

Profa Gabriela Silveira

# DESIGN DE INTERFACES

Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas



# Vimos grid e mapa...

E vcs estão acumulando os trabalhos para uma apresentação futura ok?

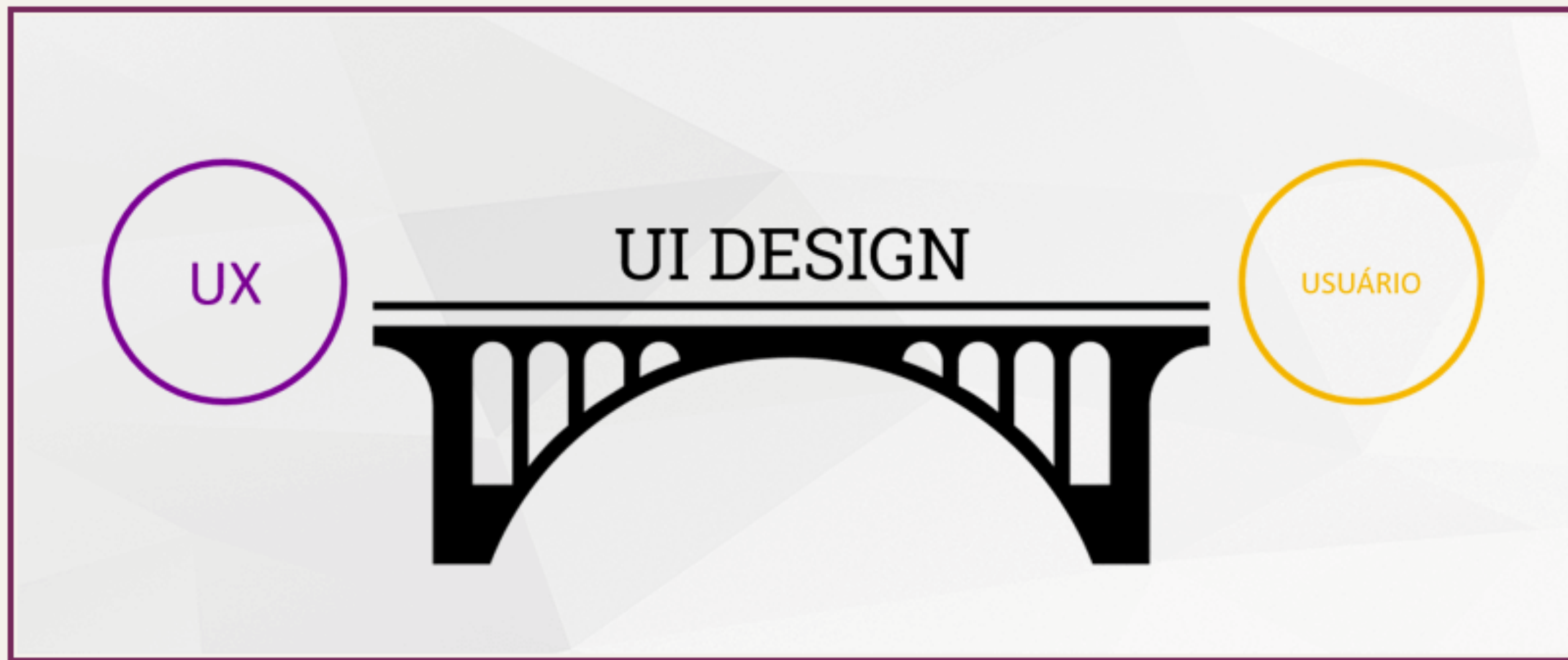
# Antes de prosseguir com os trabalhos

## Sempre lembrando: UI x UX

User Interface: UI Design (design de interface do usuário) pensa em toda a parte que permite a interação entre o usuário e o site/sistema/app

Precisamos garantir o interesse e a fácil interação do usuário com o produto que esta sendo criado.

O UI Design seria como uma ponte que liga o que foi planejado pelo UX com o Usuário.



Então enquanto o UI Design trata da interação entre a interface e o usuário, o UX lida com o lado emocional do usuário e como será a sua experiência ao utilizar o sistema, capiche? 😊

Fonte: Chief of design

# UI

Tudo o que aparece em uma interface deve ser pensado e deve cumprir uma função.

## Phone call

Light Theme ☀



Dark Theme 🌙



O desenho da interface vai depender principalmente das seguintes perguntas:

