

Padrões de Design para Aplicativos Móveis

Material elaborado por Rodrigo Lima sob a orientação da
profa. Marília Soares Mendes.

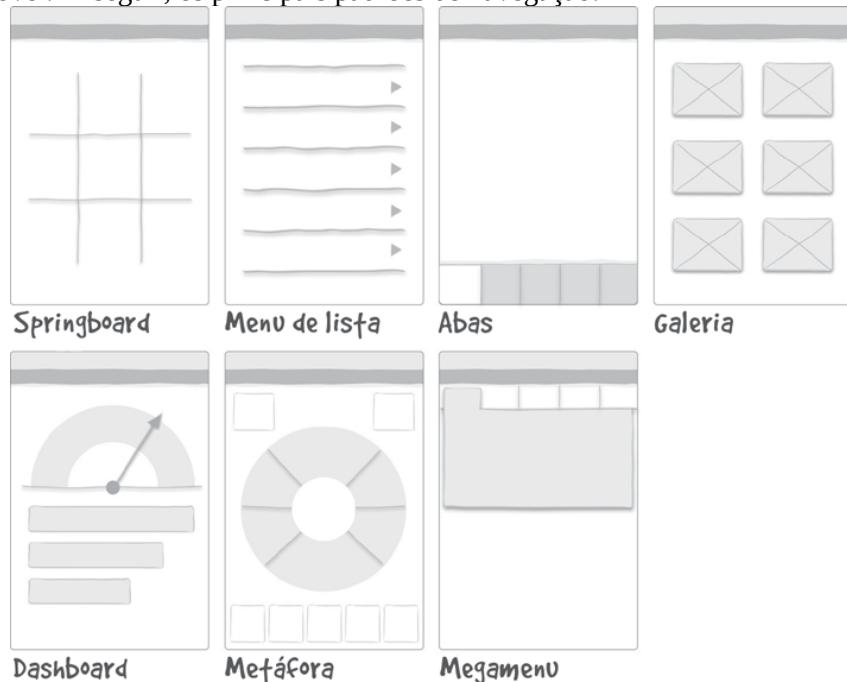
Navegação

Padrões primários de navegação: Springboard, Menu de listas, Menu de abas, Galeria, Dashboard, Metáfora, Megamenu.

Padrões secundários de navegação: Carrossel de páginas, Carrossel de imagens, Lista expandida.

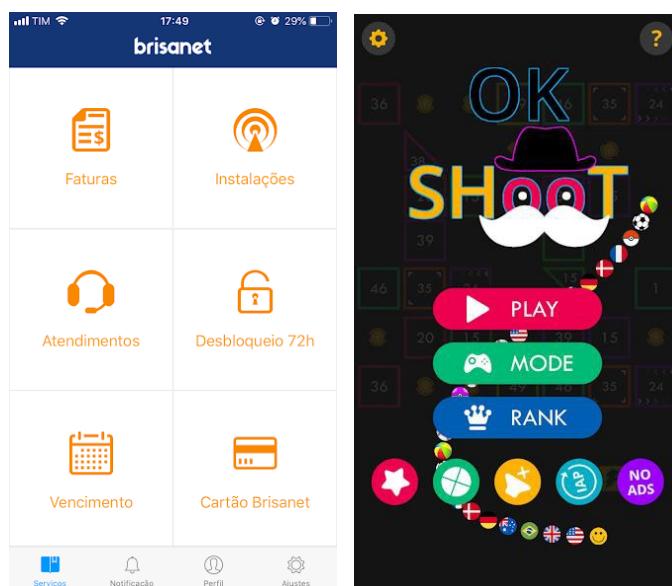
Padrões primários de navegação

A boa navegação, como o bom design, é invisível. Aplicativos com boa navegação simplesmente são intuitivos e facilitam a realização de qualquer tarefa, desde navegar pelos amigos até se inscrever para um financiamento de automóvel. A seguir, os principais padrões de navegação:

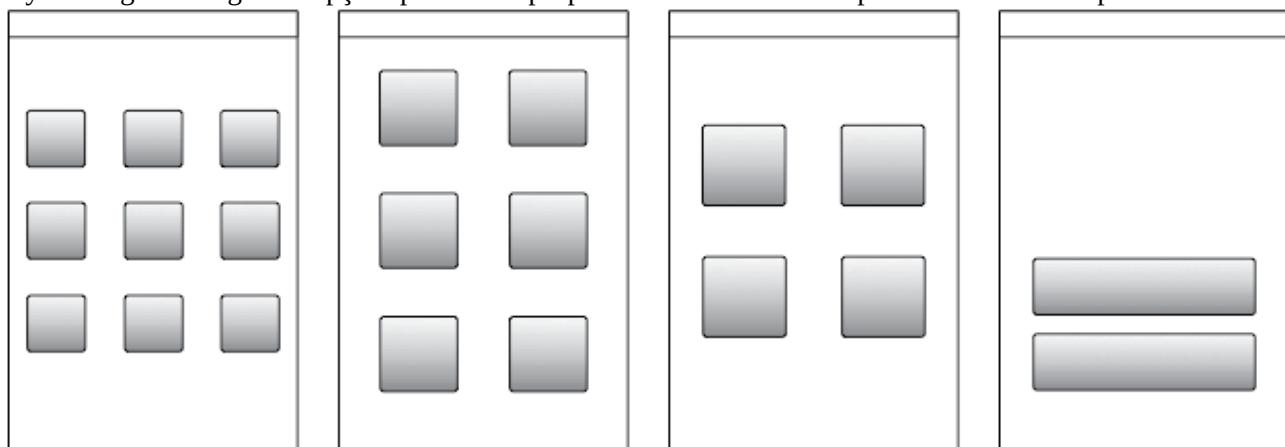


Springboard

O padrão Springboard (trampolim) é neutro em relação ao sistema operacional e funciona igualmente bem em vários dispositivos. Às vezes, ele também é chamado de Launchpad (Plataforma de Lançamento). O Springboard se caracteriza por uma página inicial de opções de menu que agem como um ponto de partida para o aplicativo.



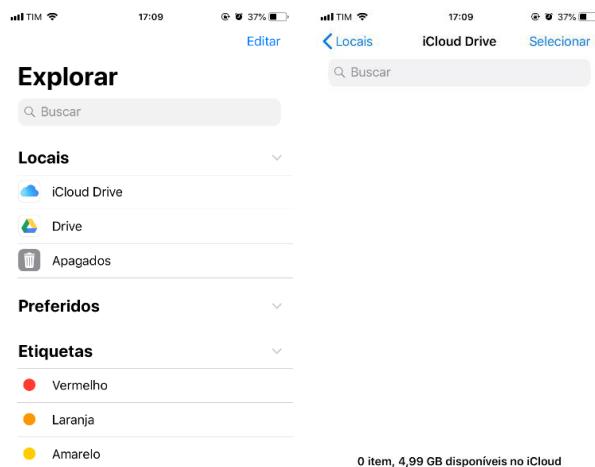
Grades de 3x3, 2x3, 2x2 e 1x2 são os layouts mais comuns. Mas um Springboard não precisa seguir um layout de grade. Algumas opções podem ser proporcionaismente maiores para indicar mais importância.

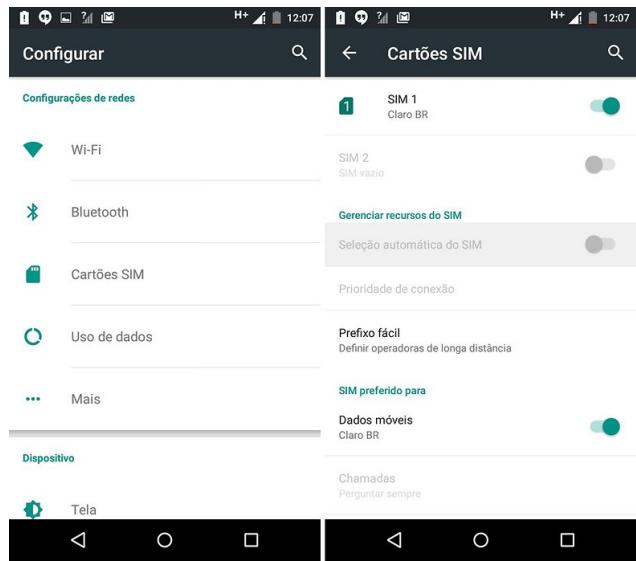


Layouts de grade para springboards

Menu de lista

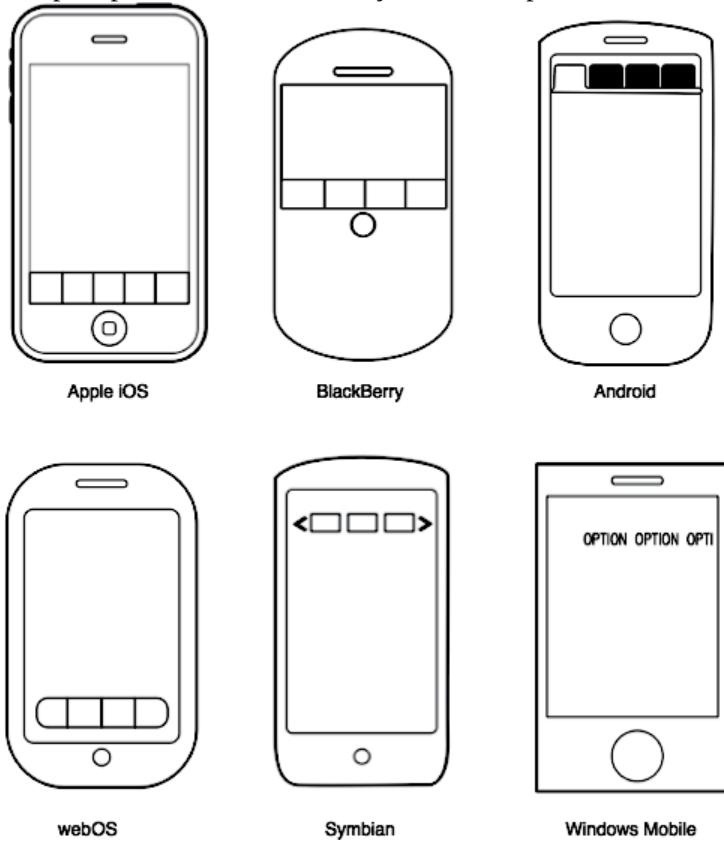
O Menu de lista é similar ao Springboard no sentido que cada um é um ponto de partida para o aplicativo. Existem numerosas variações desse padrão incluindo menus de lista personalizados, listas agrupadas e listas avançadas. Listas avançadas são simples Menus de lista com recursos adicionais para busca, navegação ou filtragem.





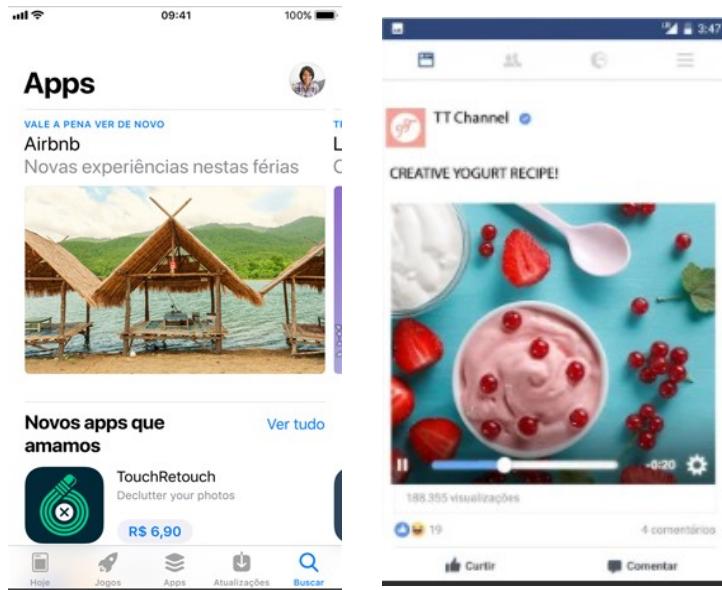
Abas

A navegação por abas não é neutra em termos de sistema operacional, uma vez que cada sistema operacional tem suas próprias instruções para localização e design de abas. Quando escolher este padrão para seu aplicativo, esteja preparado para personalizar a localização das abas para diferentes sistemas operacionais.



Orientação de abas para diversos OSs.

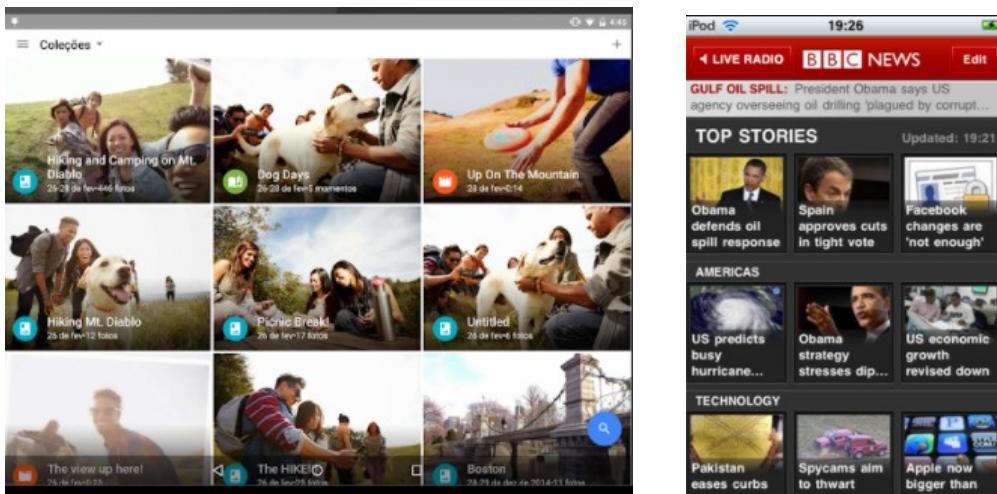
Abas inferiores, preferidas pelo iOS, WebOS e BlackBerry, são a opção mais amigável para uso com o polegar.



Diretriz: Indique claramente o item de menu selecionado diferenciando visualmente a aba selecionada das demais. Use ícones fáceis de reconhecer ou ícones com títulos.

Galeria

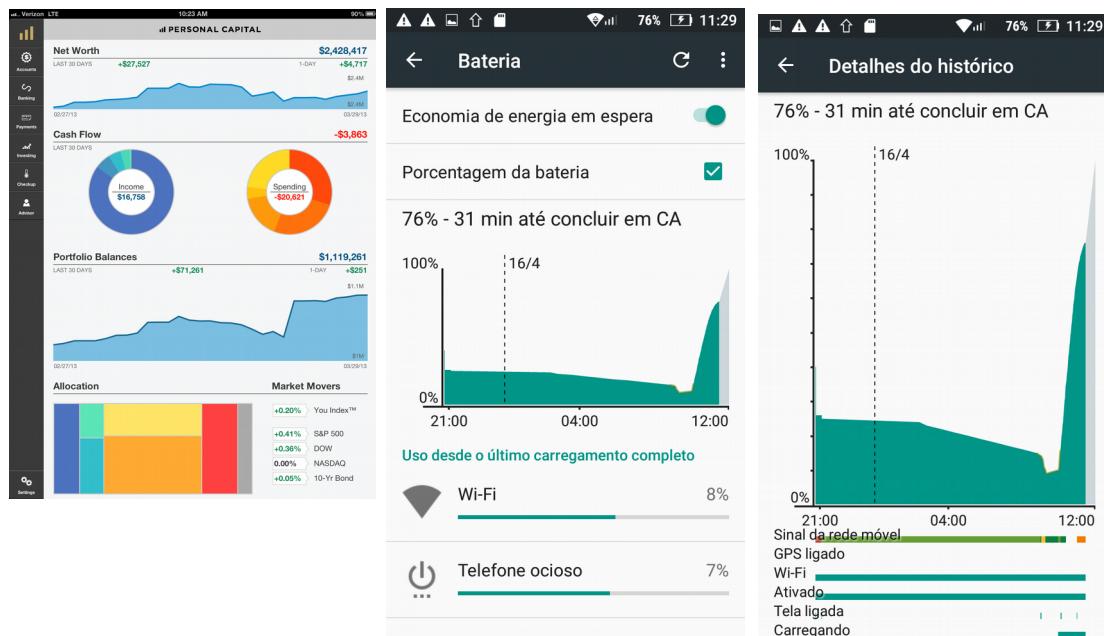
O padrão Galeria exibe itens de conteúdo individuais para navegação. O conteúdo geralmente comporta artigos, receitas, fotos ou produtos individuais que podem ser organizados em um carrossel, uma grade ou em slideshow.



