
LITERACIA3.0

ENTENDENDO, PRODUZINDO E INOVANDO COM TECNOLOGIA



AULA 06 –INTERFACE E USER EXPERIENCE

1º Edição

INTERFACE

Afinal o que é isso?

Interface é um termo que deriva do vocábulo inglês interface (“superfície de contato”). No mundo de tecnologia, é possível entender-se a interface como sendo um espaço (o lugar onde decorre a interacção e a troca), um instrumento (a modo de extensão do corpo humano, como o rato que permite interagir com um computador) ou uma superfície (o objecto que fornece informação através da sua textura, forma ou cor).

Conhece-se como interface do utilizador o meio que permite à pessoa de se comunicar com uma máquina. A interface, neste caso, é composta pelos pontos de contato entre o utilizador e a máquina. Por exemplo, o monitor, o mouse e o teclado.

Aqui vamos pensar em interfaces de celulares e seus aplicativos ok!? Então podemos definir como:

A cara que o aplicativo tem e que você interage :)

Como fazer uma boa interface

E aí vão algumas diquinhas para fazer uma boa interface para dispositivos móveis:

1. Tenha poucas funções no mesmo ambiente. Mantenha o foco!
2. “Tudo é essencial” não é uma opção.
3. Use botões grandes. Lembre-se que o toque de um dedo é bem diferente da seleção com um cursos.
4. Pouca digitação. É difícil, demorado e chato ao usuário. Formulários pequenos sempre!
5. A forma deve refletir a função, que é mais importante que a beleza aparence.

6. Existem padrões de interface para cada um dos sistemas (Android, iOS e Windows), parece bom seguí-las uma vez que os usuários de cada uma já estão acostumados.

Com essas dicas básicas, seu aplicativo já vai ter uma carinha muito bacana e funcional! :)

Outra dica bacana é você pensar quais são os apps que você mais usa e acha bonito. Pegue eles como exemplo e inspiração para o seu. Afinal, se você curte a interface ela deve ter alguns pontos bem bacanas que você pode se inspirar e aprender.

USER EXPERIENCE

Afinal o que é isso?

Experiência de Usuário, que em geral nos referimos somente como UX, é um termo para o nível de satisfação geral dos usuários enquanto usam um produto, site ou aplicativo. Se for uma boa experiência, eles estão felizes. Se for uma má experiência, seus clientes não voltam, e eles contam para todos os seus amigos. Como não queremos que isso aconteça acho bom a gente se preocupar com essa experiência certo!? Portanto vamos entender UX como:

UX = SOMA DE VÁRIAS INTERAÇÃO E A PERCEPÇÃO DEIXADA POR ELAS.

Todas as interações são abertas a interpretações subjetivas, algumas pessoas não gostam de azul simplesmente, mas não é por isso que vamos deixar de usar essa cor nas telas do nosso aplicativo. Afinal, quase todos nós já escutamos a famosa frase: É impossível agradar todo o mundo!

Lembre-se que percepção é sempre verdadeira na mente do percebedor. Se você pensa, por exemplo que ver o por do sol é deprimente, afinal o sol está indo embora não há muita coisa que podemos fazer para lhe convencer do contrário. Por outro lado, esse é o motivo pelo qual devemos usar as chamadas “boas práticas”, que são as propostas que a maioria das

pessoas responde positivamente, por exemplo, uma grande maioria das pessoas curte pores do sol, então podemos usar sem culpa, sacou?!

Para projetar a “experiência de usuário”, portanto, precisamos:

- coordenar interações que podem ser checadas (projetar e programar botões).
- Interações cognitivas que estão fora de nosso controle (por exemplo uma imagem que não é tão agradável na tela de entrada do seu aplicativo)
- Reduzir as interações negativas (aplicativos que ficam dando erro e travam o celular ou o computador)

Vamos pensar agora como desenvolver uma UX bacana :)

Como desenvolver uma user experience bacana?

Há bastantes informações na internet sobre técnicas de design de UX você pode usar quando elabora seu app. Aqui estão 8 características de um app de sucesso (UX legal e interface bacana):

- ▶ **Fácil de entender:** clareza é o elemento mais importante para uma interface com o usuário. Na verdade, o propósito maior de uma interface é permitir que as pessoas interajam com o aplicativo. Se as pessoas não descobrirem como sua aplicação funciona elas ficarão confusas e frustradas.
- ▶ **Não enrola, vai direto ao ponto:** Mantenha as coisas claras, mas, também, mantenha as coisas concisas. Quando você conseguir explicar uma característica em uma sentença, ao invés de três, faça isso! Quando conseguir rotular um item com uma palavra, ao invés de duas, faça isso! Economize o valioso tempo de seus usuários mantendo as coisas concisas.
- ▶ **Familiar:** “Familiar” é somente isso: algo que se aparece com alguma outra coisa que você já encontrou antes. Quando você estiver familiarizado com algo, você sabe como esse “algo” se comporta; você sabe o que esperar. Identifique as coisas que são familiares para os usuários e integre em sua user interface.

