros acidentais.

Outro quesito é a recuperação de erros, o aplicativo da Nubank permite que os usuários desfçam ações ou forneça maneiras de corrigir erros sem perder dados ou progresso, tornando o um aplicativo com uma boa interface e com correção.

REFERÊNCIAS

MARKETPLACE. [S. l.], 2017. Disponível em: <https://best.aliexpress.com/?af=9030990&cn=48&cv=283723&k=https%3A%2F%2Fwww.aliexpress.com%2F&gclid=Cj0KCQjw06-oBhC>. Acesso em: 22 set. 2023.

SHOPEE (Brasil). Marketplace. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://shopee.com.br/>. Acesso em: 21 set. 2023.

TELA inicial. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://www.facebook.com/>. Acesso em: 19 set. 2023.

TODA (Materia). Conteúdos escolares. [S. l.], 2018. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/>. Acesso em: 22 set. 2023.