1. Qual o público-alvo?
2. Qual o objetivo do produto?
3. Quais as principais tarefas a serem executadas no site?

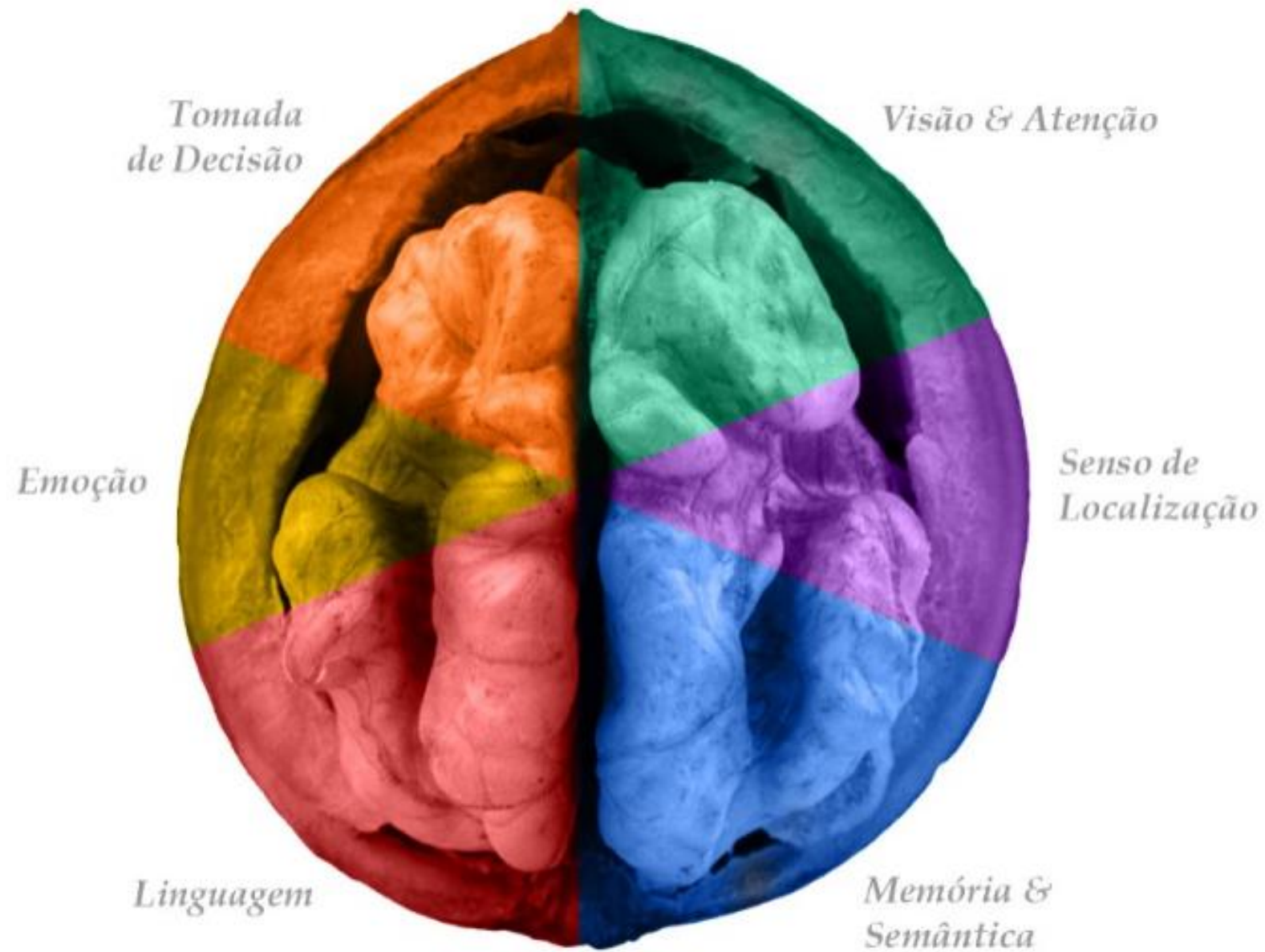
# Convenções de desenho na interface

- O desenho da interface deve ser baseado nos **padrões e práticas mais utilizadas na web;**
- A solução usada pela maioria está relacionada com **conceitos de psicologia cognitiva, como facilidade de aprendizado e memorização;**
- Na dúvida, a **preferência é da convenção!**

# Convenções de desenho na interface

“A interface é o meio, a ponte para que a experiência aconteça, porém, a experiência em si (desencadeada por estímulos externos) acontece na sua Mente, ou se preferir, dentro da sua cabeça.”





# Convenções de desenho na interface

## 1. Visão e atenção:

Totalmente ligado à interface! São os elementos visuais como cores, texturas, contrastes, imagens, tamanhos, hierarquias, estímulos sonoros, vídeos...

Podemos questionar:

- Quais palavras ou objetos os usuários estão procurando?
- Qual é o fluxo visual (caminho) a ser percorrido?
- Para onde os olhos estão indo primeiro na página?
- Quais estímulos sonoros podemos usar para melhorar a experiência?

# Padrão de visualização de páginas

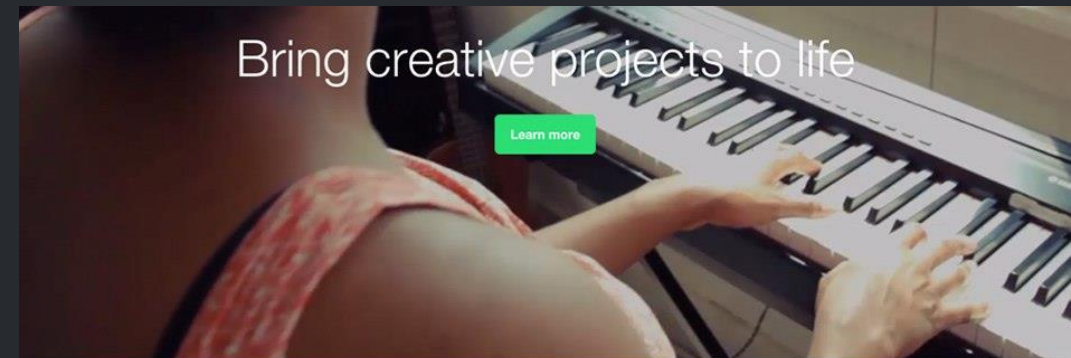
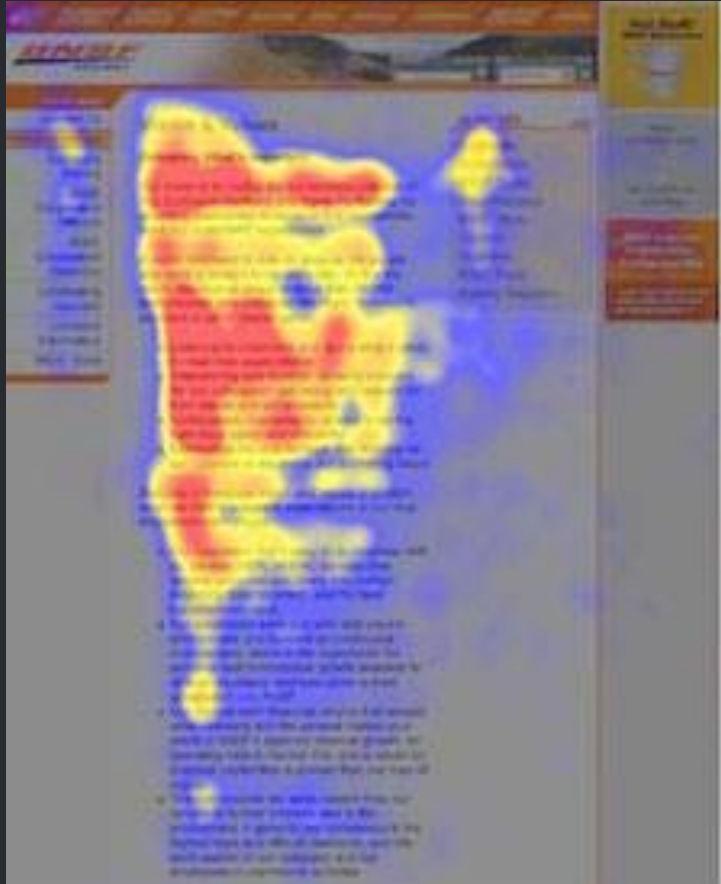