- ▶ **Responsiva:** “Responsivo” significa duas coisas. Primeiro de tudo, significa respostas rápidas. A interface, se não o software que está por trás, deve trabalhar rápido. Esperar as coisas carregarem e usar interfaces pesadas e lentas é frustrante. “Responsivo” também significa a interface prover algum tipo de feedback. A interface deve comunicar ao usuário e informar o que está acontecendo. Você apertou aquele botão corretamente? Como você sabe? O botão deve ter um estado “pressionado” para dar esse feedback por exemplo. E é por isso que essa palavra é usada para se referir a aplicações que ficam bacanas em vários tamanhos de telas, ou seja, aquele site que fica bacana no celular e no computador, sabe!?
- ▶ **Consistente:** Interfaces consistentes permitem que os utilizadores desenvolvam hábitos de uso – eles aprendem sobre os diferentes botões, abas, ícones e outros elementos da interface e os reconhecem e percebem o que eles fazem em diferentes contextos. Os utilizadores também aprendem como certas coisas funcionam e serão capazes de trabalhar a forma de operar novas funcionalidades mais rápido, com base em suas experiências anteriores.
- ▶ **Atrativa:** uma boa interface deve ser atrativa. Atrativa em um sentido que torna o uso dessa interface agradável. Sim, você pode fazer a sua interface simples, fácil de usar, eficiente e ágil, e vai fazer o seu trabalho bem – mas se você pode ir para a etapa extra e torná-la mais atrativa, então você vai fazer a experiência de utilização dessa interface verdadeiramente gratificante. Quando o software é agradável de usar, os seus clientes ou funcionários não vão simplesmente usá-lo, eles ficarão ansiosos para usá-lo.
- ▶ **Eficiente:** Uma user interface é o veículo que faz você chegar aos lugares. Esses “lugares” são as diferentes funções de um software ou web site. Uma boa interface deve permitir desempenhar essas funções mais rapidamente e com menos esforço. Uma interface eficiente descobriu exatamente o que o usuário está tentando alcançar e, depois, deixá-lo fazer exatamente isso sem maiores complicações. Implemente uma interface que permita que as pessoas facilmente consigam o que querem ao invés de simplesmente prover acesso uma lista de características/funções.

- **Capaz de “Desfazer”**: Ninguém é perfeito, e as pessoas estão sujeitas a cometer erros enquanto usam seu software ou web site. O quão bem você lida com esses erros é um importante indicador sobre a qualidade de seu software. Não “castigue” o usuário – construa uma interface que tenha a capacidade de desfazer os erros que possam surgir, isso é, que tenha a função “Desfazer”.

Atingir um equilíbrio perfeito exige habilidade e tempo, e cada solução dependerá de uma análise caso a caso exigindo dedicação. Para terminar aí vai 5 passos para uma UX perfeita:

1) Pesquise!

A pesquisa é fundamental antes de qualquer projeto. Você não pode simplesmente sair desenhando o que você julga ser bonito. NÃO! Analise a sua concorrência, veja o que eles estão fazendo e veja como e o que você pode fazer melhor! Lembra o que eu falei de ver os aplicativos que você curte e entender a UX e a Interface que eles usam? É a mesma coisa!

Além disso é interessante você saber o que é que o seu usuário vai procurar ou querer enquanto utiliza o sistema, assim você pode se focar nesses pontos. Você precisa conhecer eles. Converse com o seus potenciais usuários e com aqueles que já estão usando!

2) Planeje!

Lembra que eu falei sobre conhecer seu usuário? Então, agora você tem que fazer isso ainda melhor! Crie uma persona para o seu público (vamos ver como fazer isso logo mais!)

Durante o planejamento levante as ações que os usuário farão dentro do seu projeto. Como eles vão de uma página para outra, o que eles podem fazer em cada página.

3) Prototipe!

Recomendo friamente a criação de um Wireframe, que aqui vamos chamar de prototipação em papel (fica calmo que vamos falar disso com calma mais pra frente)

Mas você tem como simular toda a experiência do seu aplicativo com apenas um lápis e um pedaço de papel. O importante aqui é ter a certeza de que não ficaram falhas de navegação, acessibilidade, usabilidades, funcionalidades e demais. Assim você não vai ter retrabalho na hora que já estiver programando.

4) Desenhe!

Agora que já pesquisamos, planejamos e prototipamos podemos ter a certeza de que não existem falhas de usabilidade no nosso projeto e podemos seguir adiante. O que nós fizemos até agora garante, sei lá, uns 50% da Experiência do Usuário perfeita no nosso projeto. Mas a etapa de desenhar é uma das mais importantes e, muito provavelmente, responsável por outros 50%.

Aqui você precisa pensar em muitas coisas e lembrar que são os detalhes que vão ganhar os seus projetos. Cada interação, cada feedback para o usuário deve ser bem pensado e bem trabalhado.

5) Acompanhe e Teste!

Bom, não vai adiantar nada todo o seu esforço até aqui se você não acompanhar e testar o seu projeto. Veja usuários interagindo com ele, pergunte o que acharam e tenha uma postura de melhoria contínua (vamos falar ainda mais disso mais pra frente!)

**DEPOIS DE TODAS ESSAS DICAS NÃO
TEM COMO SUA UX E SUA
INTERFACE NÃO SAÍREM BACANAS!
MÃOS À OBRA!**