

Profa Gabriela Silveira

DESIGN DE INTERFACES

Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas



Objetivos

Estabelecer os modos de interação e os modelos de interface para criar interfaces digitais.

Indicadores de competência

Cria wireframes e gera a grid do projeto para posicionar os elementos visuais por meio de softwares adequados.

Define paleta de cores de acordo com estratégias do projeto para consistência e padrão das telas.

Indicadores de competência

Desenvolve os layouts das telas do projeto utilizando-se de softwares adequados para atender as expectativas de usuários e cliente.

Avalia os resultados obtidos por meio de testes de usabilidade relatando os acertos, erros, enganos e opiniões dos usuários para a criação de recomendações de melhorias.

Bibliografia

KRUG, Steve. Não me faça pensar. 2. ed. Rio de Janeiro: Alta Books, 2014.

PREECE Jennifer Jackson; ROGERS, Yvonne; SHARP, Hellen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2013.

TEIXEIRA, Fabrício. Introdução e boas práticas em UX design. São Paulo: Casa do Código, 2014.

Afinal, o que é interface para sistemas?


É o elemento que proporciona uma **ligação física ou lógica** entre dois sistemas ou partes de um sistema que não poderiam ser conectados diretamente. Ex. A tela do computador é a interface, uma tela de comandos que permite que humanos controlem determinado sistema ou software.



E usabilidade...


É ela que vai permitir a **facilidade de uso da interface**, com o objetivo de proporcionar sempre a melhor experiência para o usuário final, para que execute as funcionalidades da forma como foram projetadas, para a finalidade que foram projetadas, sem frustração.

Ex. Um bom exemplo pode ser utilizar a lixeira como ícone para eliminar algum arquivo. É familiar aos usuários e difícil de errar.



“Ahhhh, é a
aparência, pra
deixar bonitinho
né... A perfumaria”

...



“Desenhar
interfaces é
molezinha... Sem
pressa”

...

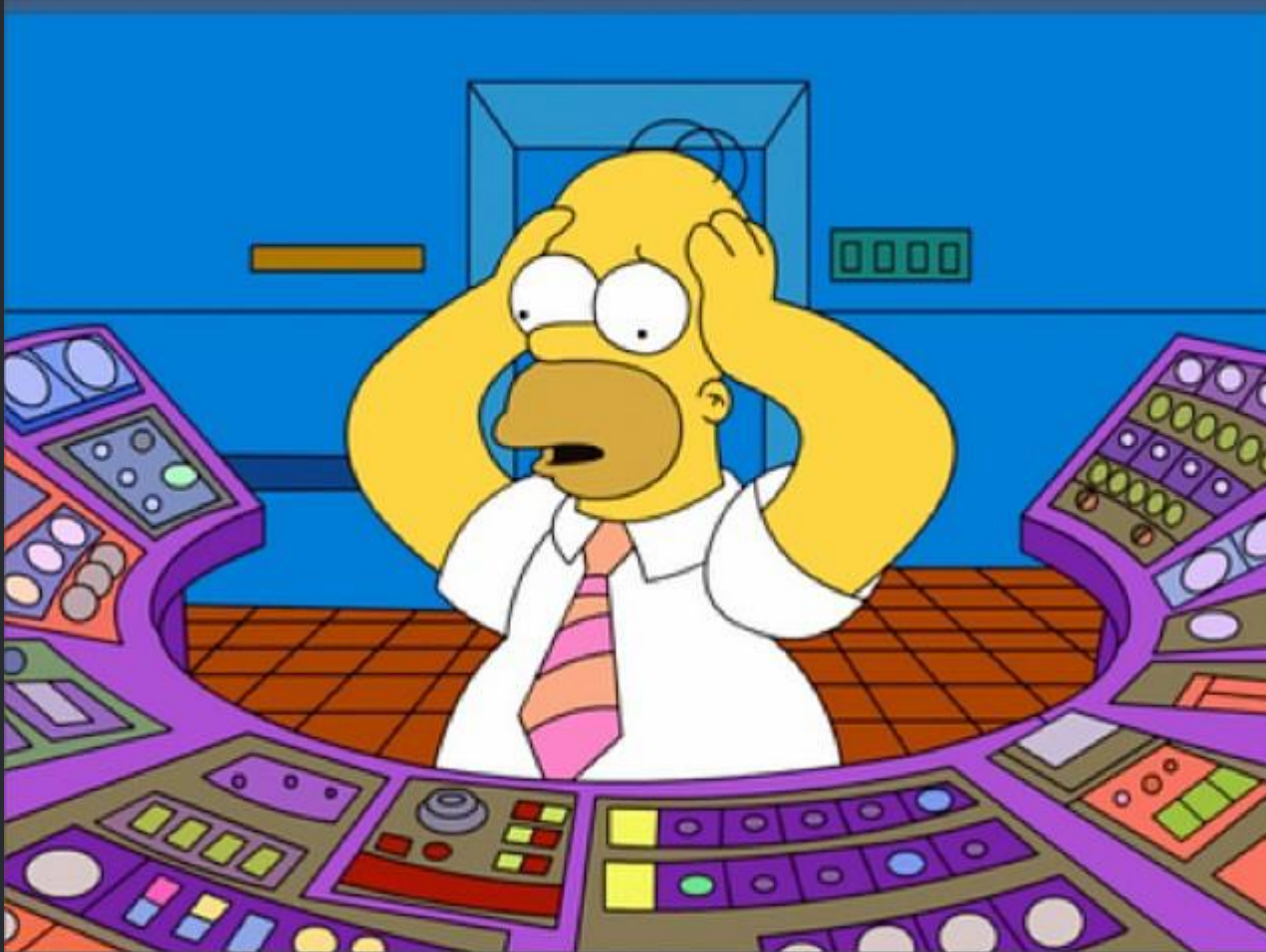
SERÁ?