Todas as culturas lêem de cima para baixo e a maioria da esquerda para a direita. Estudos recentes mostram que as pessoas primeiro verificam a página por completo antes de começar a ler. Os padrões de visualização tendem a ter duas formas a “F” e a “Z”.

# Padrão de visualização de páginas







Bring creative projects to life

Learn more

### Staff Picks: Fashion

See all Fashion projects



**Jacques-Elliott Ties + Accessories by Elliot Aronow**  
by Elliot Aronow  
A funky, democratic lifestyle + accessories brand from men's style expert/entrepreneur Elliot Aronow. One size fits the universe.

Accessories Brooklyn, NY

87% funded \$15,796 pledged 148 backers 55 hours to go

- Art
- Comics
- Crafts
- Dance
- Design
- Fashion**
- Film & Video
- Food
- Games
- Journalism
- Music
- Photography
- Publishing
- Technology
- Theater

### Popular

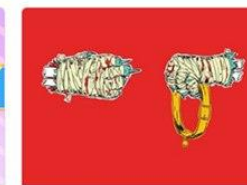
See all



**Fruitimals Plush Toys - Orange Fox, Eggplantypus, Cherry Octo**  
by Lucky Squid Studios  
Adorable fruit themed plush toys! Get your dose of vitamin C-ute!

West Hartford, CT

120% funded \$13,260 pledged 30 days to go



**Meow The Jewels**  
by Meow The Jewels  
We are raising \$40k so our two favorite artists, Killer Mike and El-P, will remix "Run The Jewels 2" with all cat sounds for the music.

Phoenix, AZ

132% funded \$59,779 pledged 6 days to go



**Alexander Jansson 2015 Art Calendar**  
by Alexander Jansson  
Help me launch my 2015 Art Calendar! 13 amazing Calendar pages just ready to be offset printed in size A3 if I reach my campaign goal.

Gothenburg, Sweden

236% funded kr89,936 pledged 14 days to go

# Convenções de desenho na interface

## 2. Senso de Localização (wayfinding)

Este está diretamente ligado à arquitetura da informação e hierarquia visual.

É a forma como o usuário consegue chegar do ponto A até o ponto B!

Podemos questionar:

- Como usuário espera se movimentar no espaço ou na interface?
- Quais são as interações que ele espera ter no meio do caminho?
- O que diz ao usuário que “ele está aqui”?
- Essas interações estão acontecendo de maneira clara?

# Convenções de desenho na interface

## 3. Memória & Semântica

As pessoas esperam que as coisas aconteçam de uma “certa forma”, e isso precisa ser levado em consideração na hora de desenhar uma experiência.

- A experiência desenhada faz sentido?
- O que as pessoas pensam quando elas pensam sobre “X”?
- A experiência ativa padrões familiares ao usuário?
- Quais esquemas mentais (signos, padrões, ligações) estão sendo ativados?

# Convenções de desenho na interface

## 4. Linguagem

Muitas vezes cometemos erros achando que o usuário conhece o nosso produto tanto quanto nós mesmos

- Quais palavras nosso público-alvo utiliza?
- Quais termos estamos usando?
- Qual tom de voz e tempo verbal é mais apropriado para dialogar com este ou aquele público?
- Estamos falando a mesma língua?



# Convenções de desenho na interface

## 4. Linguagem

Muitas vezes cometemos erros achando que o usuário conhece o nosso produto tanto quanto nós mesmos

- Quais palavras nosso público-alvo utiliza?
- Quais termos estamos usando?
- Qual tom de voz e tempo verbal é mais apropriado para dialogar com este ou aquele público?
- Estamos falando a mesma língua?

# Convenções de desenho na interface

## 5. Emoção

Os usuários sempre chegarão ao seu produto trazendo bagagens emocionais, sentimentos, desejos, medos e frustrações. As pessoas esperam que as coisas funcionem de uma certa maneira e se a expectativa não for atendida isso irá gerar uma frustração.

- O que irá trazer valor e significado para a experiência?
- O que toca os valores e desejos mais profundos do usuário?
- O que irá os conquistar/cativar?

# Convenções de desenho na interface

## 6. Tomada de Decisão

Ao desenhar uma interface, temos a capacidade de influenciar decisões...

Também podemos antecipar quais serão as necessidades e desejos do usuário antes mesmo que o usuário as demonstre, e incorporar estas ideias na estratégia

- Podemos ajudar o usuário a tomar decisões de uma forma mais fácil?
- Podemos influenciar suas micro-decisões através do design?
- Quais informações nós já temos em mãos?
- O que o usuário irá precisar depois?