Diretriz: O padrão Galeria funciona melhor com conteúdo atualizado frequentemente, que as pessoas desejem navegar.

Dashboard

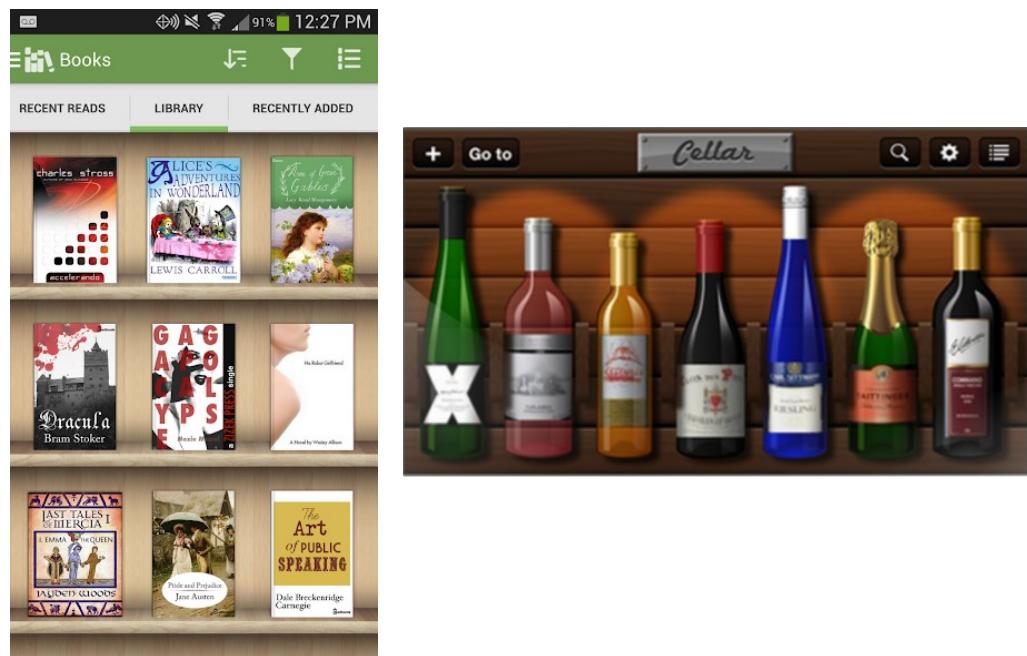
Dashboards (Painéis de Instrumentos) fornecem um resumo de indicadores principais de desempenho (Key Performance Indicators – KPIs). Cada métrica pode ser examinada para informações adicionais. Este padrão primário de navegação é útil para aplicativos financeiros, ferramentas analíticas e aplicativos de vendas e marketing.



Diretriz: Não sobrecarregue o dashboard! Conduza pesquisas para determinar as métricas-chave a serem incluídas.

Metáfora

Este padrão se caracteriza por uma landing page modelada para refletir a metáfora do aplicativo. Isso é usado principalmente em jogos, mas pode ser visto também em aplicativos que ajudam as pessoas a catalogar e categorizar itens, como notas, livros, vinho etc.



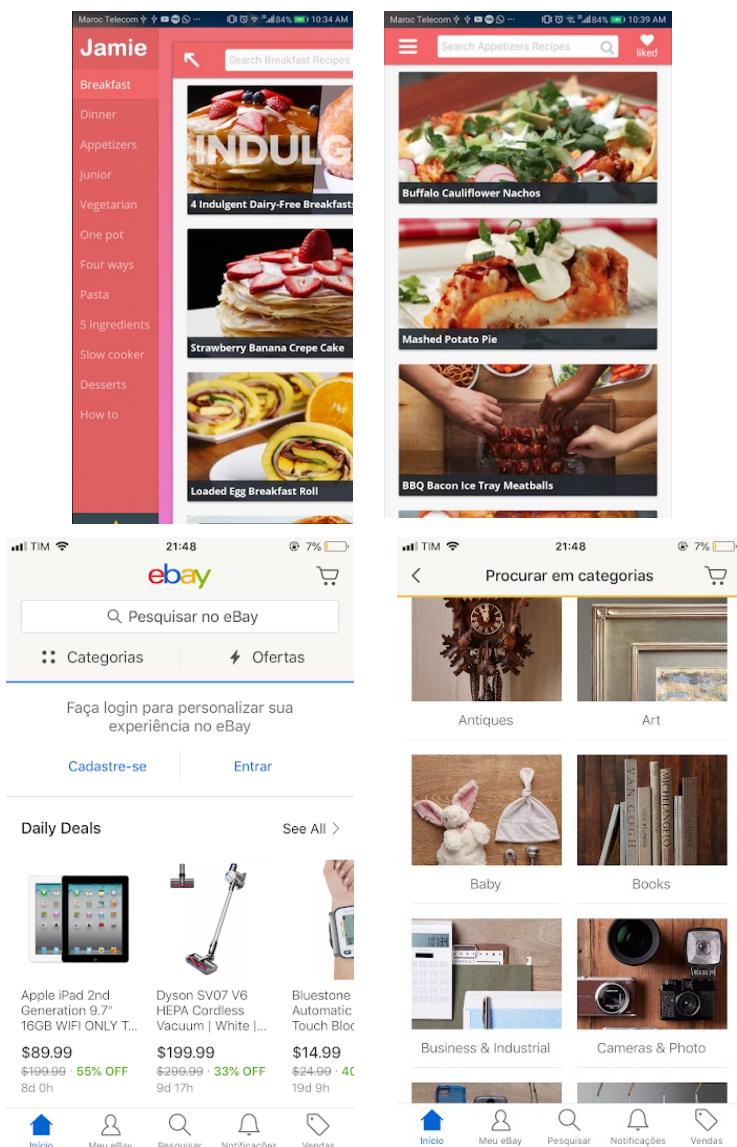
Mega menu

Um Megamenu móvel é como o Megamenu da web, um grande painel sobreposto com formatação e agrupamento personalizados das opções de menu. O aplicativo do Facebook e aplicativo do Walmart para Android utilizavam Mega menu.

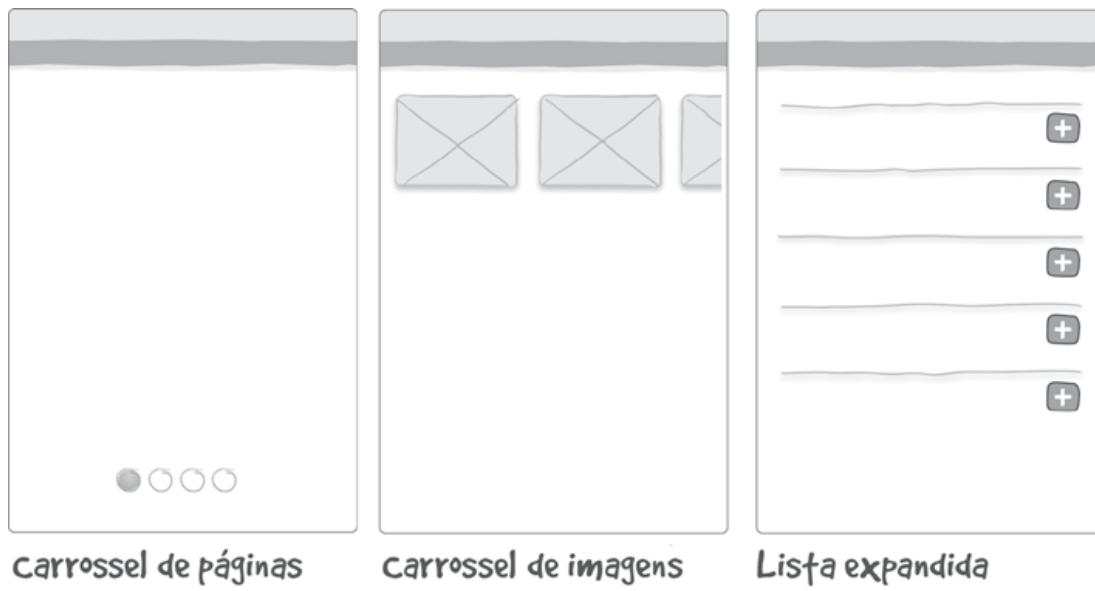


Navegação secundária

Navegação secundária quer dizer navegação dentro de uma página ou de um módulo. Por exemplo, o Springboard no aplicativo Jamie Oliver's Recipes é secundário à navegação primária por Lista. De modo similar, no Ebay, o Springboard é secundário à navegação primária por Abas.

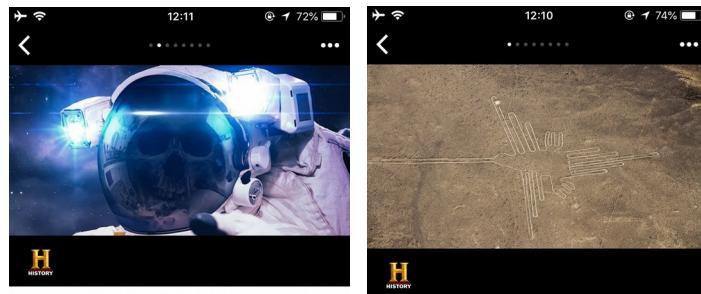


Existem alguns padrões adicionais que funcionam bem para navegação secundária, mas provavelmente não são ideais para navegação primária:



Carrossel de páginas

Este padrão pode ser usado para navegar rapidamente um conjunto discreto de páginas usando o gesto de “arrastar os dedos”. O indicador de páginas (o termo do iOS para os pontinhos) exibe quantas páginas existem no carrossel. Arrastar o dedo exibe a próxima página.



A misteriosa gravação de uma cosmonauta russa no espaço antes de morrer

27 DE JULHO DE 2017

Áudio de 1961 revela os últimos minutos de uma cosmonauta soviética enquanto entava entrar na atmosfera

H Artigo de HISTORY

89 11

Ver mais ▶

Descoberta de novos geoglifos em Nazca aprofunda mistérios sobre seu significado

10 DE ABRIL DE 2018

Com o uso de drones, uma equipe de cientistas que estuda o deserto de Nazca, no

H Publicação de HISTORY

140 6

Ver mais ▶

Top Stories

- Comey Says Trump Is 'Morally Unfit' as Pair Clash Over Memoir
- 7 inmates dead, 17 injured after hours of rioting at South Carolina prison
- Carrie Underwood Makes First Public Appearance Since Injury on ACM Awards (Watch)
- Barbara Bush 'in great spirits,' reports granddaughter
- Britain braces for possible Russian retaliation over Syria strikes

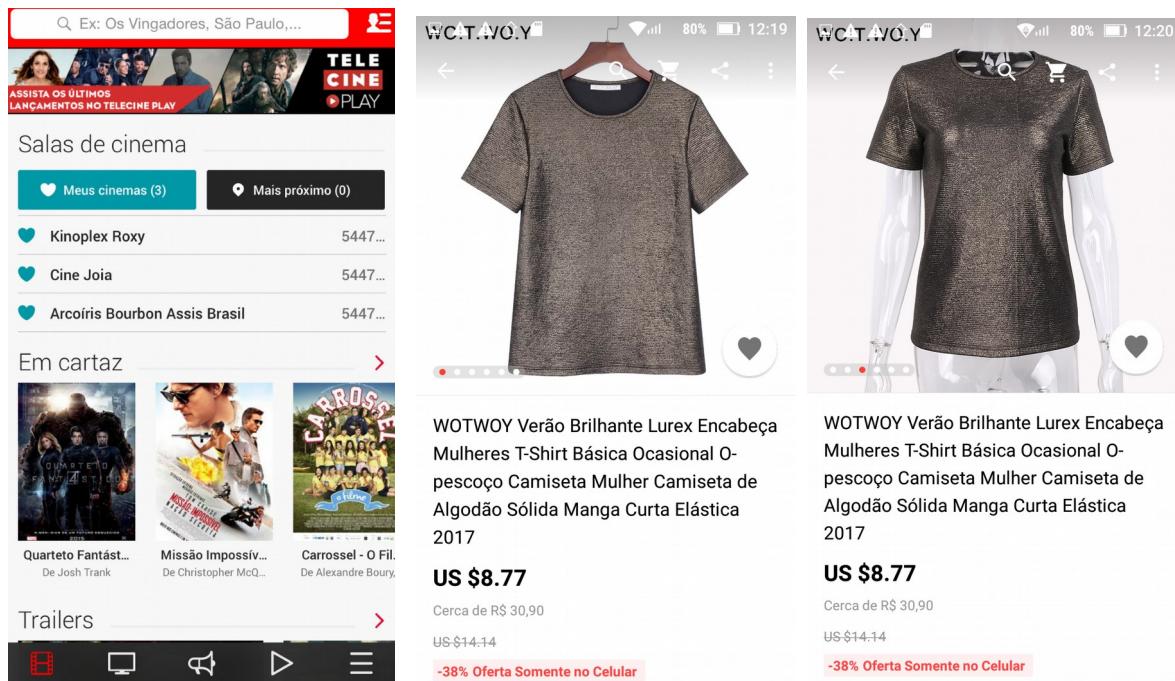
World

- Japanese Prime Abe, embroiled in scandals, faces calls to stand down
- Nationwide hunt for grandmother accused of killing her husband — and then her look-alike
- In Memorial to War Dead, Israel Avoids Addressing Its Conflicts
- Two Shark Attacks in One Day Reported Near Top Surfing Competition
- China's Xi says rising protectionism adds risks and uncertainty in world economy

Diretriz: O Carrossel de páginas funciona melhor para navegação por um número pequeno de páginas. Use um indicador visual para refletir o número de telas e a tela atual. Arrastar o dedo é o gesto comum para navegar o carrossel.

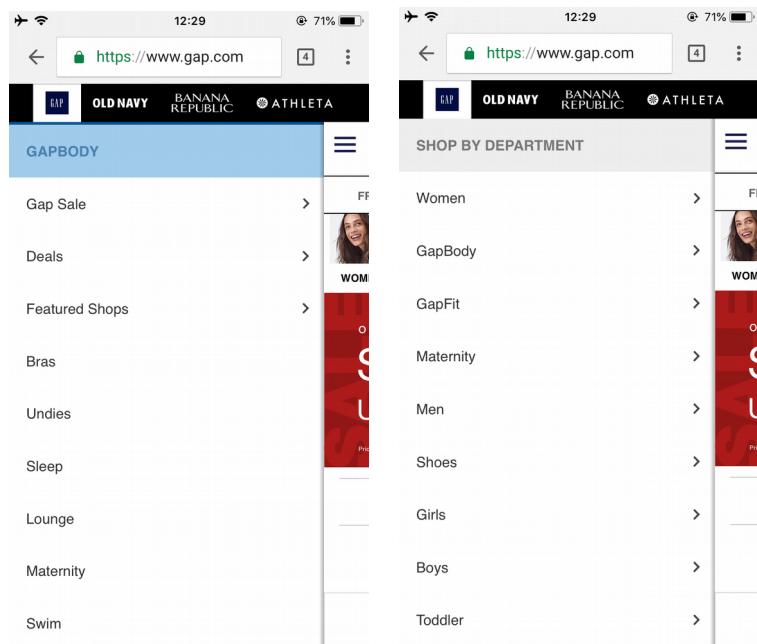
Carrossel de imagens

O carrossel de imagens pode ser um carrossel 2D ou mais como o overflow(interface gráfica do usuário tridimensional para navegação em bibliotecas digitais de música por meio da arte da capa dos álbuns) do iTunes. O Adoro Cinema usa o carrossel de imagens para exibir os filmes em cartaz. Aplicativos de compra como o AliExpress usam para mostrar várias imagens do mesmo produto.



Diretriz: O Carrossel de imagens funciona bem para exibir conteúdo visual novo, como artigos, produtos e fotos. Forneça confirmação visual – seja com setas, imagens parciais ou indicadores de página (pontos) – de que mais conteúdo possa ser acessado.