A Interface

- Sabe aquela torneira de banheiro de shopping que te faz desistir de lavar as mãos pq não sabe ligar?
- Ter que ir ao banco pq não acha onde acessar um boleto no app?
- Ter que ligar pro suporte técnico pq não consegue resetar uma senha?

PRA VIDA!!! Todo artefato/serviço que piora sua vida no dia a dia foi projetado por alguém. E você não quer carregar essa responsabilidade de piorar o dia de alguém, certo?

Um mau projeto...

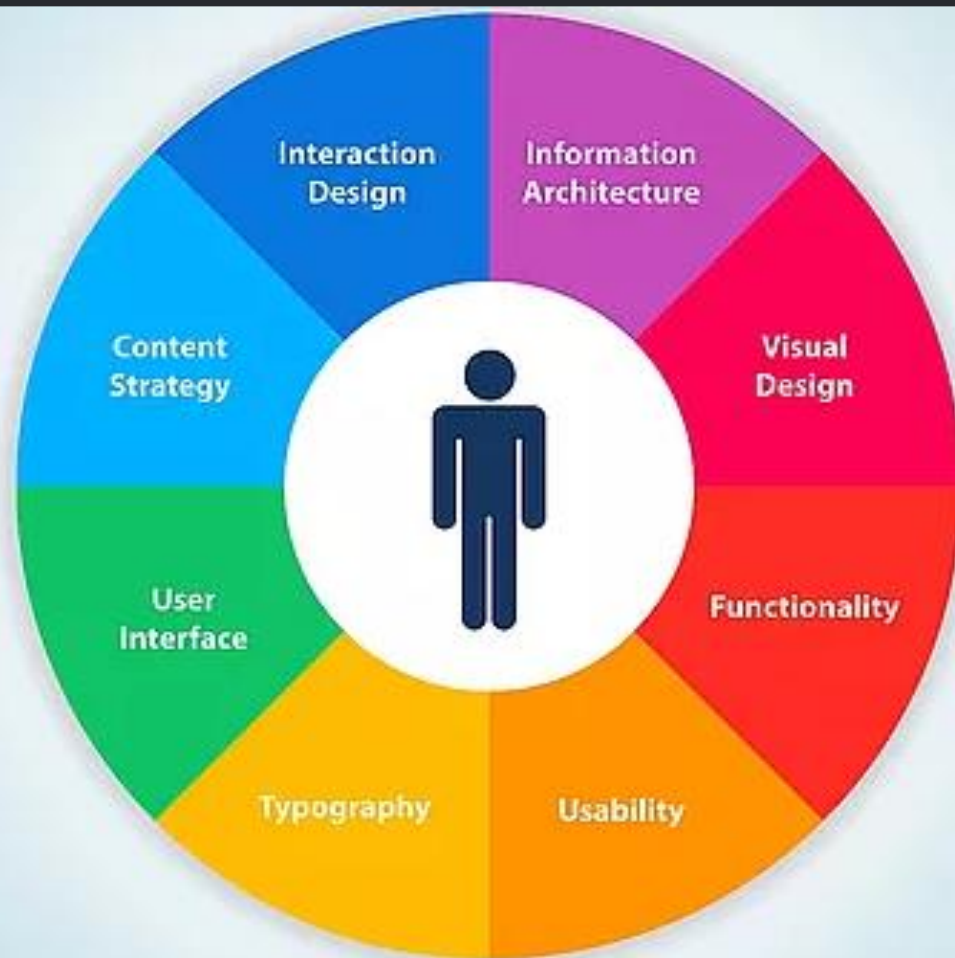


Design de interface

- **Design de interface** diz respeito à parte visual, à usabilidade, arquitetura da informação, navegação, transição de telas. Ou seja, todos os recursos que incrementam e melhoram a forma como o usuário lida com o produto.

Design centrado no usuário

- É o processo de design em que as necessidades, desejos e limitações do ser humano são levadas em conta durante todas as fases da concepção e desenvolvimento de um projeto;
- O objetivo do design de interface é tornar a interação com o sistema o mais simples possível para a realização dos objetivos do usuário.



O FOCO É
SEMPRE O
USUÁRIO

E o usuário nos dá dicas sempre!

- Do real pro virtual: Formas, estruturas e as funções de uma interface tem origem na nossa cultura e experiências reais



E o conceito de IHC?

- IHC: Interação Humano-Computador
 - Conhecer o Usuário: Pesquisa, questionários, personas..
 - Geração de ideias: brainstorm, mindmaps..
 - Conhecendo as necessidades: cenários, storyboard..

Como avaliar interfaces

- Nas normas ISO* Human-Centered Design for interactive systems (ISO 9241-210, 2010) foram definidos 6 princípios chave que veremos a seguir!
- *A sigla **ISO** denomina a International Organization for Standardization, ou seja, Organização Internacional de Padronização.

Como avaliar interfaces

1. O design de interface é criado a partir do conhecimento explícito dos usuários, tarefa e ambiente;

Ex. quem vai usar o sistema? Como vai auxiliar os usuário? Onde vai usar? Quais as funcionalidades?