# Alguns padrões

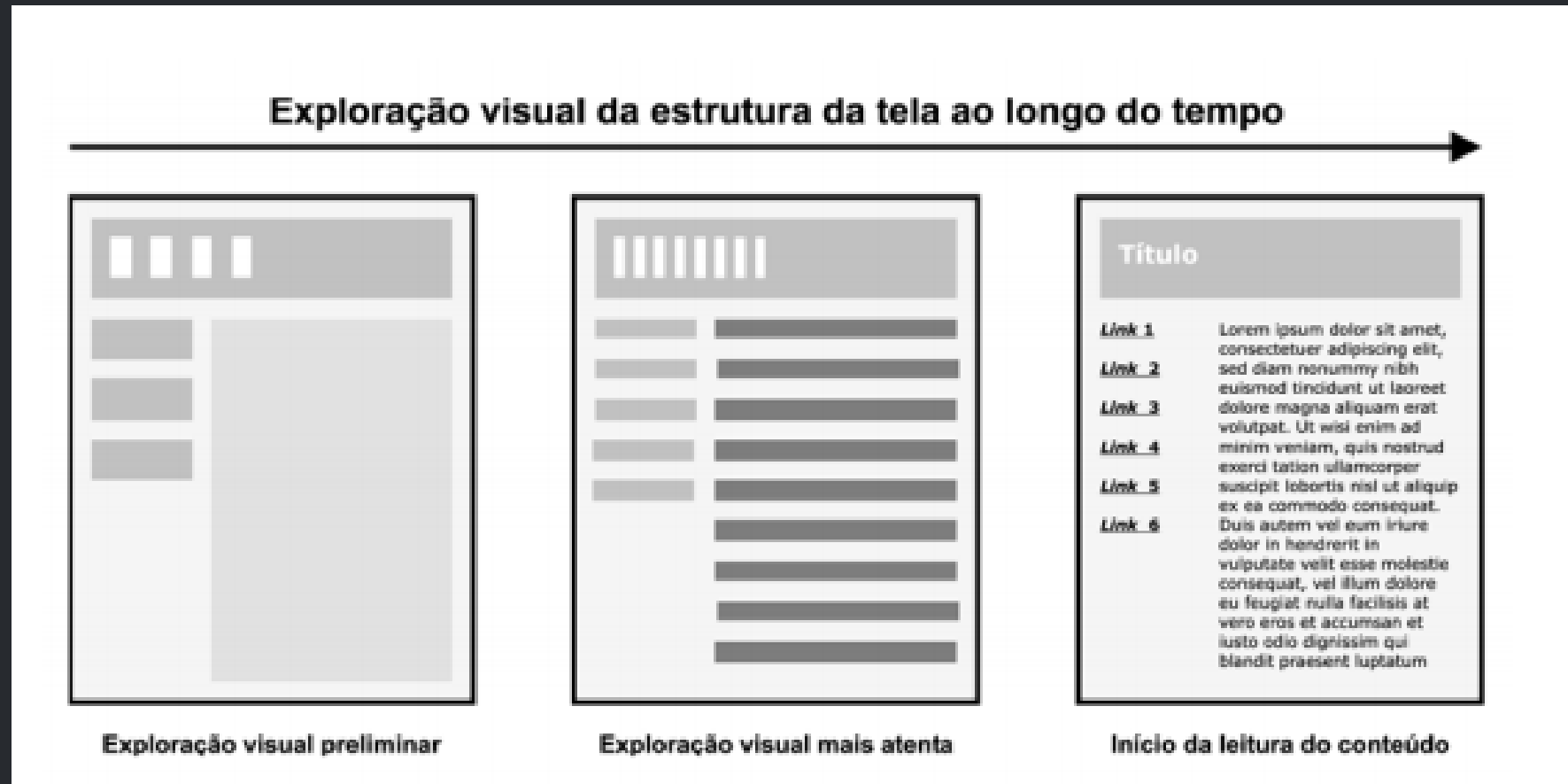
elemento de interface	posicionamento	pesquisador
marca da empresa	canto superior esquerdo	nielsen, adkisson e bernard
busca	parte superior	nielsen, adkisson e bernard
navegação global	parte superior com links na horizontal	nielsen, adkisson e krug
navegação local	coluna da esquerda	nielsen, adkisson e bernard
breadcrumbs	parte superior, abaixo da marca da empresa	nielsen, lida e chaparro e krug
conteúdo global e contextual	área central	bernard
navegação de rodapé	parte inferior	nielsen, krug e lynch e horton

resumos das pesquisas sobre padrão de posicionamento de elementos de interface. (Memória, 2005)

# Elementos da interface do usuário e posição

Conhecer os padrões de visualização de dados em telas computadorizadas, é a única maneira de posicionar, com eficácia, títulos, barras de navegação, ilustrações, entre outros elementos que formam a interface.

# Elementos da interface do usuário e posição



# Elementos da interface do usuário e posição

São criados e organizados dentro do layout para cumprir determinada função dentro da interface. Essa função pode ser tanto permitir ao usuário realizar uma ação, quanto informá-lo sobre algo.

Esses elementos podem ser agrupados em 4 , de acordo com a sua função dentro da interface

\*\* Lembra láaaa no bootstrap a parte de componentes? Então, são componentes de interface que podem ser agrupados... <https://getbootstrap.com.br/docs/4.1/components/alerts/>

# Elementos da interface do usuário

## Controles de entrada:

São caixas de seleção, botões de opção, listas suspensas, caixas de listagem, botões, alternâncias, campos de texto, campo de data, em geral que recebem informações do usuário. Ex. Buttons - normalmente com função de enviar uma informação, efetuar compra, etc. Checkbox que permitem que o usuário selecione opções; Radio, que seleciona somente uma opção; Drpdownlist, que tb acontece seleção; Inputs..



[Início](#)

[Sobre](#)

[Github](#)

[Contato](#)

## Fazer Login

Entrar

[Ainda não tem uma conta? crie agora](#)

# Elementos da interface do usuário

## Componentes de navegação

São elementos de navegação como breadcrumb, slider, campo de pesquisa, paginação, tags, ícones. Exe. Menu, que pode ser de uma navegação global ou uma navegação específica dentro de uma seção; Campos de busca, onde vc digita o que quer encontrar e a interface te retorna o resultado; Breadcrumb ou migalha de pão que faz uma trilha indicando onde você está e por onde veio; Paginação, que permite pular páginas; Slides...