Lista expandida



A Lista expandida permite que uma única tela seja acessada para revelar mais informações. O Android usa esse padrão no log de chamadas. Ao tocar o ícone de uma chamada expande a lista para exibir opções. Este padrão é mais comum em websites otimizados para dispositivos móveis do que em aplicativos móveis, mas pode funcionar bem nos dois casos. Tome por exemplo o site móvel Gap.com. A Lista expandida é usada no lugar de uma Lista em cascata para exibir todas as categorias dentro de uma categoria.

Diretriz: O padrão Lista expandida funciona melhor para exibir progressivamente mais detalhes ou opções para um objeto.

Formulários

Formulários móveis com tamanho de tela reduzido e dispositivos de entrada restritos têm menos tolerância para design ruim. Os seguintes formulários são os mais comuns:

Login

Registro

Visão geral e dados

Cálculo

Formulário de busca

Multipassos

Formulário longo

Login

Devem ter o número mínimo de entradas: Nome de usuário, senha, botão de ação, ajuda com senha, opção de registro.



Diretriz: não inove na tela de login, use práticas comuns para facilitar o acesso. Forneça um modo de recuperar a senha.

Registro

Assim como o login, deve ter o número mínimo de entradas. Recomenda-se editar elementos que não realizam funções importantes.

The left screenshot shows a mobile registration form titled "Inscrição". It includes fields for "Nome" (Name), "Sobrenome" (Surname), "Username", "E-Mail", "Senha" (Password), "Nascimento" (Birthdate), and "Telefone (recomendado)" (Recommended Phone). A large blue "INSCRIÇÃO" button is at the bottom. The right screenshot shows a desktop registration form titled "Cadastrar-se" with "Autopreencher" (Auto-fill) checked. It includes fields for "Nome" (Name), "Sobrenome" (Surname), "Endereço de e-mail" (Email address), "Senha" (Password), and a "Mostrar" (Show) checkbox. A note at the bottom states: "Ao se cadastrar, você confirma que aceita o nosso [Contrato do Usuário](#) e que leu nosso [Aviso de Privacidade do Usuário](#)". A blue "Cadastrar-se" button is at the bottom.

Visão Geral e Dados

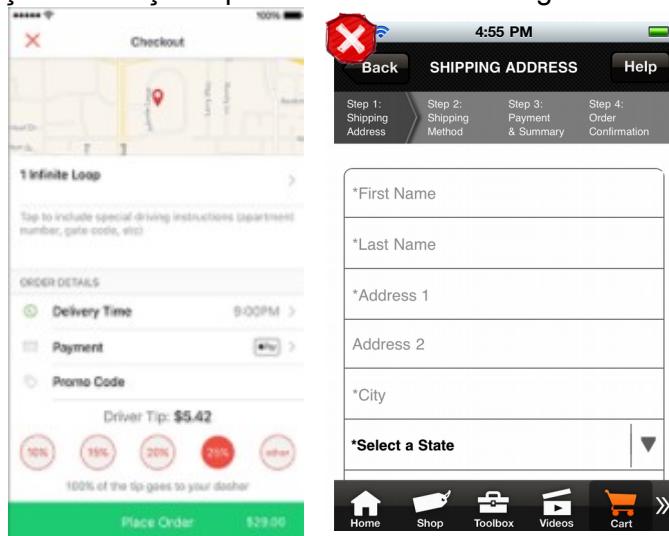
Mais comum em websites otimizados para dispositivos móveis do que em aplicativos, mas as mesmas regras se aplicam aos dois:

Use padrões dos dispositivos no formulário de checkout.

Considere consolidar múltiplas telas no formulário.

Ofereça mecanismos para checkout mais rápido em visitas posteriores.

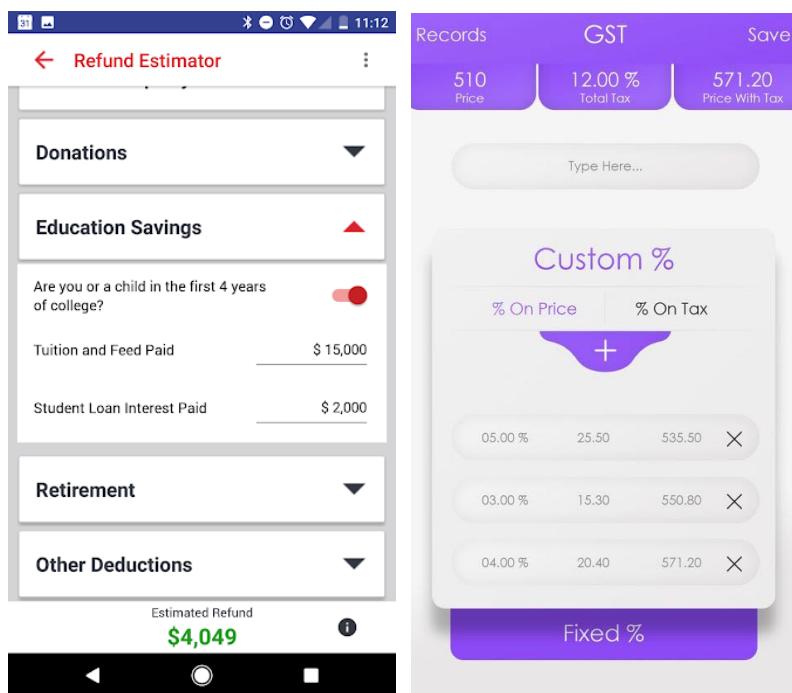
Exiba o cadeado de segurança no cabeçalho para indicar conexão segura.



Diretriz: Projete tendo em vista rapidez, eficiência e garantia de segurança. Elimine campos desnecessários e minimize o número de páginas e passos.

Cálculo

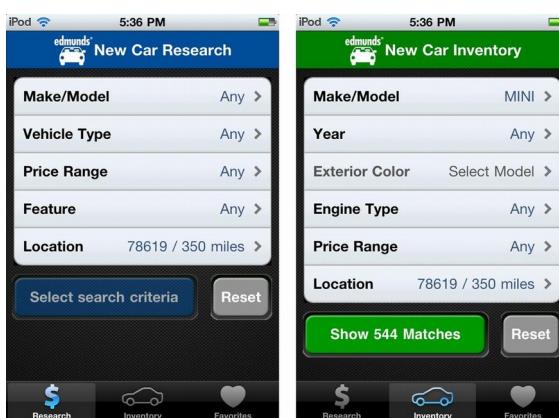
Os melhores aplicativos de cálculo correlacionam firmemente o input com um resultado visível.



Diretriz: use convenções padrão de formulário para o design e o layout. Se possível, exiba os resultados na mesma página.

Formulário de busca

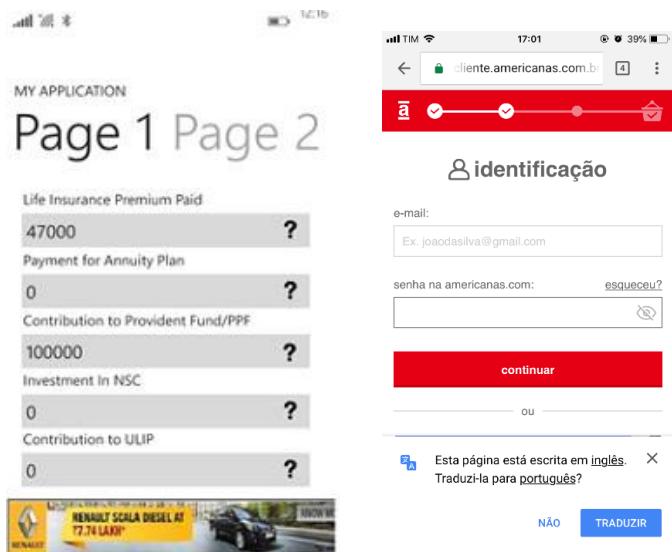
Critérios de busca devem ser limitados somente aos campos essenciais e fornecer defaults apropriados.



Diretriz: tente ter uma única página de critérios. Use controles apropriados que sejam fáceis e rápidos de usar com os dedos.

Multi passos

Com telas menores, os dispositivos móveis não têm espaço para exibir grandes Wizards. Uma solução é mostrar o passo atual e o número de passos totais. Um design melhor seria apresentar passos e o botão de envio ou confirmação em uma única página, como um sumário para revisão antes da submissão.



Diretriz: Mostre ao usuário onde ele está e para onde pode ir. Elimine campos desnecessários e minimize o número de passos e páginas.

Formulário longo

Alguns formulários exigirão rolagem. A parte mais complicada do Formulário Longo é determinar onde colocar o comando e os botões de escape. Zappos e Skype usam formulários modais em seus aplicativos iOS, portanto, os botões estão na barra de título.

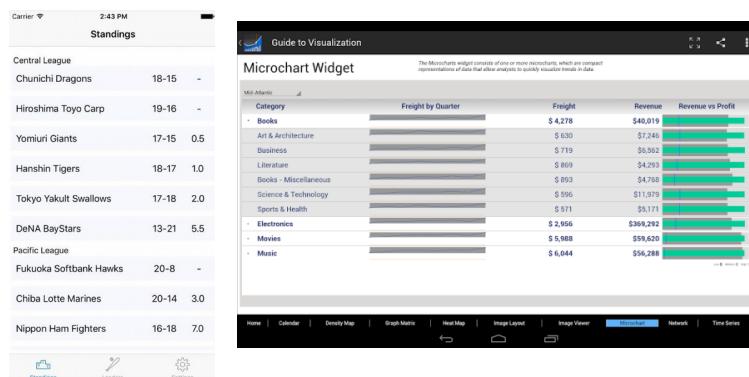
Tabelas e Listas

Uma vez que você tenha identificado os principais dados que o seu aplicativo precisa, utilize, dos seguintes padrões, o que foi mais apropriado.



Tabela Básica

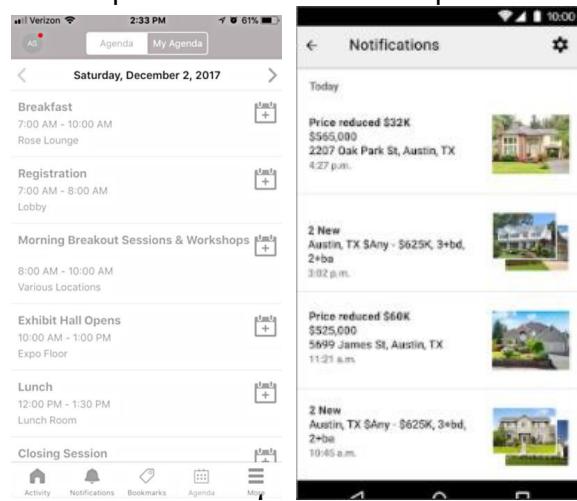
É só uma tabela padrão com cabeçalhos e coluna fixos e um layout em grade.



Diretriz: Evite utilizar linhas de grade escuras e divisores verticais. Alinhe o texto à esquerda e os números a direita.

Tabela sem cabeçalho

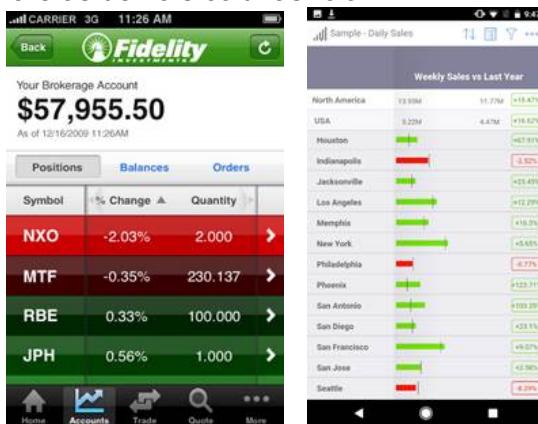
Caracterizada por linhas grossas exibindo múltiplas variáveis sobre um objeto, sem títulos de coluna. O identificador da linha possui uma fonte maior que a dos detalhes.



Diretriz: Três linhas de informação no máximo por linha grossa.

Coluna fixa

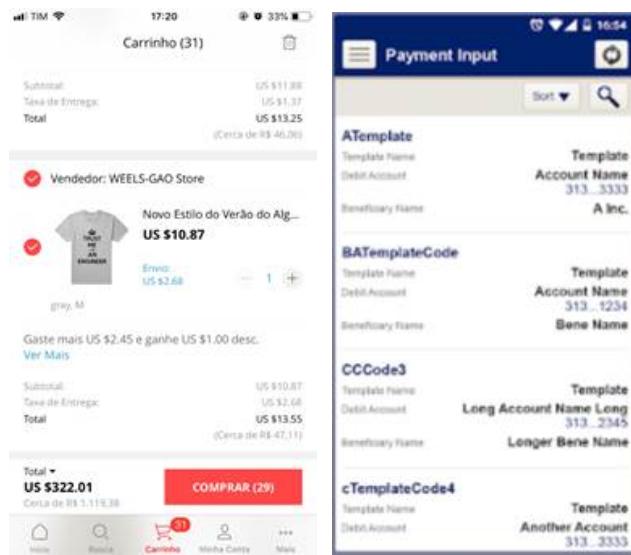
Coluna mais à esquerda é fixa e as demais colunas rolam.



Diretriz: fornecer informação visual de que a coluna é fixa e que o arrasto pode revelar mais dados.

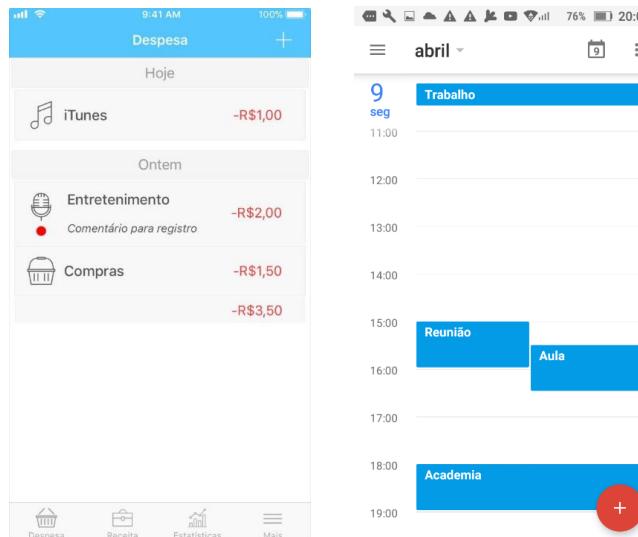
Visão geral e dados

Um resumo ou sumário do conteúdo da tabela é exibido acima das linhas de dados individuais.



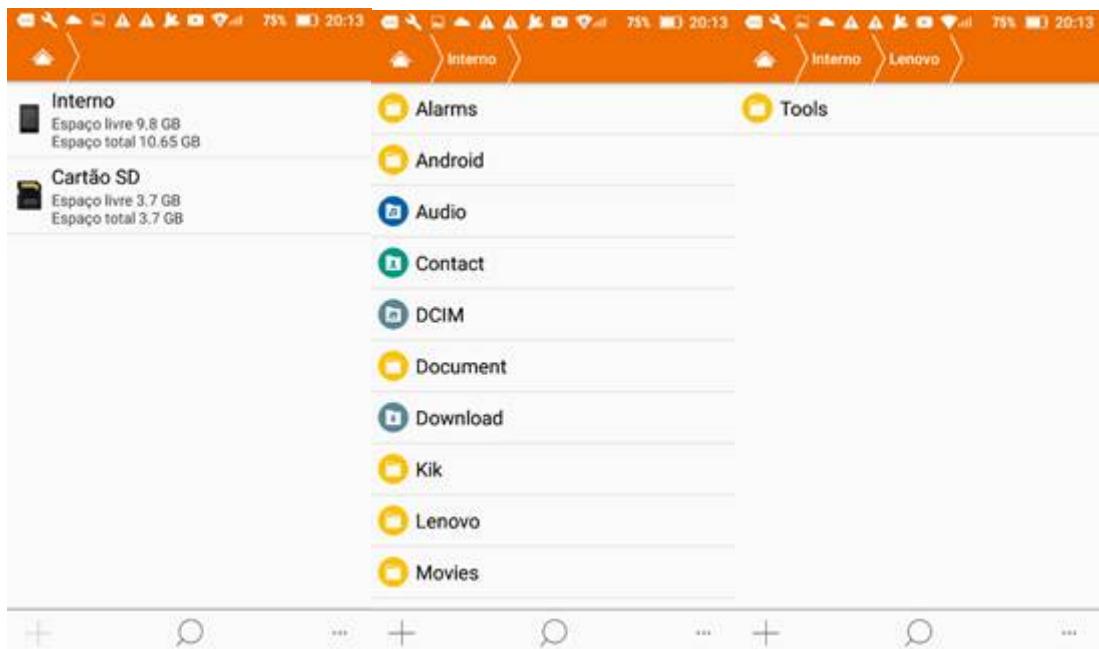
Linhas agrupadas

Podem agir como cabeçalhos de seção, como transações agrupadas por data ou como sumários de subseção, delimitados por uma linha amarela, por exemplo.