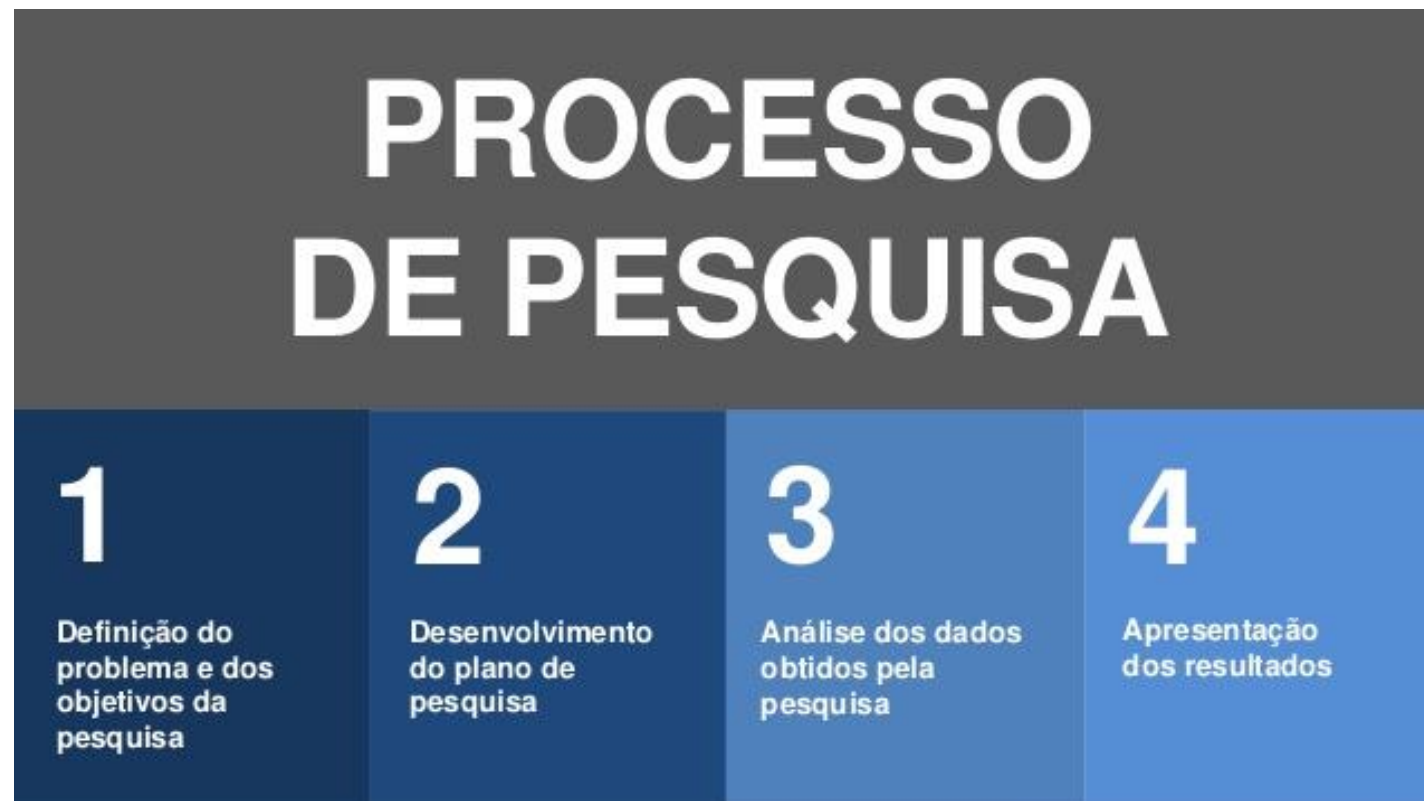
Como avaliar interfaces

2. Usuários são envolvidos em todo processo de design e desenvolvimento



Como avaliar interfaces

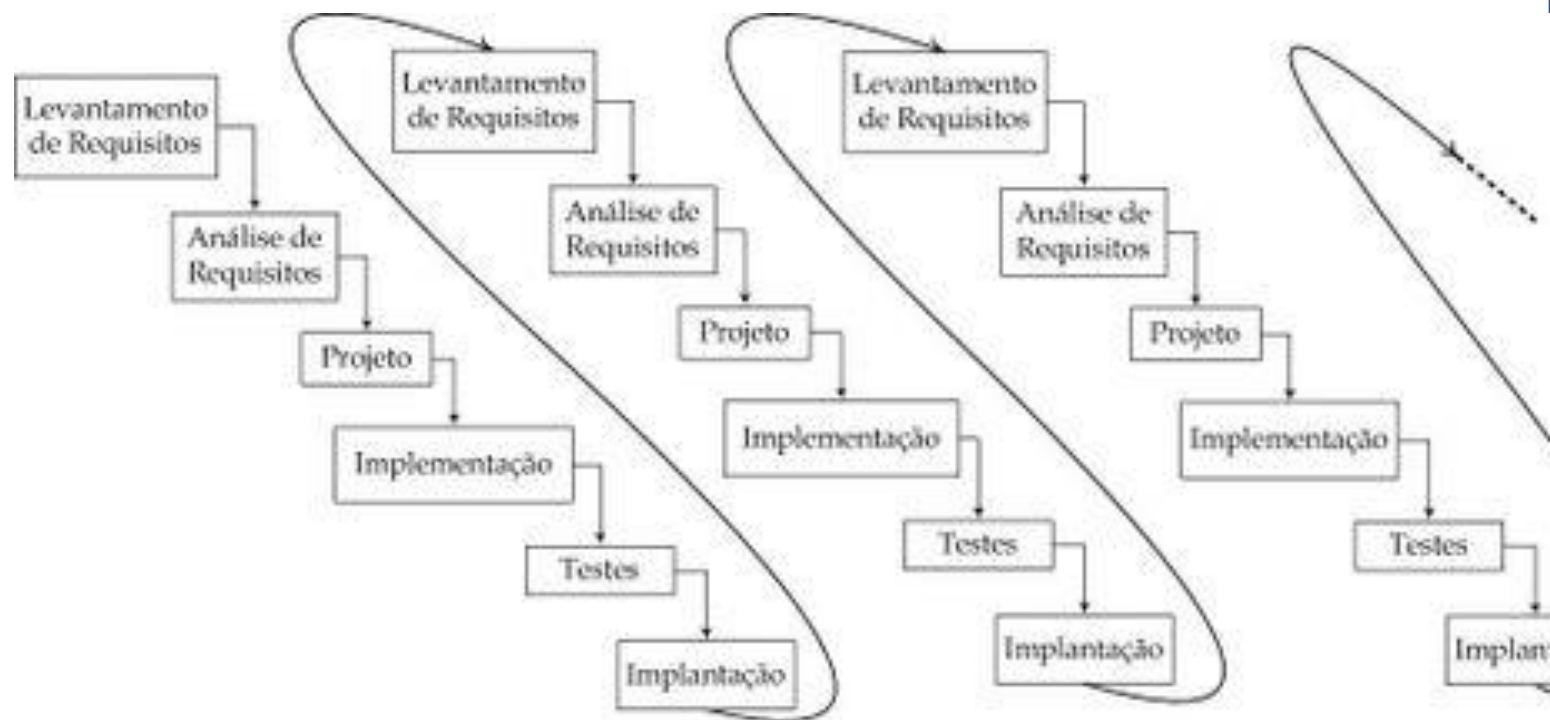
3. O projeto é dirigido e refinado por meio de avaliações centradas no usuário



Como avaliar interfaces

4. O processo é iterativo

****Diz-se do processo que se repete diversas vezes para se chegar a um resultado e a cada vez gera um resultado parcial que será usado na vez seguinte. Feito de novo; repetido. Repetido muitas vezes.**



Como avaliar interfaces

5. O design deve focar a experiência do usuário como um todo

Ex. A Amazon passou a medir a experiência do usuário e descobriu que sempre que seus produtos demoravam a carregar um milésimo de segundo a mais, ela tinha um declínio nas vendas de 1%. Ou seja, não adianta uma tela linda, cheia de imagens, de fundos, etc, se a experiência vai ser frustrante e vai gerar queda nas vendas.

Como avaliar interfaces

6. A equipe deve ser multidisciplinar



Tarefa pra esquentar!

Em dupla, vocês irão entrar no site <https://archive.org/> e escolher um site para fazer um relatório sobre o que mudou em 10 anos. Pode ser um dos sites que já comentamos. Vão olhar a cara do site antes e agora e comparar os elementos. Listar e relatar as mudanças, melhorias, o que mudou pro usuário. Nesse relatório irão colocar o nome do grupo, nome do site escolhido e objetivo principal do site e para quem ele é destinado. E salvem o “print” das telas!

As interfaces possuem elementos comuns