# Elementos da interface do usuário

[Combos](#)[Móvel](#)[Internet](#)[TV](#)[Fone](#)[Serviços Digitais](#)[Atendimento](#)[Claro clube](#)[Contrate](#)[Minha Claro](#)[PERGUNTAS FREQUENTES](#)[O QUE OS CLIENTES ESTÃO  
PERGUNTANDO](#)[CATEGORIAS](#)

[Home](#) / [Perguntas Frequentes](#) / [Qual é o telefone da Claro?](#)

## QUAL É O TELEFONE DA CLARO?

A Claro possui diversos canais de atendimento e você pode escolher o que for mais fácil para você! Para informações, solicitações e reclamações, escolha uma das opções abaixo:

Use o [Minha Claro](#)

Whatsapp (11) 99991- 0621

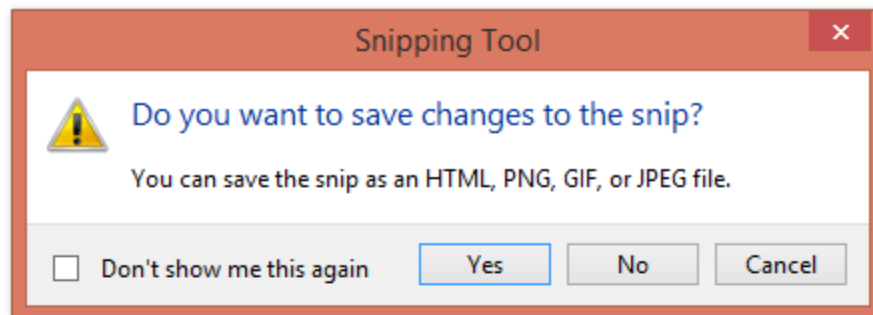
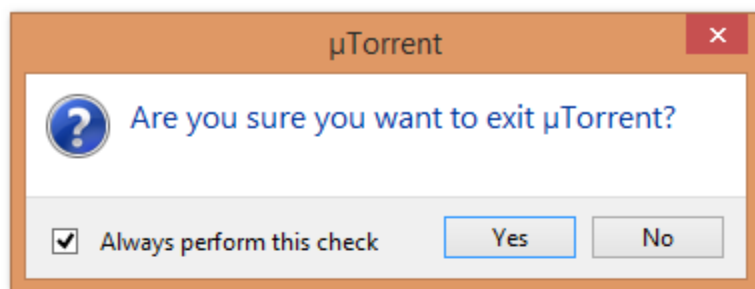
# Elementos da interface do usuário

## Componentes informativos

Buscam informar ao usuário qual o status de uma interação, alertá-lo ou atualiza-lo sobre erros e ações importantes dentro da interface. Passam instruções importantes para o usuário como dicas de ferramentas, ícones, barra de progresso, notificações, caixas de mensagem, janelas modais. Exe. Notificações de novas mensagens, Barras de progresso que indicam quanto falta pra acabar algo, Tool tips, caixas com dicas, caixas de mensagens, popup...

# Elementos da interface do usuário

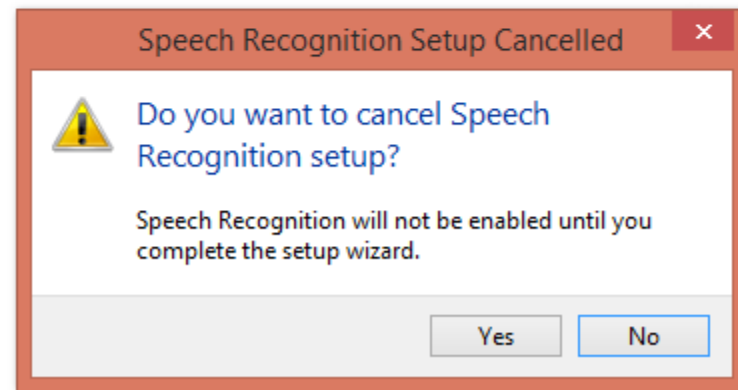
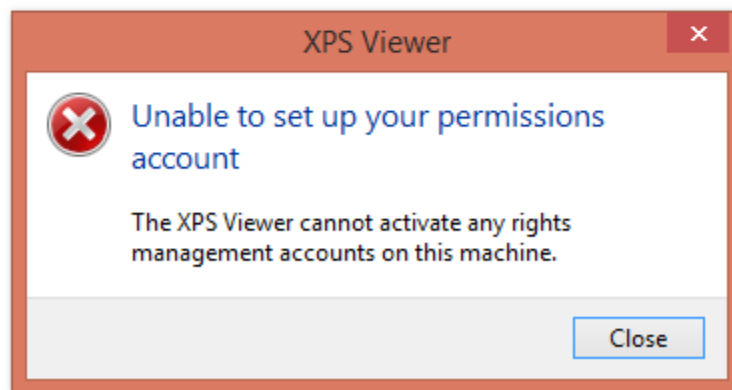
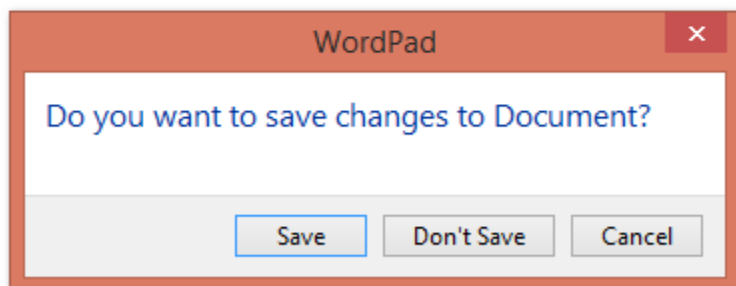
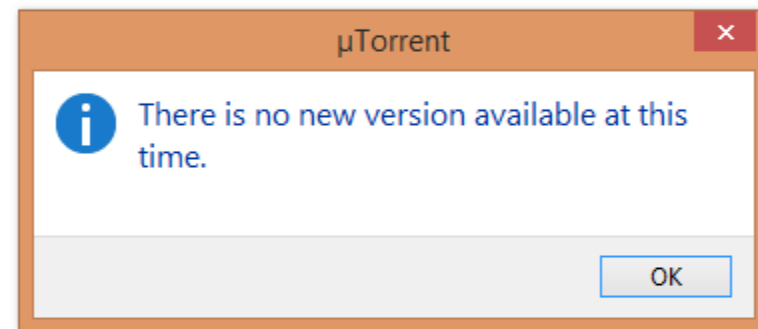
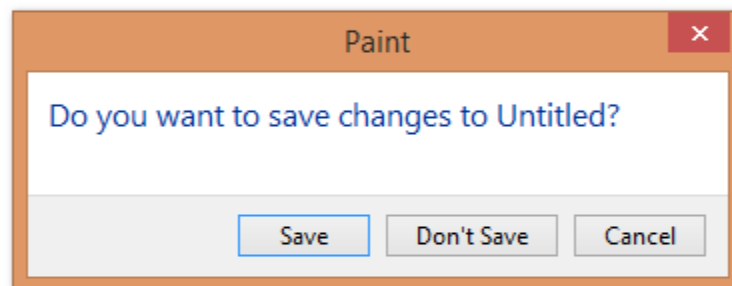
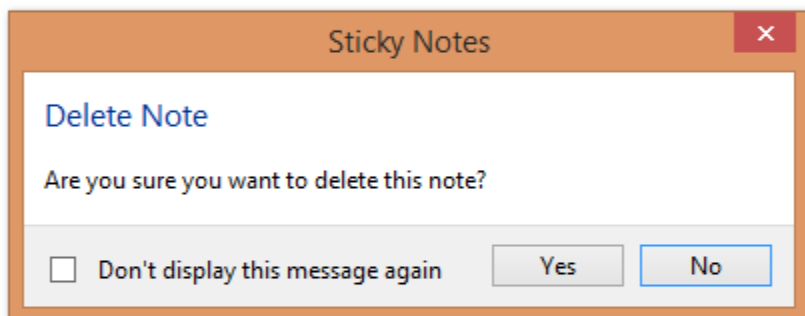