Linhas em Cascatas

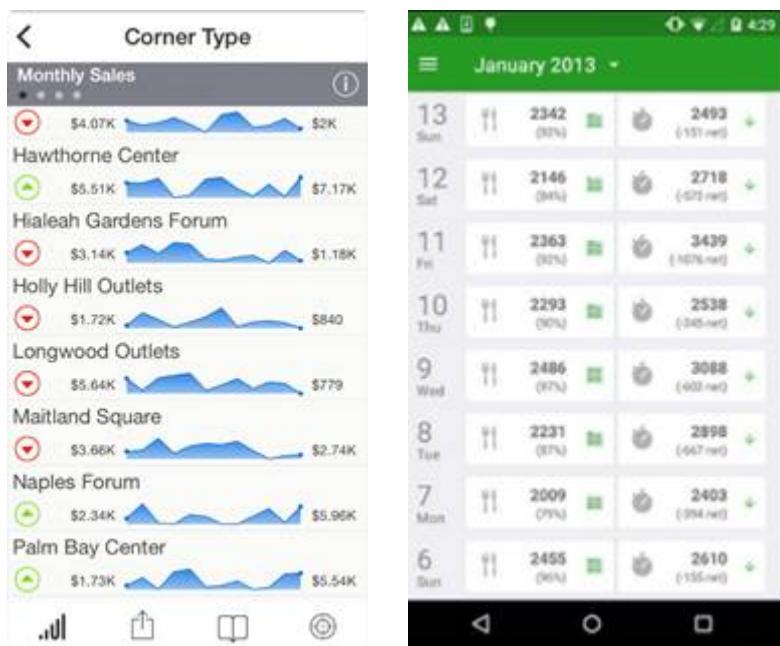
Estrutura Hierarquia onde cada linha leva a outra estrutura de linhas.



Diretriz: Use uma hierarquia relativamente plana para evitar muitas expansões (mais de três níveis).

Tabela com indicadores visuais

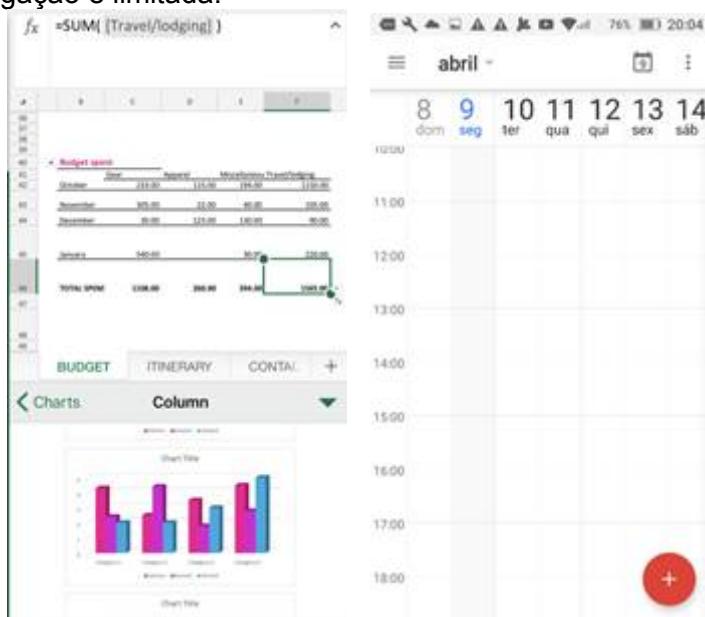
Gráficos miniaturizados e ícones são usados para melhorar a exibição das informações de uma tabela tornando mais fácil chegar a itens específicos.



Diretriz: Escolha indicadores visuais que sejam imediatamente reconhecíveis. Evite uso gratuito de ícones.

Tabela Editável

São encontradas quase exclusivamente em aplicativos de planilha. Indique claramente a célula e/ou linha selecionada. Se houver formato específico para a célula, forneça editor apropriado. Forneça feedback e mensagens de erro. Não é apropriado utilizar para entrada de dados muito extensos, pois a navegação é limitada.

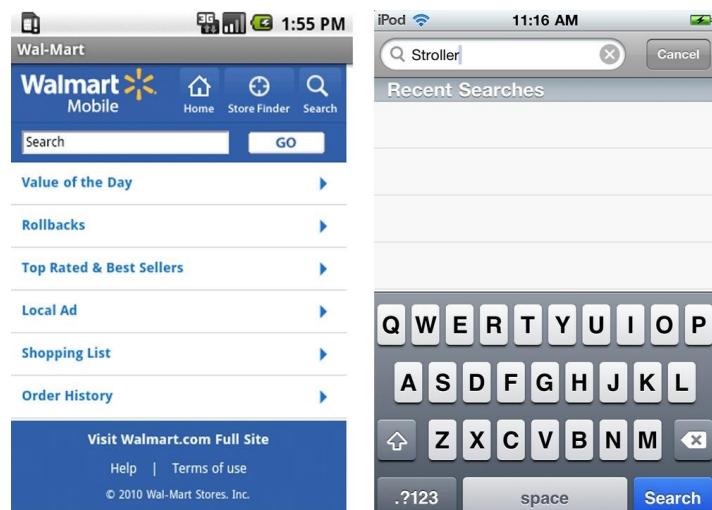


Busca, ordenação e filtragem



Busca explícita

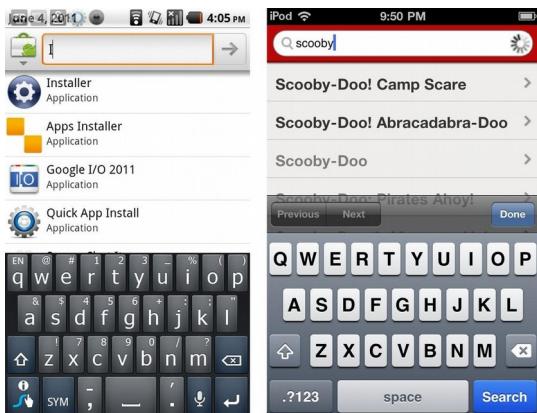
A pesquisa explícita depende de uma ação explícita para executar a pesquisa e exibir os resultados. Essa ação pode ser tocar um botão de pesquisa na tela, como o Walmart, ou no teclado, como o Target. Os resultados são normalmente exibidos na área abaixo da barra de pesquisa. Considere combinar um padrão de pesquisa explícito com o padrão de preenchimento automático.



Diretriz: Oferecer um botão claro no campo e uma opção para cancelar a pesquisa. Use feedback para mostrar que a pesquisa está sendo realizada.

Busca com preenchimento automático

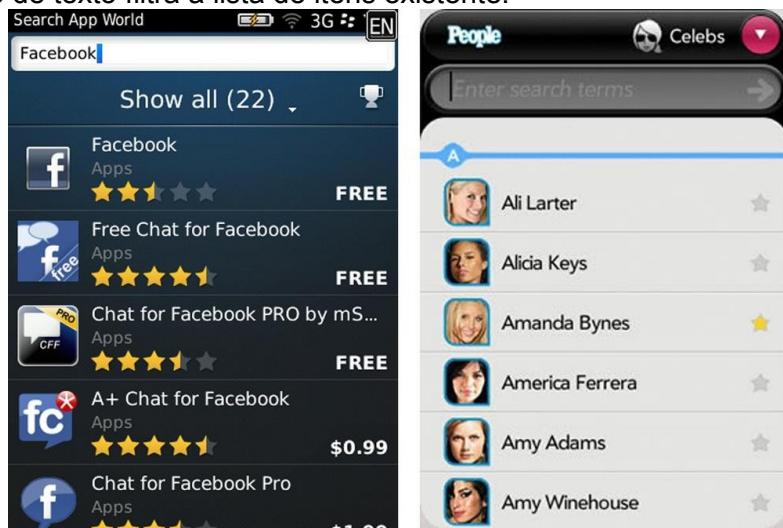
Provavelmente, o padrão de pesquisa mais amplamente adotado em aplicativos da Web e móveis é o preenchimento automático. A digitação irá imediatamente mostrar um conjunto de possíveis resultados, basta tocar em um para selecioná-lo, e a busca será realizada. Ou continue digitando e toque no botão de pesquisa explícita.



Diretriz: Mostrar feedback se houver atraso na exibição dos resultados. Considere enfatizar o texto de pesquisa correspondente nos resultados da pesquisa.

Pesquisa Dinâmica

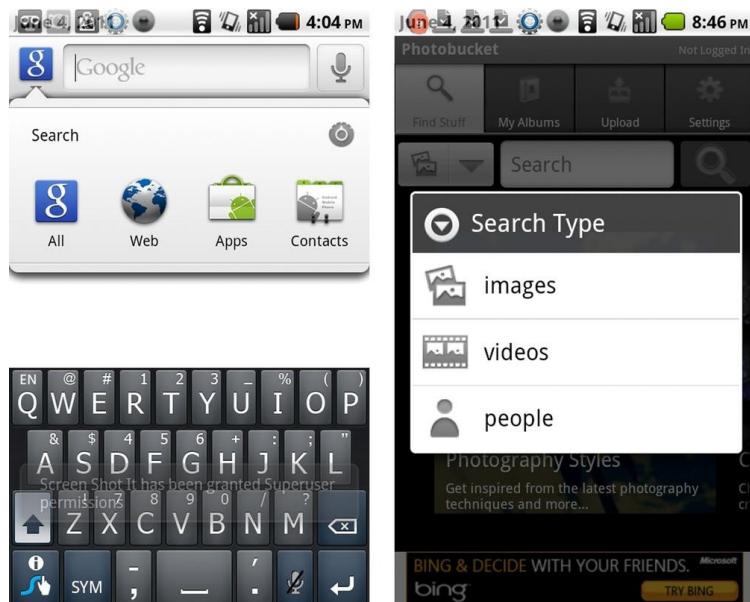
Esse padrão também pode ser considerado filtragem dinâmica. Inserir texto de pesquisa irá filtrar dinamicamente os dados na tela. Nesses exemplos do BlackBerry App World e do People on webOS, a inserção de texto filtra a lista de itens existente.



Diretriz: Funciona bem para conjuntos de dados restritos, como um catálogo de endereços ou biblioteca de mídia pessoal, mas pode ser impraticável para pesquisar grandes conjuntos de dados.

Pesquisa dirigida

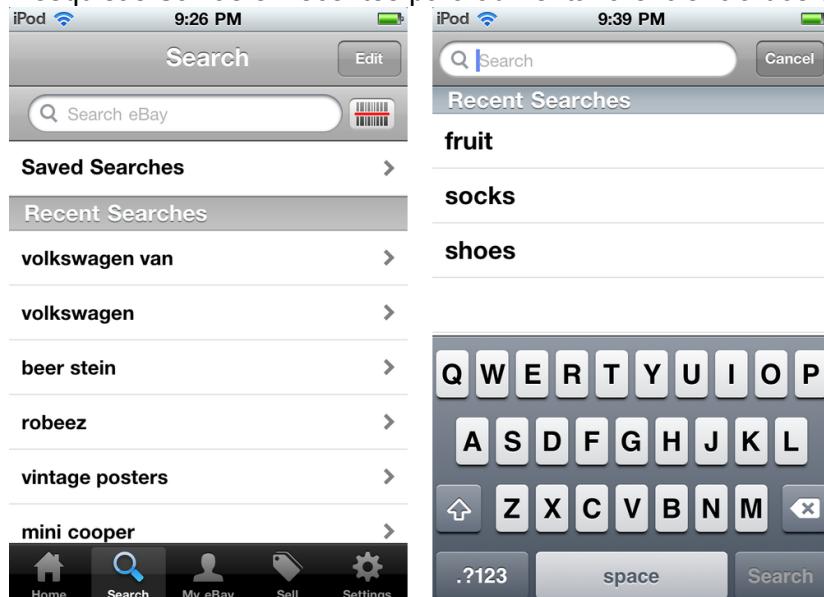
Às vezes é mais fácil (e mais rápido) chegar ao resultado desejado, definindo o escopo dos critérios de pesquisa antes de realizar a pesquisa. Google e Photobucket usam designs diferentes para o mesmo fim.



Diretriz: Oferecer opções de escopo razoáveis com base no conjunto de dados. Três a seis opções de escopo são muitas; considere um formulário de pesquisa para recursos avançados de pesquisa.

Pesquisas salvas e recentes

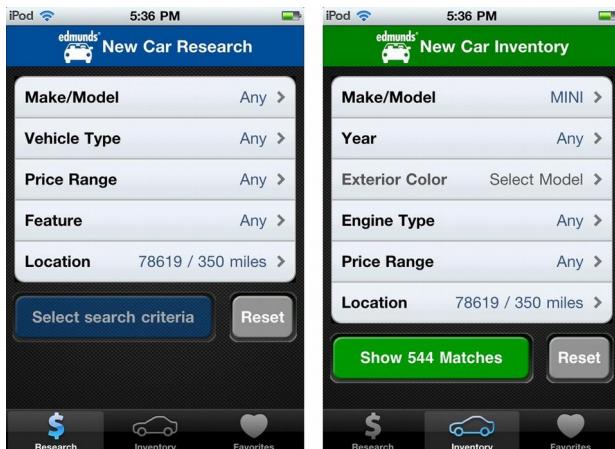
As interfaces móveis bem-sucedidas seguem uma máxima de usabilidade básica: respeitar o esforço dos usuários. Pesquisas salvas e recentes fazem isso facilitando a seleção de pesquisas anteriores, em vez de redigitar as mesmas palavras-chave ou critérios de pesquisa. O eBay e o Walmart usam as Pesquisas Salvas e Recentes para aumentar a eficiência dos usuários.



Diretriz: As pesquisas salvas geralmente exigem etapas adicionais para nomear uma pesquisa para referência posterior, enquanto as pesquisas recentes são salvas e exibidas implicitamente. Considere qual deles atenderá melhor às necessidades de seus usuários.

Formulário de busca

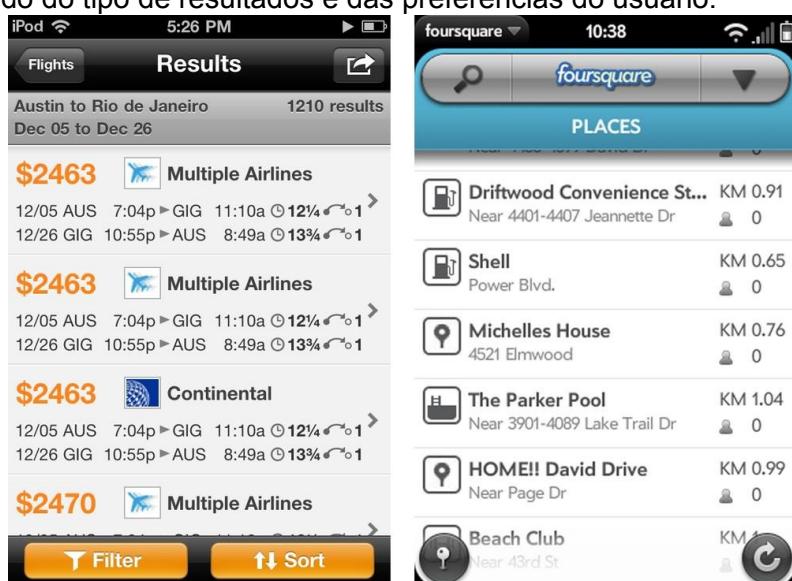
Critérios de busca devem ser limitados somente aos campos essenciais e fornecer defaults apropriados.