English (United States)

Windows display language

Enabled



# Elementos da interface do usuário

## Containers

Caixas agrupadoras mesmo... Podem ser acordeão, boxes estruturais, entre outros. Exe. O acordeão é uma lista empilhada, com outras informações, que pode ser exibida ou escondida com o clique do usuário.

## Perguntas Frequentes

🔼 As aulas são online ou presenciais?

As aulas são totalmente online onde você tem acesso a uma área exclusiva de membros para assisti-las

🔼 Quando posso me inscrever no curso?

🔼 Eu posso assistir as aulas de qualquer lugar?

🔼 Existe um horário determinado para assistir as aulas??



# Elementos da interface do usuário

Seria bom se a grande maioria dos websites apresentassem uma consistência, como por exemplo, a encontrada em programas utilizados na plataforma windows.

ex: os itens file, edit, view e window das barras superiores dos programas, ou atalhos para copy (ctrl+c) e paste (ctrl+v);

>> isto facilita o aprendizado e a utilização, poupando tempo dos usuários; se cada software tivesse sua linguagem própria, as dificuldades seriam enormes!

# Navegação (Nielsen, 2000)

- > onde estou?
- > onde estive?
- > onde posso ir?

# Qualidade para uma boa navegação (Fleming, 1998)

- ser facilmente aprendido;
- ter consistência;
- dar retorno;
- estar contextualizado;
- oferecer alternativas;

# Qualidade para uma boa navegação (Fleming, 1998)

- garantir economia de tempo e ações;
- prover mensagens visuais claras;
- criar nomenclaturas claras;
- seguir o propósito do site;
- apoiar e ajudar os objetivos do usuário.

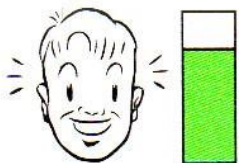
# Qualidade para uma boa navegação (Fleming, 1998)

- garantir economia de tempo e ações;
- prover mensagens visuais claras;
- criar nomenclaturas claras;
- seguir o propósito do site;
- apoiar e ajudar os objetivos do usuário.

# Don't Make Me Think, *cont'd*

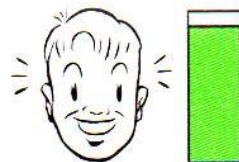
## □ What is clickable?

< OBVIOUSLY CLICKABLE		REQUIRES THOUGHT >
<p><i>Click</i></p> 	<p>Hmm. <i>[Milliseconds of thought]</i> I guess that's the link. <i>Click</i></p> 	<p>Hmm. Does that do anything?</p> 



Entro no site.

Minha boa vontade está um pouco baixa porque não estou contente com o fato de as negociações entre a companhia aérea e o sindicato poderem trazer problemas para mim.



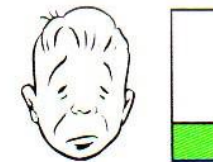
Dou uma olhada na home page.

Ela parece bem organizada, então relaxo um pouco. Estou confiante de que, se a informação estiver aqui, conseguirei encontrá-la.



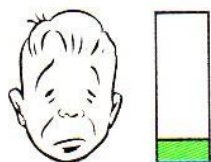
Não há menção da greve na página inicial.

Não gosto do fato de ela não parecer mencionar nada de diferente.



Há uma lista de cinco links para “News” na home page, mas nenhuma é relevante.

Clico no link dos press releases no rodapé da lista.



As notícias mais recentes já estão ultrapassadas

Vou para a página “About Us”.



Nenhum link promissor, mas muita propaganda, o que é bastante irritante. Por que eles estão tentando vender mais passagens quando sequer tenho certeza de que vão me levar a Denver amanhã?