Diretriz: tente ter uma única página de critérios. Use controles apropriados que sejam fáceis e rápidos de usar com os dedos.

Resultados de busca

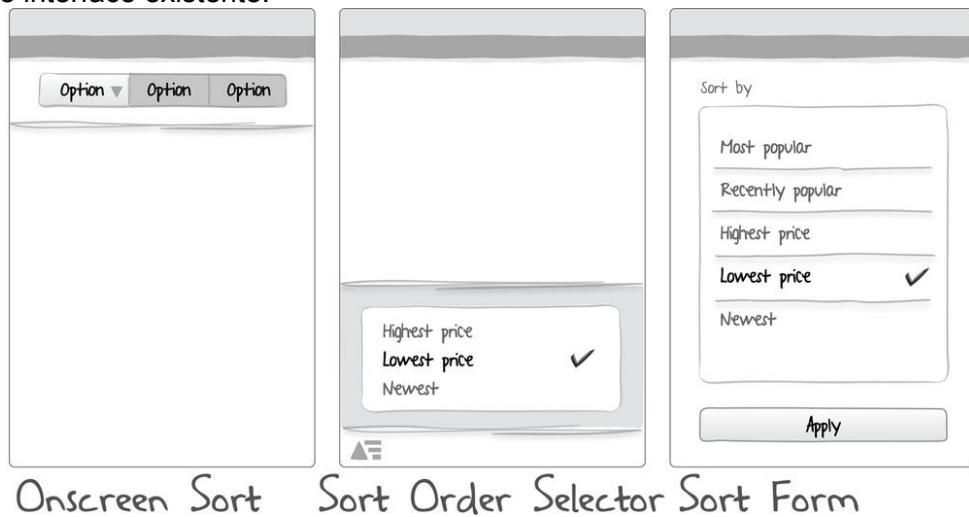
Depois que uma pesquisa é realizada, os resultados podem ser exibidos na mesma tela ou em uma tela de resultados dedicada. Os resultados podem ser exibidos em uma tabela ou lista, em um mapa ou satélite ou como imagens em miniatura. Várias opções de visualização podem ser usadas, dependendo do tipo de resultados e das preferências do usuário.



Diretriz: Rotule os resultados com o número retornado. Use o carregamento lento em vez de pager. Aplique uma ordem de classificação padrão razoável.

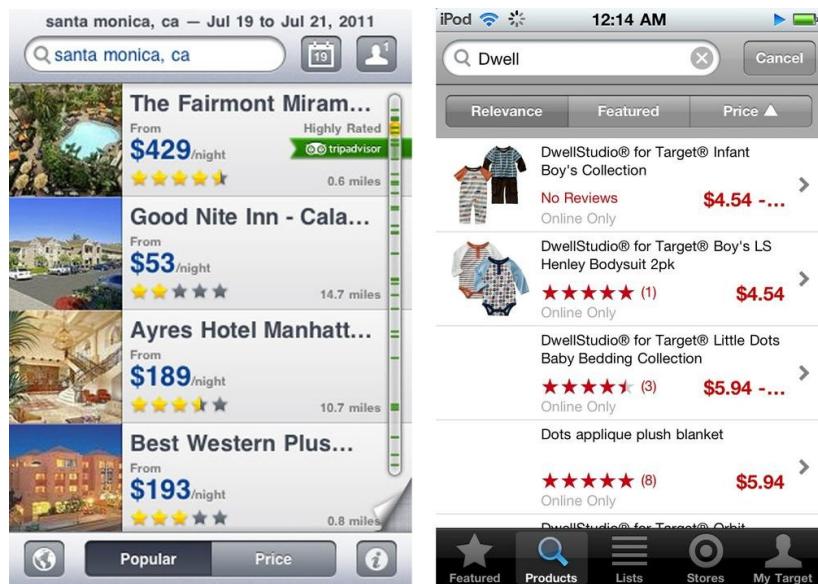
Padrões de Ordenação

É importante escolher uma classificação padrão razoável para exibir os resultados da pesquisa. Um pouco de bom senso e validação de usuário é a melhor maneira de escolher a ordem de classificação padrão. Para oferecer funcionalidade de classificação adicional, escolha um padrão de design de interface existente:



Na tela

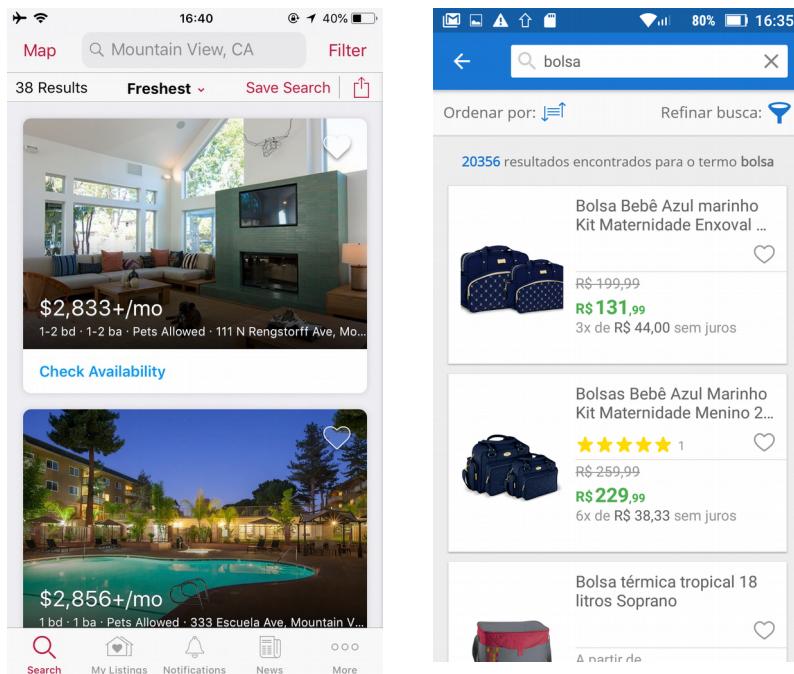
Quando existem apenas algumas opções de classificação, uma classificação na tela pode fornecer uma solução simples de um toque. Colocar a alternância de classificação na parte superior ou inferior da tela dependerá dos outros elementos da tela. A Target fornece quatro opções de classificação com um botão de três alternâncias. Para a opção de classificação de preço, eles oferecem duas opções: classificar por preço crescente e classificar por preço decrescente.



Diretriz: Mostre claramente qual opção está selecionada ou "ativada". Considere o padrão de seleção de ordem de classificação se os rótulos das opções não se encaixarem bem em uma barra de botões de alternância.

Seletor de ordem

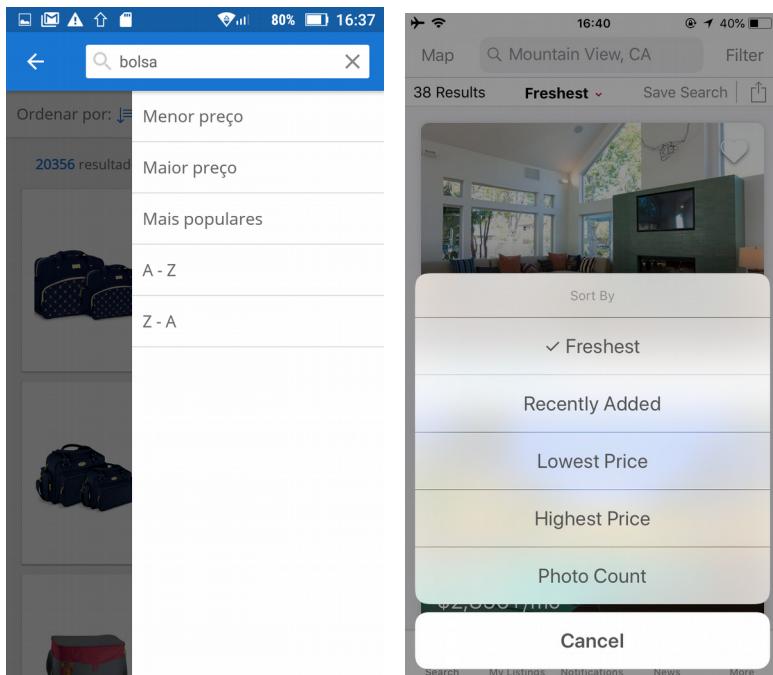
O padrão de seletor é uma boa alternativa para a classificação na tela. Há vários controles de interface do usuário diferentes que podem ser usados para seleção, mas considere as diretrizes de design para o SO que você está projetando. Os títulos das opções podem ser mais longos (mais explícitos) e mais opções podem ser exibidas. O Walmart coloca o botão de classificação próximo ao campo de pesquisa, assim como o Realtor.com.



Diretriz: Siga as convenções de design do SO para escolher o controle do seletor ou escolha um controle de interface neutra do sistema operacional. Mostrar claramente qual opção de classificação é aplicada.

Formulário de Ordenação

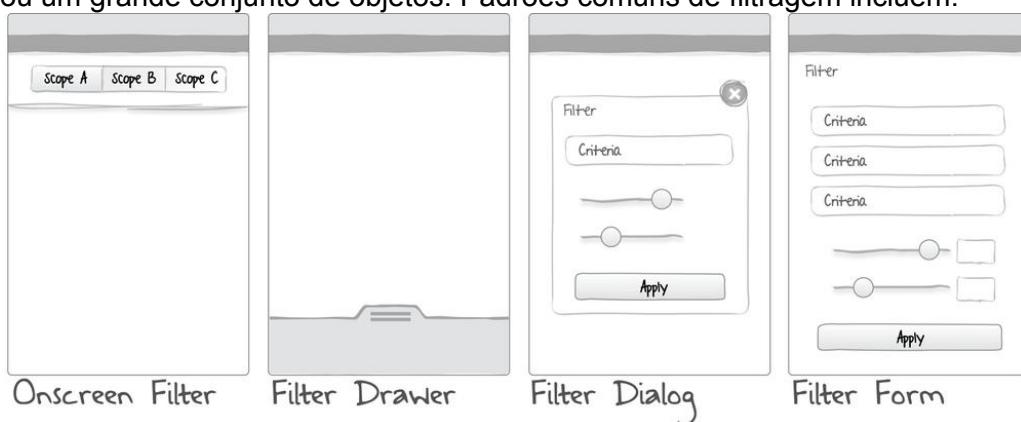
Alguns aplicativos consolidaram as opções de classificação e filtro em uma tela, normalmente intitulada "Refinar". Esse é o padrão de classificação mais intensivo, exigindo que o usuário abra o formulário, selecione uma opção e aplique a seleção (tocando em "concluído"). "Ou" aplicar ".



Diretriz: Considere os padrões de seleção de ordem de classificação ou de classificação mais eficientes antes de escolher esse padrão.

Filtro

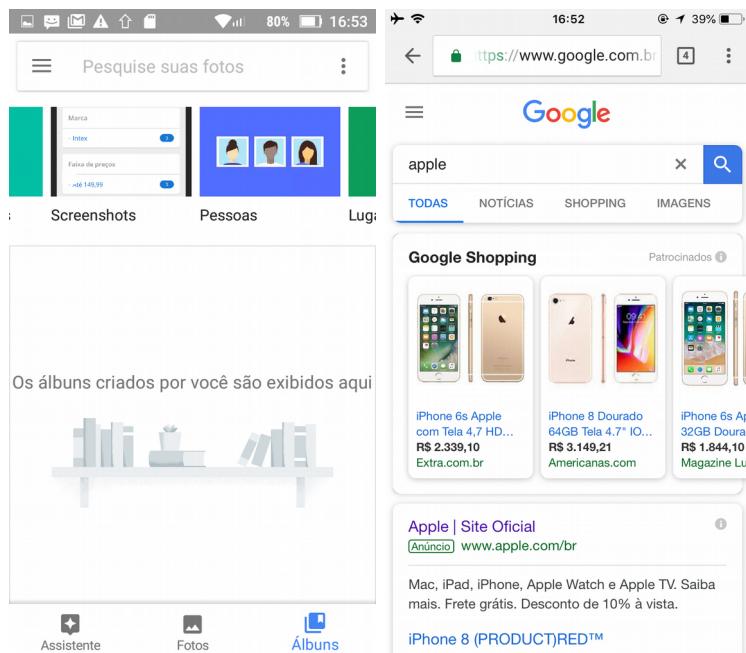
Conjuntos grandes de dados podem exigir filtragem adicional, também chamada de refinação. A filtragem depende do usuário selecionar critérios pelos quais refinar o conjunto de resultados da pesquisa ou um grande conjunto de objetos. Padrões comuns de filtragem incluem:



Filtro na tela

Semelhante à classificação na tela, o filtro na tela é exibido com os resultados ou a lista de objetos. Com um toque, o filtro é aplicado. O Fotos do Google usa uma barra que permite mostrar

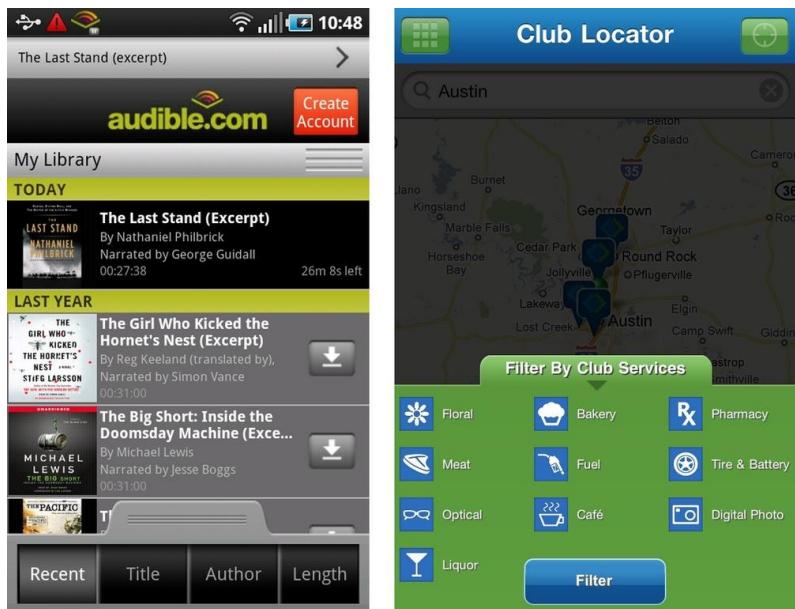
fotos agrupadas de acordo com um critério específico, seja por lugar ou pessoa, por exemplo. O próprio site de pesquisas do Google usa guias logo abaixo da barra de pesquisa.



Diretriz: As opções de filtro devem ser claramente redigidas e fáceis de entender. Mostrar os filtros aplicados ou "ativados".

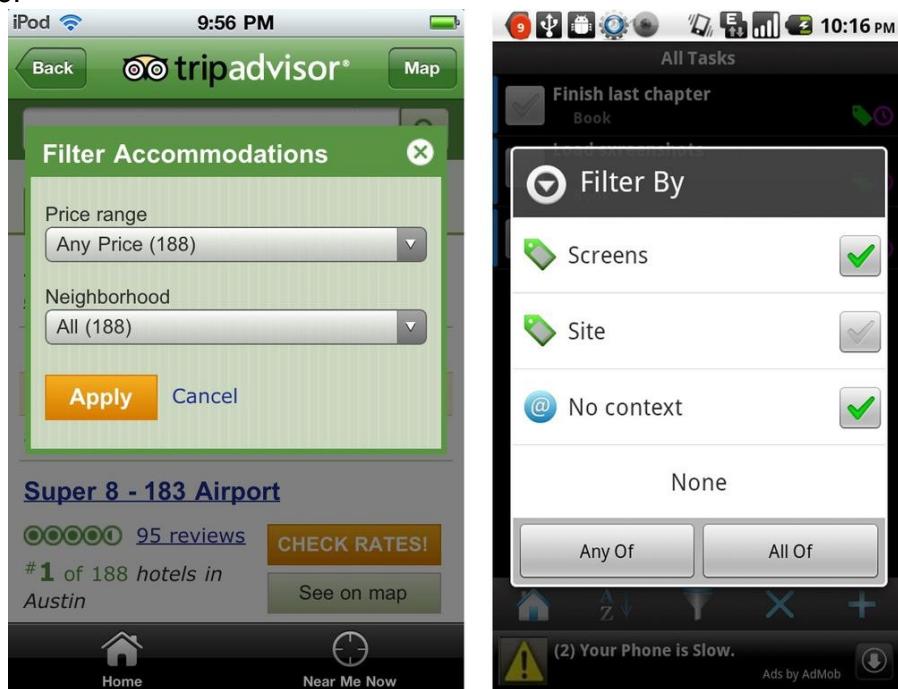
Gaveta de filtro

Quase tão eficiente quanto o filtro na tela, uma gaveta pode ser usada para revelar as opções de filtro. Passar rapidamente ou tocar em uma alça abrirá a gaveta. A gaveta do Audible revela uma barra de alternância de filtro simples, enquanto a do Sam oferece várias opções de filtro que podem ser aplicadas ao mapa de locais do clube. Um design melhor para o Sam seria deixar o mapa visível e permitir a filtragem dinâmica em vez do botão "filtro" explícito.



Caixa de diálogo de filtro

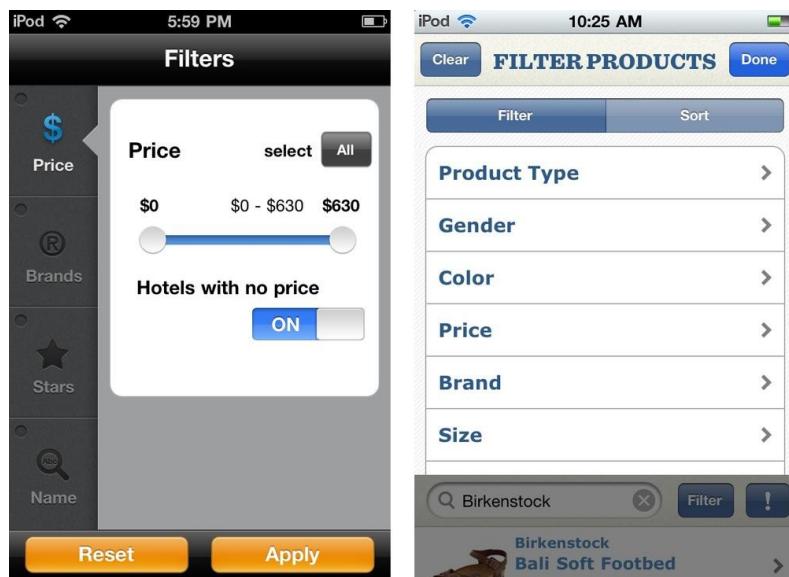
Como um pop-up em um aplicativo da web, o diálogo de filtro é de natureza modal. Requer que o usuário selecione uma opção de filtro ou cancele a ação. O TripAdvisor no iOS tinha uma caixa de diálogo de filtro personalizada, enquanto o USPS Mobile no Android dependia do controle de seleção padrão.



Diretriz: Mantenha a lista de opções curta, evite a rolagem. Considere um formulário de filtro para opções de filtro mais longas ou de seleção múltipla.

Formulário de Filtro

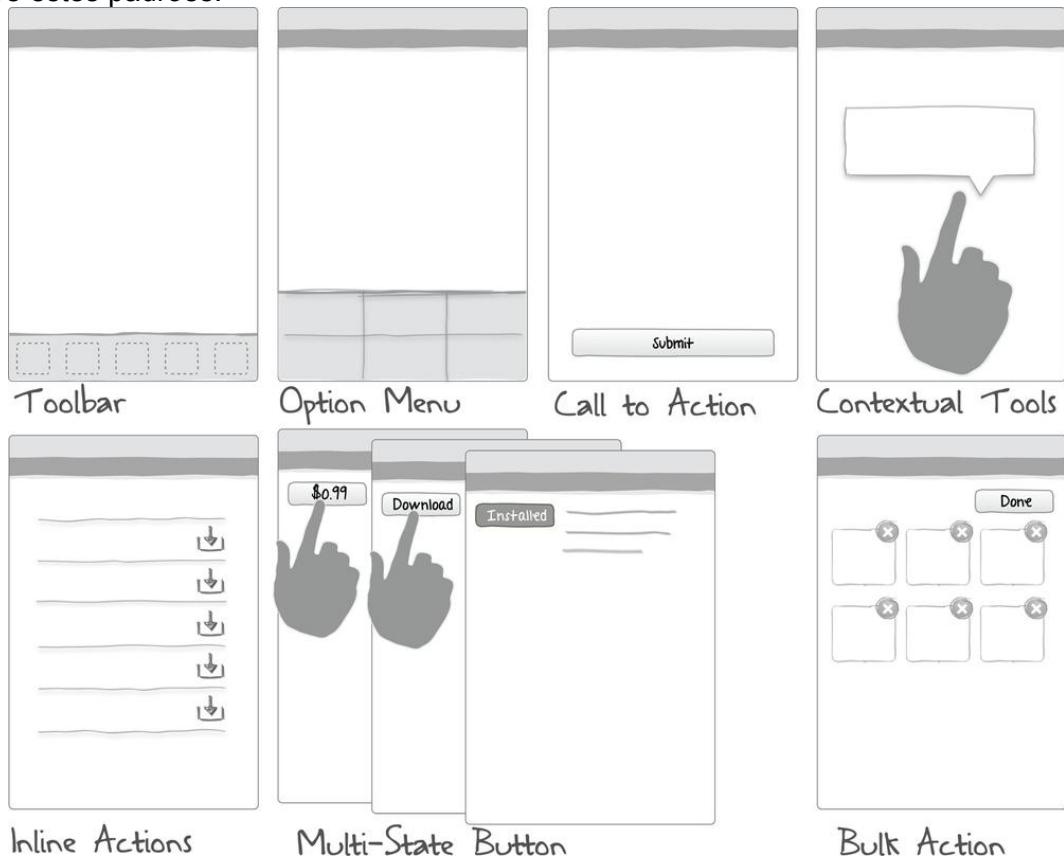
Grandes conjuntos de dados podem se beneficiar de opções mais avançadas de filtro / refinamento. Por exemplo, o Kayak usa um formulário para filtrar hotéis com base em preço, marca e estrelas. A Zappos usa uma abordagem semelhante, usando os botões padrão claro / pronto do iOS na barra de título.



Diretriz: Não exagere; um simples filtro na tela ou gaveta geralmente é suficiente. Se um formulário de filtro for necessário, siga as práticas recomendadas de design de formulário.

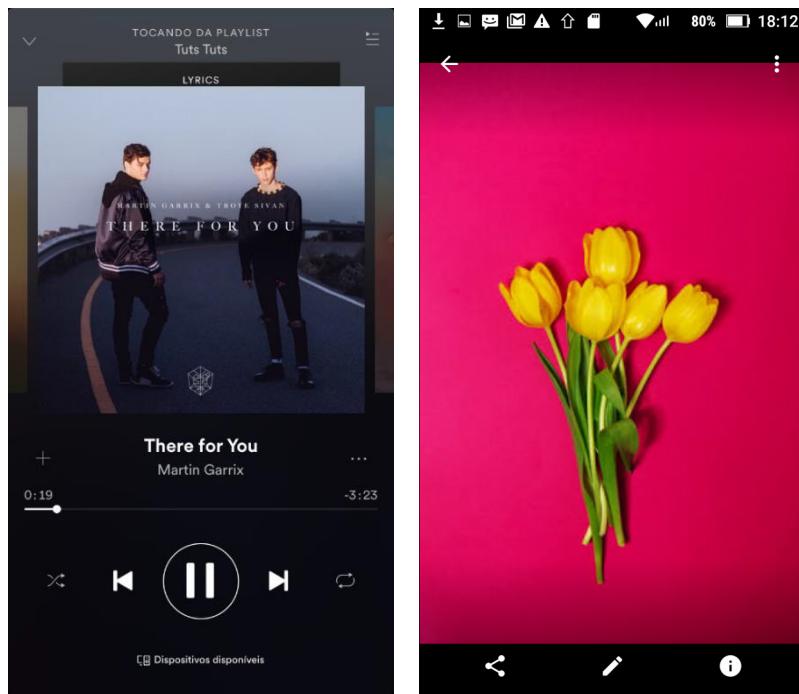
Ferramentas

Se um botão ou controle for realmente necessário em seu aplicativo para dispositivos móveis, considere estes padrões:



Barra de Ferramentas

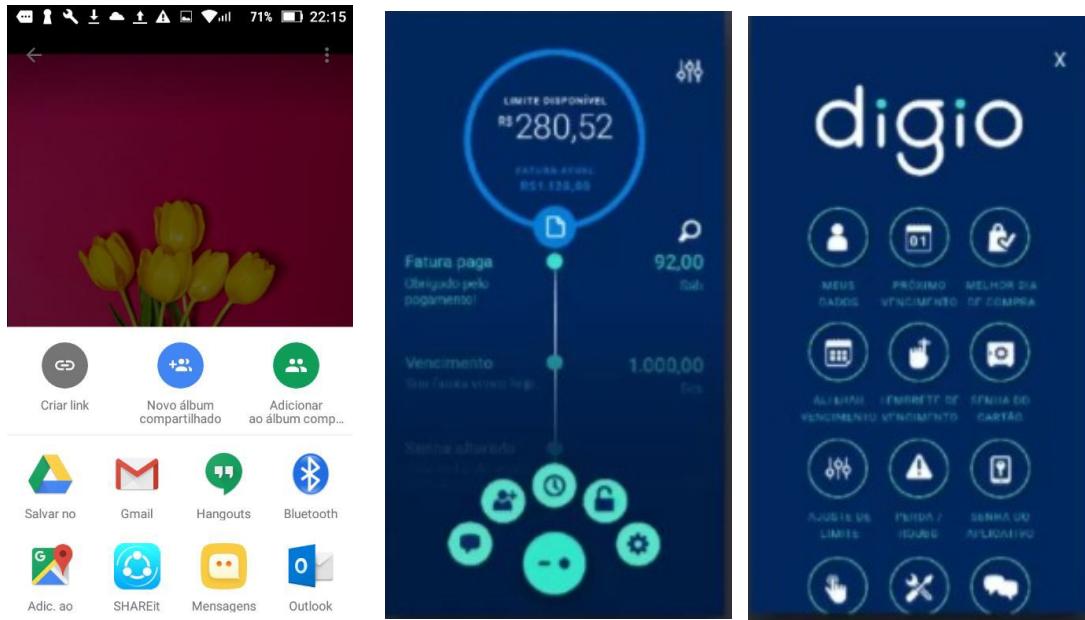
A barra de ferramentas, também chamada de barra de ação, contém ferramentas para ações no nível da tela. No Spotify, a barra de ferramentas inclui opções para alternar a reprodução da música, pausando, avançando, etc. No Fotos do Google, também há uma barra de ferramentas de ações comuns quando se abre uma imagem.



Diretriz: Barras de ferramentas geralmente são exibidas na parte inferior da tela e contêm ações no nível da tela. Escolha ícones que sejam familiares e fáceis de reconhecer ou use rótulos e ícones.

Menu de opções

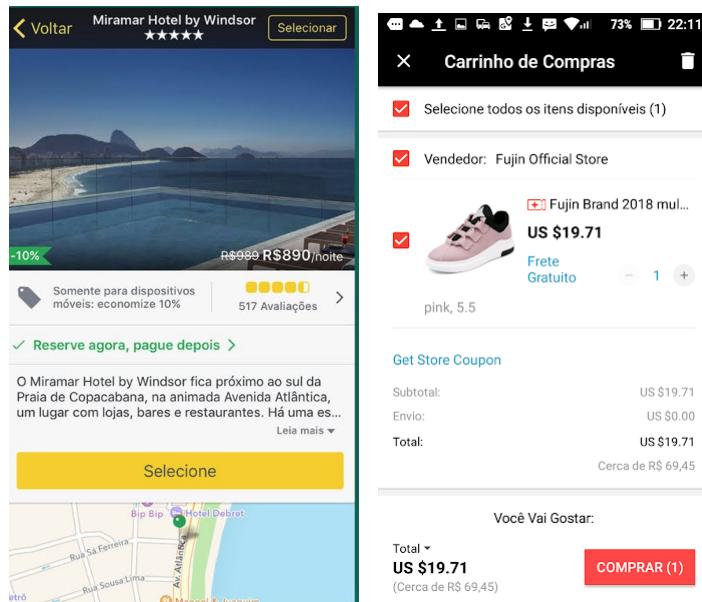
Menus de opções, como as barras de ferramentas, podem conter ações no nível da tela, mas podem ser acessadas e exibidas de várias maneiras diferentes. Os menus do Android são acessados com um botão de menu rígido, mas outros menus podem ser abertos com um toque ou um botão de menu na tela.



Diretriz: Escolha interações diretas quando possível. Não esconda a navegação no menu Opções. Considere o padrão Call to Action Button se você tiver uma única ação para a tela.

Botão de chamada para ação

Um botão de call to action pode ser uma opção melhor do que uma barra de ferramentas ou um menu quando você tem apenas uma chamada principal para a ação na tela. Aplicativos como Expedia optaram por esse padrão em vez de uma barra de ferramentas tradicional ou menu de opções, inclusive aplicativos de compra como o AliExpress, que apresenta o único botão de comprar o produto já adicionado no carrinho.

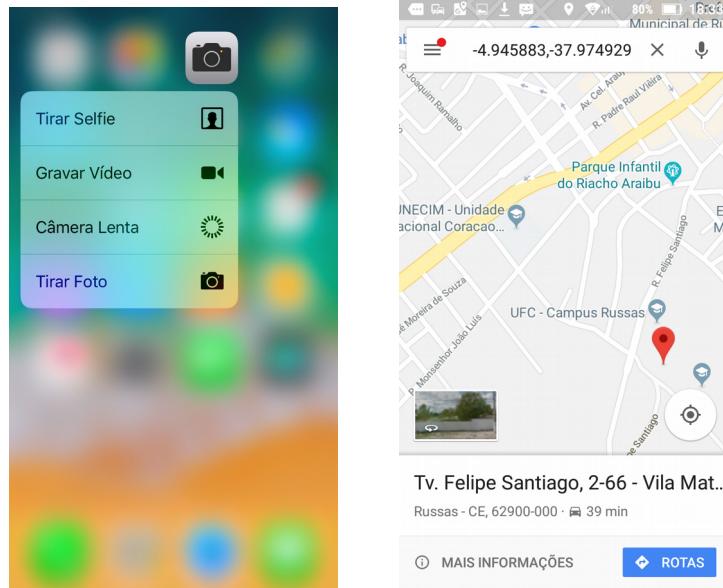


Diretriz: Não esconda a frase de chamada principal em um menu ou disfarce-a como um ícone irreconhecível em uma barra de ferramentas. Torne óbvio (bom contraste) e solete (rótulo claro).

Ferramentas Contextuais

Ferramentas contextuais podem ser usadas para trabalhar em um determinado objeto na tela. Faz sentido (e desorganiza a interface) se apenas mostrarmos essas ferramentas quando o contexto for estabelecido. Por exemplo, uma pressão longa em um ícone de um aplicativo no iOS revelará

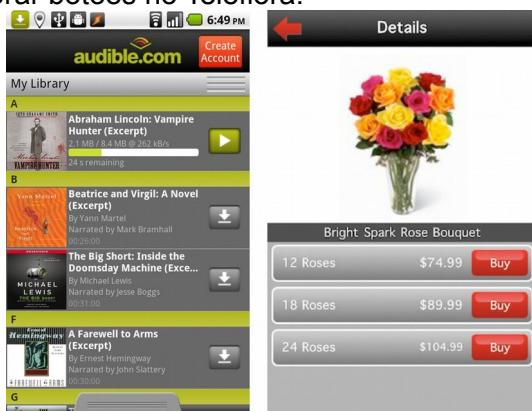
opções de atalho, ou uma pressão em algum lugar do mapa mostrado no Google Mapas irá inserir um alfinete no local e revelará algumas opções.



Diretriz: Escolha interações diretas quando possível. Se os botões forem necessários, eles deverão ser exibidos na proximidade do objeto acionável. Escolha um ícone familiar ou use um rótulo de texto.