Procuro por “greve” e encontro duas notas para a imprensa sobre uma greve ocorrida no ano anterior e páginas na história corporativa sobre uma ocorrida na década de 1950.

Neste ponto, eu gostaria de ir embora.

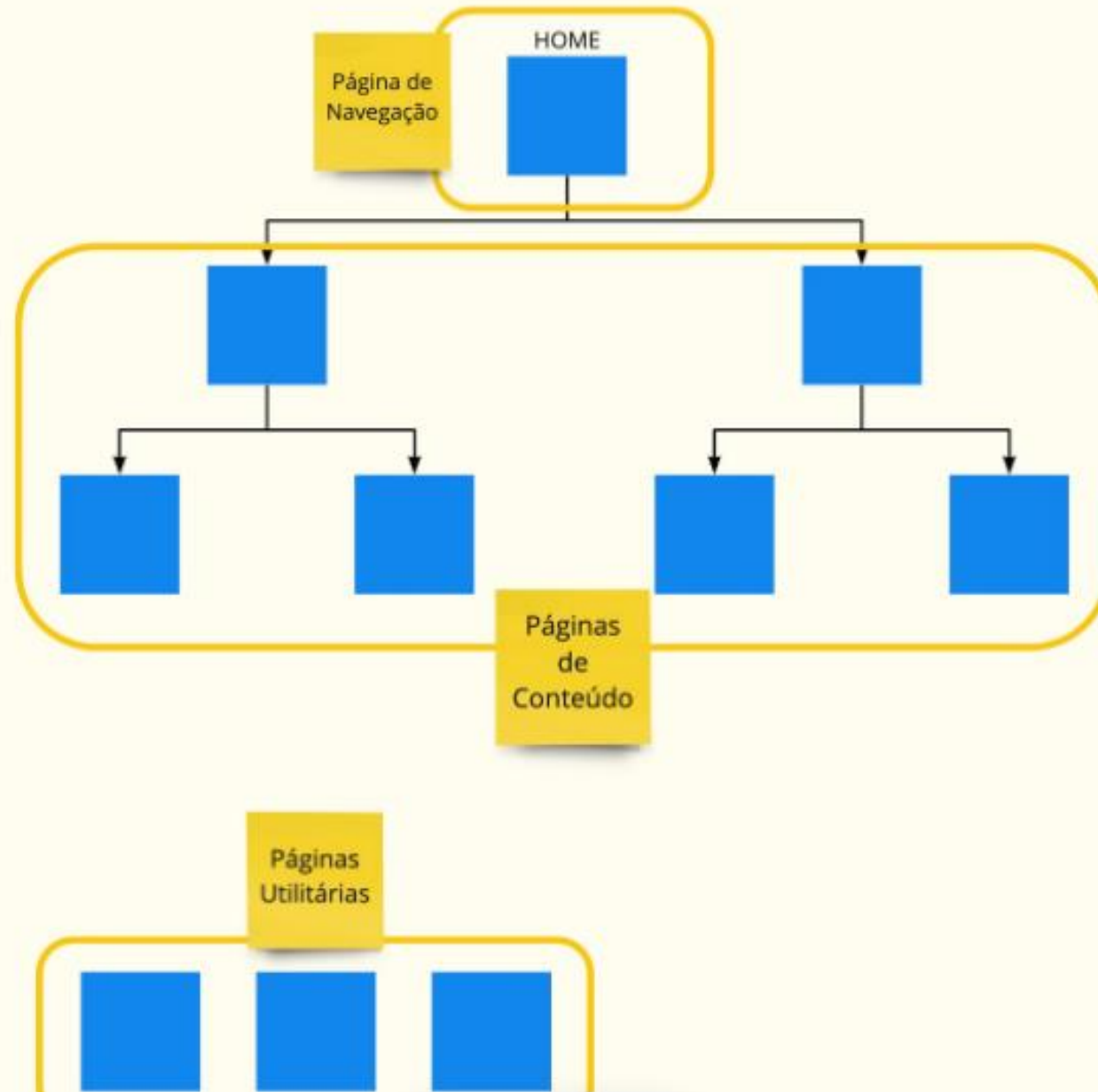


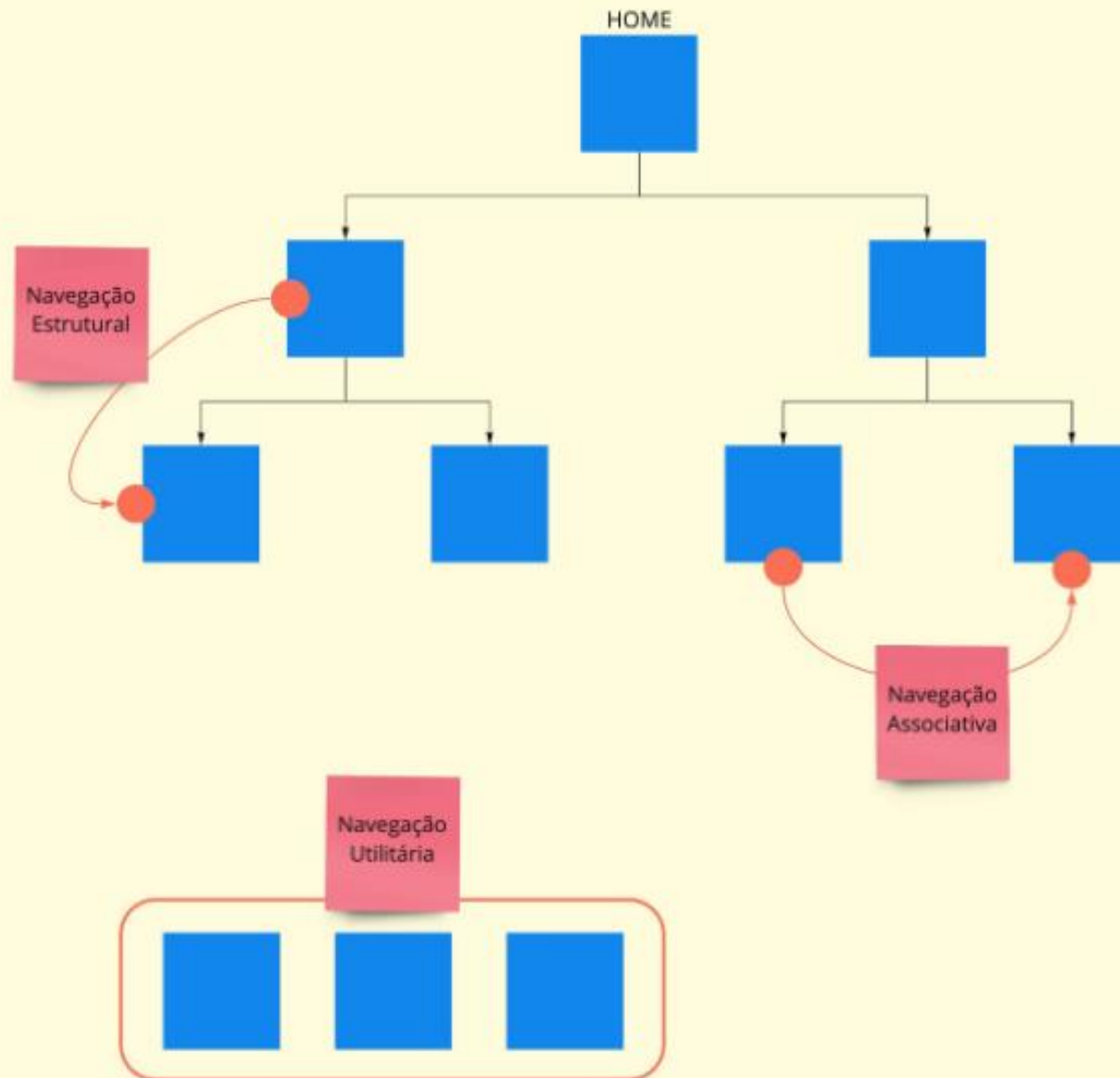
Olho nas listas de FAQs e depois vou embora.

# Tipos de navegação

- Navegação global: links principais
- Navegação local: links internos de cada seção
- Navegação estrutural | breadcrumbs: recurso auxiliar
- Navegação de rodapé | navegação redundante: repete alguns links, informações de copyright, política de privacidade, etc







# CONVENÇÕES DE DESENHO DE INTERFACE

Marca da empresa:

recomenda-se que a marca da empresa possua

um link para homepage do site em todas as telas; menos na própria home!

# CONVENÇÕES DE DESENHO DE INTERFACE

Navegação global:

Posicionada na vertical esquerda ou na parte superior, com os links distribuídos na horizontal; a desvantagem é o espaço físico para inclusão de links; nesse caso, a navegação na vertical é mais eficiente.

# CONVENÇÕES DE DESENHO DE INTERFACE

## Navegação local

a utilização da navegação global de forma horizontal, no topo das páginas, facilita e torna natural a utilização da navegação local na coluna da esquerda.

# CONVENÇÕES DE DESENHO DE INTERFACE

Navegação estrutural | breadcrumbs

essa navegação é mais usada quando está posicionada

abaixo da marca da empresa; para separar os links dos breadcrumbs deve-se utilizar o sinal “>” ou qualquer outro que transmita o conceito de caminho, continuidade.

# CONVENÇÕES DE DESENHO DE INTERFACE

Conteúdo global e contextual

a área central, a maior área da interface, é a mais utilizada para exposição do conteúdo;

nessa área, grande parte das pessoas espera encontrar um link que as leve de volta à página principal.