Ações Inline

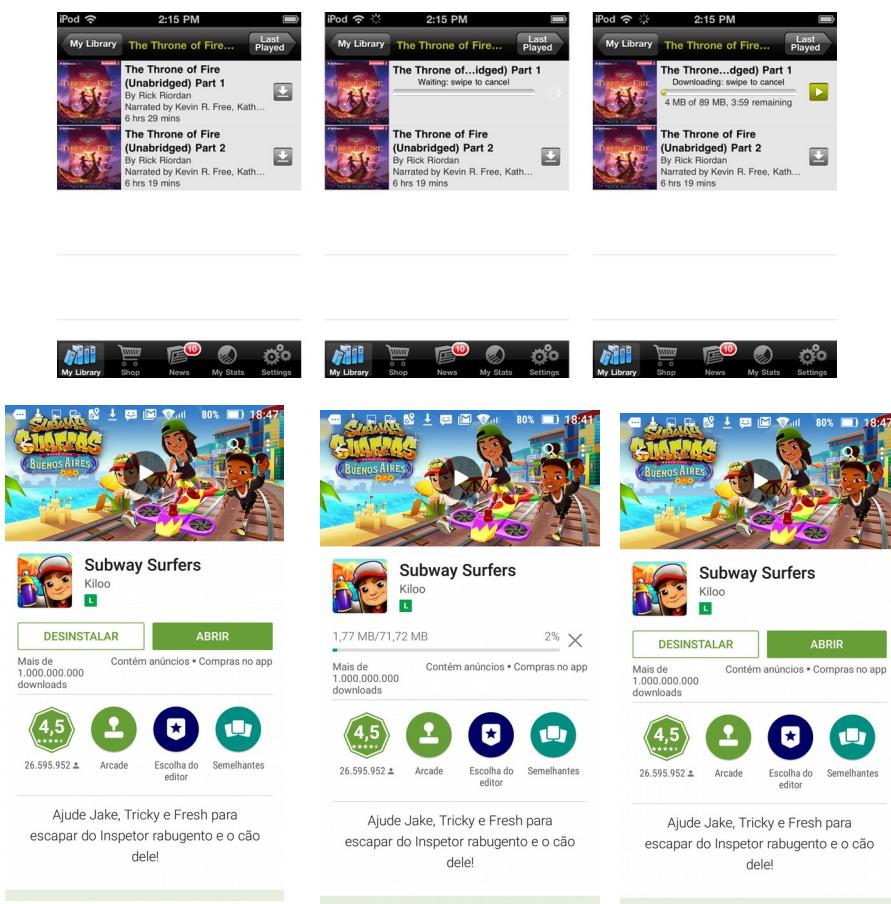
As ações embutidas também podem ser usadas para trabalhar em um determinado objeto na tela, mas, ao contrário do padrão anterior, essas ações são sempre visíveis. Por exemplo, os botões de download no Audible e comprar botões no Teleflora.



Diretriz: Escolha interações diretas quando possível. As ações devem estar próximas ao objeto acionável. Escolha um ícone familiar ou use um rótulo de texto. Máximo de uma a duas ações em linha por objeto.

Botão de vários estados

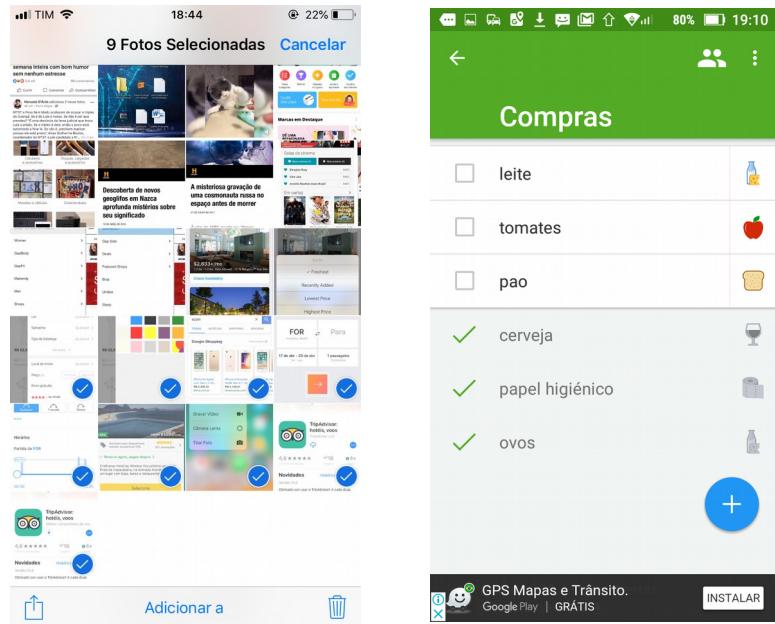
Normalmente, os controles da interface do usuário devem ter um único propósito. No entanto, o botão de vários estados é uma exceção. Na redução do mercado imobiliário de uma tela móvel, pode fazer sentido que o botão funcione como um mecanismo de acionamento e feedback. Tome, por exemplo, a experiência de baixar uma história no Audible. Primeiro, você verá a ação em linha para fazer o download de uma história. Toque novamente para fazer o download. Em seguida, ele se torna um indicador para o progresso do download com uma opção para deslizar e cancelar ou reproduzir a matéria.



Diretriz: Os Botões de Estado Múltiplo funcionam bem para uma série de ações fortemente correlacionadas que serão executadas em sucessão com o espaço limitado da tela.

Ações em massa

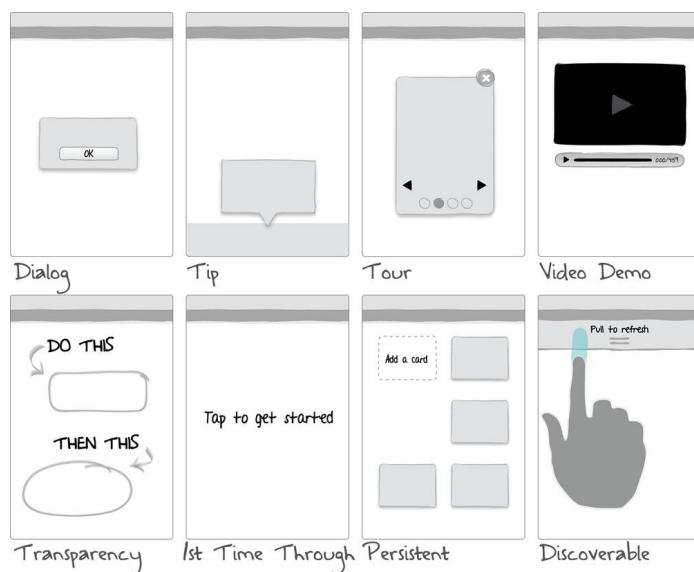
As ações em massa comuns incluem: seleção, adição / exclusão e reordenação. Em vez de atravancar a tela principal com todas essas opções, forneça um modo para ações em massa. O aplicativo nativo para fotos do iOS oferece um modo de "seleção" para escolher fotos do rolo da câmera para compartilhar. ShoppingList tem um design simples para editar uma lista.



Diretriz: Ações em massa, como excluir e reordenar, são melhor tratadas em um modo de edição. Forneça uma opção óbvia para sair do modo.

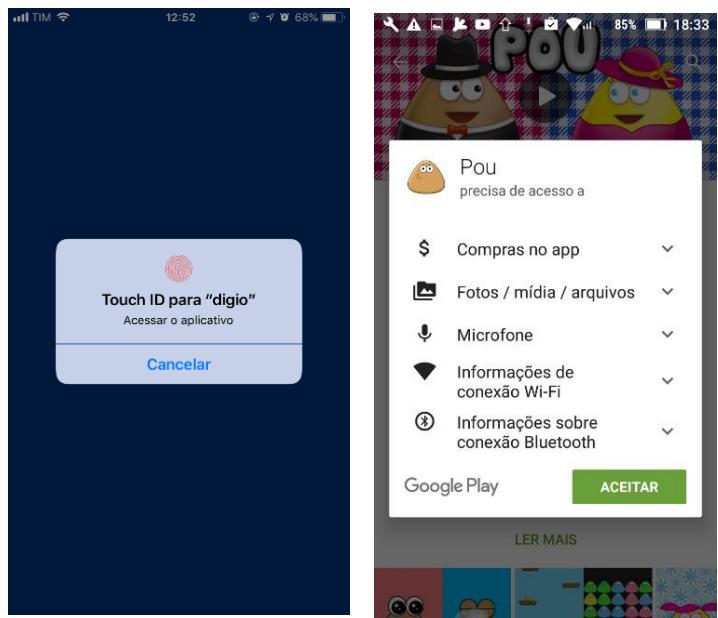
Convite

Os convites são dicas úteis exibidas na primeira vez que um usuário abre um aplicativo ou chega a um novo local. Eles sugerem ações e guiam o usuário para a funcionalidade pretendida. Um convite simples pode transformar uma experiência de primeira vez desanimadora em um satisfatório.



Diálogo

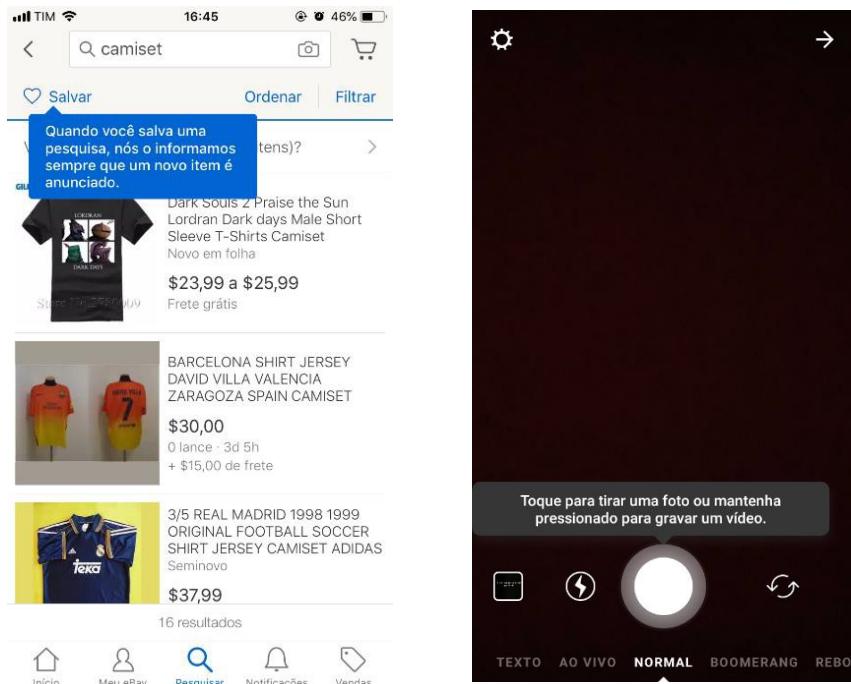
Um simples diálogo com instruções.



Diretriz: Deve ser de conteúdo curto e deve haver um modo alternativo para acessar as instruções dentro do aplicativo.

Dica

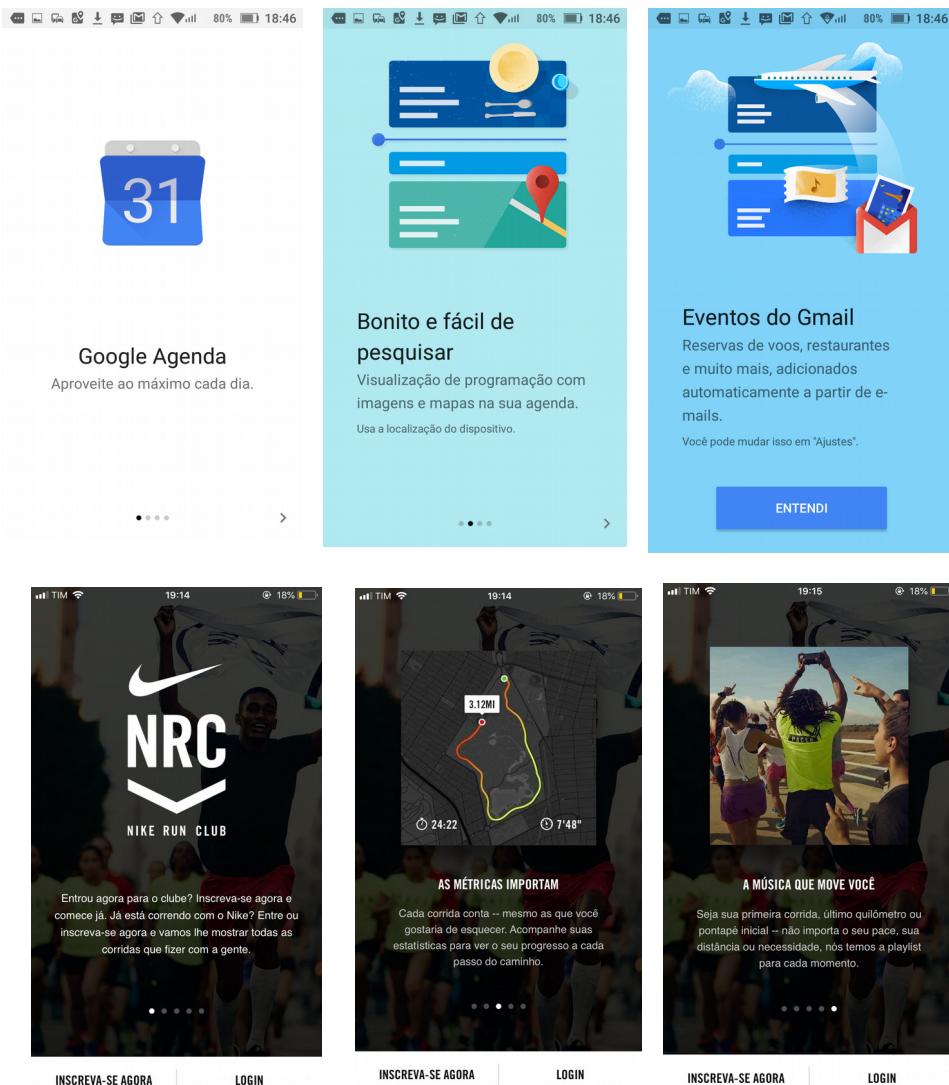
Pode ser implementada em qualquer lugar da tela, tornando-a mais contextualmente relevante do que um diálogo. Podem ser usadas em qualquer tela.



Diretriz: Coloque dica próximas do recurso a que se referem, mantenha o conteúdo curto e remova a dica assim que a interação começar.

Tour

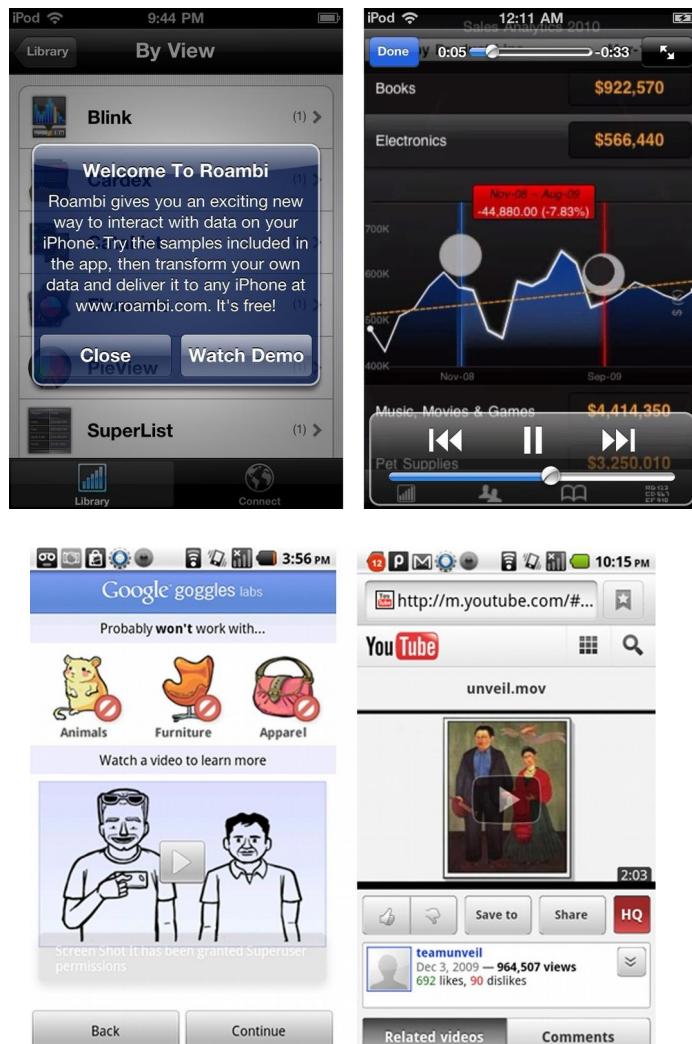
Um tour fornece o convite final, oferecendo uma exploração de recurso por recurso, tela a tela, do aplicativo.