# CONVENÇÕES DE DESENHO DE INTERFACE

Navegação de rodapé



além de repetir alguns links da navegação global, é um espaço utilizado para informações de copyright, data da última atualização, política de privacidade, contato e links para o topo da página;



# CONVENÇÕES DE DESENHO DE INTERFACE

## Navegação de rodapé

Nielsen afirma que a falta de padronização das informações dispostas no final da página dificulta sua utilização por parte dos usuários; com isso, as pessoas não sabem o que esperar da navegação de rodapé;

 GUIDE SHOPS  AMARO LIVE

## Navegação Principal

# AMARO

**NOVIDADES** VERÃO & PRAIA ROUPAS SAPATOS ACESSÓRIOS BELEZA & SAÚDE CASA + MARCAS DESCONTOS

## Navegação Utilitária

Busca



### MODA

Novidades em Moda  
Novidades em Roupas  
Novidades em Sapatos  
Novidades para Lingerie  
Novidades em Moda Fitness  
Novidades em Moda Praia  
Novidades em Acessórios

### BELEZA

Novidades em Beleza  
Novidades em Corpo & Banho  
Novidades em Maquiagem  
Novidades em Perfumes  
Novidades em Haircare  
Novidades em Skincare

### CASA

Novidades em Casa  
Novidades em Aromatizadores & Velas  
Novidades em Cozinha & Mesa Posta  
Novidades em Decoração  
Novidades em Papelaria

### SAÚDE & BEM-ESTAR

Novidades em Saúde  
Novidades em Chás  
Novidades em Nutrição  
Novidades em Saúde Bucal  
Novidades em Cuidados Íntimos

### DESTAQUES

Novo em Blusas  
Novo em Camisetas  
Novo em Jeans  
Novo em Macacões & Macaquinhos  
Novo em Regatas  
Novo em Vestidos

### INSPIRE-SE

Editorial: Good News  
Tendências 2021  
Apostas de Moda  
Tipos de Agenda  
Guia de Autocuidado  
Tudo sobre a AMARO  
Home

## Navegação Local



# CONVENÇÕES DE DESENHO DE INTERFACE

Esses **padrões de navegação** são recomendações para que a compreensão das interfaces seja facilitada.