Diretriz: Um tour deve destacar os principais recursos do aplicativo, de preferência de uma perspectiva de objetivo (usuário). Mantenha-o curto e visualmente atraente.

Video Demo

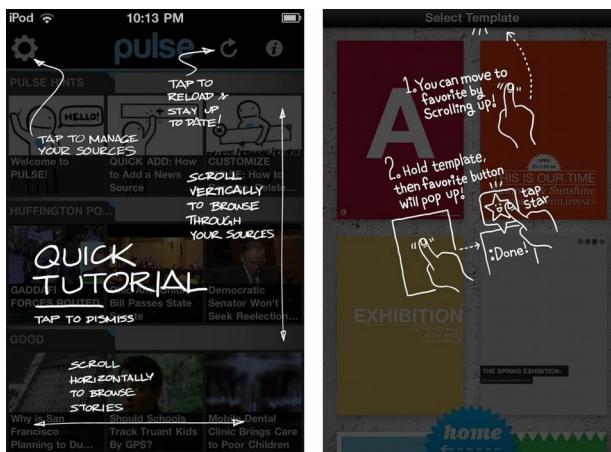
Uma demonstração de vídeo pode ser a melhor forma de convite para aplicativos que dependem de ações / interações específicas, pois demonstra o aplicativo em ação. Roambi usa uma demonstração personalizada para mostrar sua ampla seleção de visualizações de dados e o uso de certos gestos para navegação e exploração ideais. O Google Goggles tem uma demonstração em sua turnê que pode ser aberta e visualizada no YouTube.



Diretriz: As demonstrações devem mostrar os principais recursos ou mostrar como usar o aplicativo de uma perspectiva de fluxo de trabalho padrão. Recursos de vídeo comuns (parar, pausar, controles de volume ...) devem ser fornecidos.

Transparência

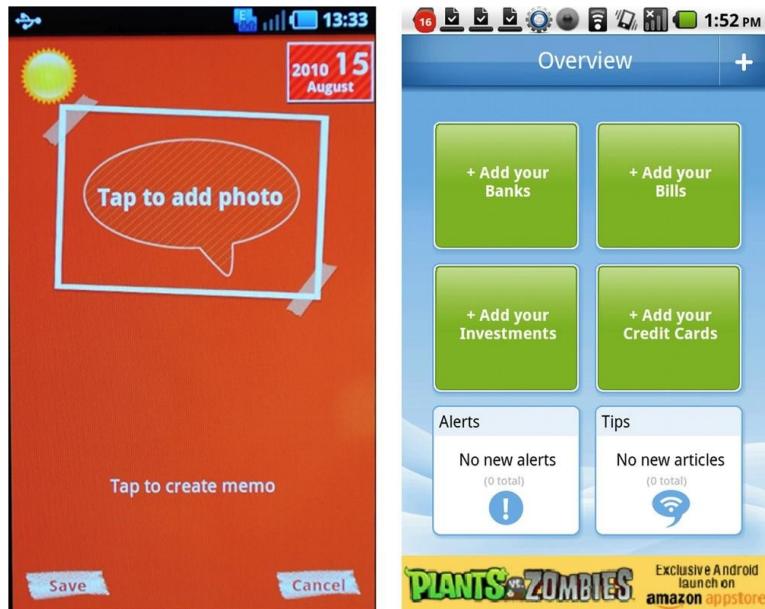
Normalmente visto nas telas iniciais, uma transparência é uma camada transparente com um diagrama de uso posicionado sobre o conteúdo real da tela. O Pulse e o Phoster usam esse padrão de convite para explicar de maneira rápida e visual como navegar no conteúdo dos aplicativos.



Diretriz: As transparências devem ser usadas de forma criteriosa e não devem compensar os projetos de telas ruins. Remova a transparência quando a interação começar (ou seja, quando a tela for tocada).

Primeira vez

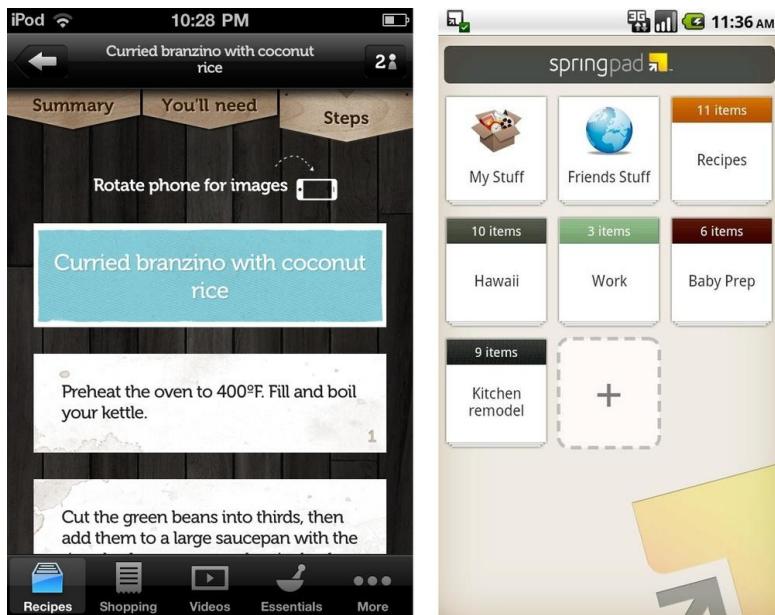
Ao contrário dos outros convites, os convites de primeira hora não precedem a tela à qual se referem. Convites de primeira vez são construídos no design da tela. Eles permanecem na interface até serem sobreescritos pelo conteúdo ou a ação é executada. Muitos notam que os aplicativos, como o Mini Diary e o PageOnce, usam os convites de primeira vez para envolver o usuário para adicionar conteúdo.



Diretriz: Diferencie claramente o convite de outro conteúdo com imagens ou outras sugestões visuais (ou seja, não use o mesmo texto de cor e tamanho para o convite como é usado para conteúdo normal).

Convites Persistentes

Convites Persistentes são construídos na tela e permanecem visíveis. Este exemplo da Jamie Oliver Recipes sugere mudar para o modo paisagem para descobrir um recurso adicional. Se esta é sua primeira vez nesta tela, ou pela 10ª vez, o prompt ainda é exibido. O Spring Pad usa um convite persistente incorporado para mostrar que mais notas podem ser adicionadas tocando no “+”.



Diretriz: Mantenha curto. Diferencie claramente o convite de outro conteúdo com imagens ou outras sugestões visuais (ou seja, não use o mesmo texto de cor e tamanho para o convite como é usado para conteúdo normal).

Detectável

Um convite detectável pode parecer um oxímoro, mas é uma maneira eficaz de incentivar interações específicas sem confundir a tela. Esses convites devem ser descobertos ao executar um gesto comum, como tocar ou deslizar o dedo.

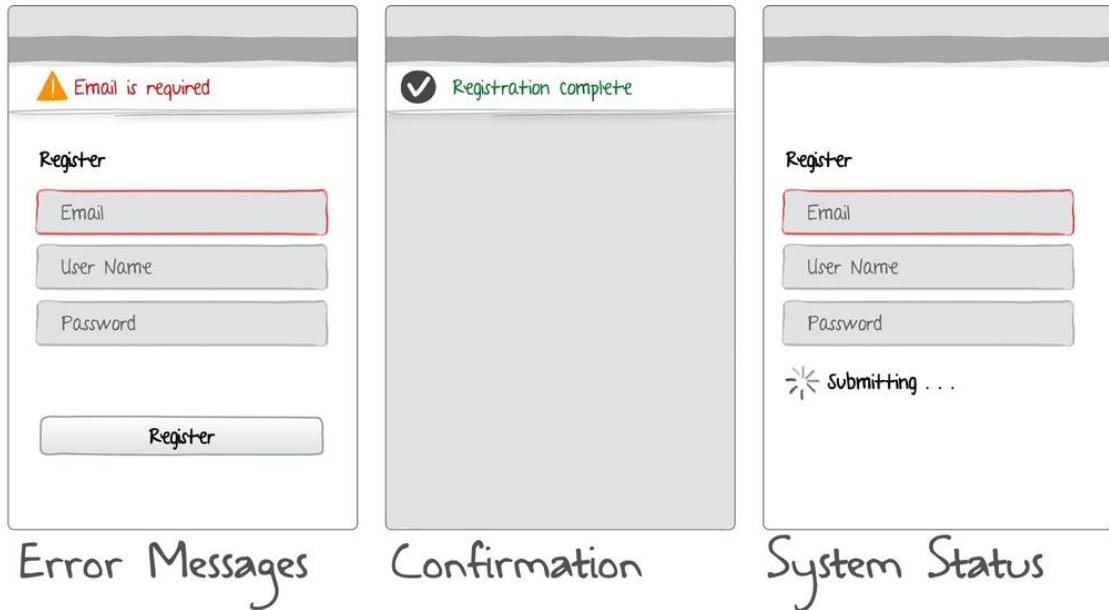


Diretriz: Use os convites Detectáveis com moderação. A instância mais comum desse padrão é solicitar uma atualização de dados.

Feedback

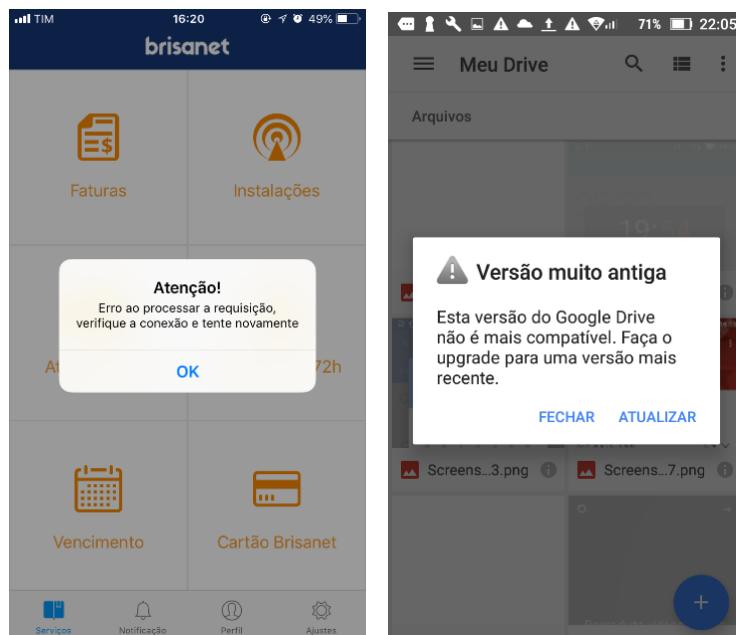
O princípio de usabilidade do feedback declara “Fornecer feedback apropriado, claro e oportunidade ao usuário para que ele veja os resultados de suas ações e saiba o que está acontecendo com o sistema.” O feedback pode variar de simples indicadores de progresso e mensagens de

confirmação a animações e efeitos mais sofisticados. Os padrões de feedback para celular incluem:



Mensagem de erro

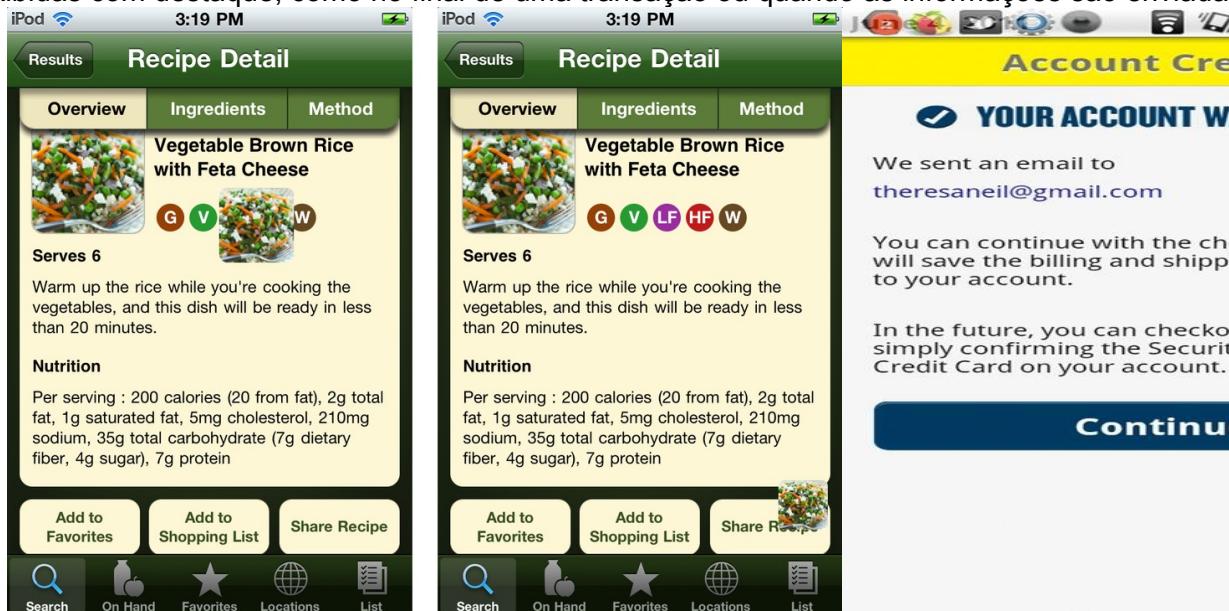
Mensagens de erros devem ser expressas em linguagem simples, indicar precisamente o problema e sugerir uma solução.



Diretriz: Use linguagem simples, torne o erro visível, use mensagens na tela ao invés de diálogo modais (a tarefa não pode ser concluída sem ação do usuário).

Confirmação

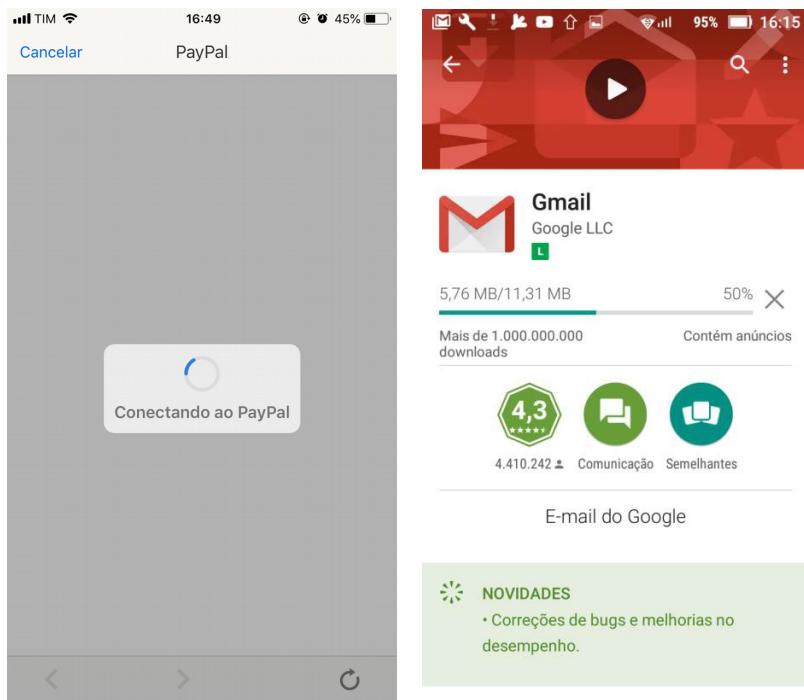
A confirmação deve ser fornecida quando uma ação é executada. Procure uma maneira de fornecer feedback sem interromper o fluxo do usuário. Por exemplo, Whole Foods usa animação para mostrar quando um item foi adicionado a uma lista. Ao tocar no botão Adicionar, o item "caí" no objeto da lista na barra de abas. Às vezes, as mensagens de confirmação precisam ser exibidas com destaque, como no final de uma transação ou quando as informações são enviadas.



Diretriz: Forneça confirmação quando uma ação for tomada, mas não quebre o fluxo do usuário para isso.

Status do sistema

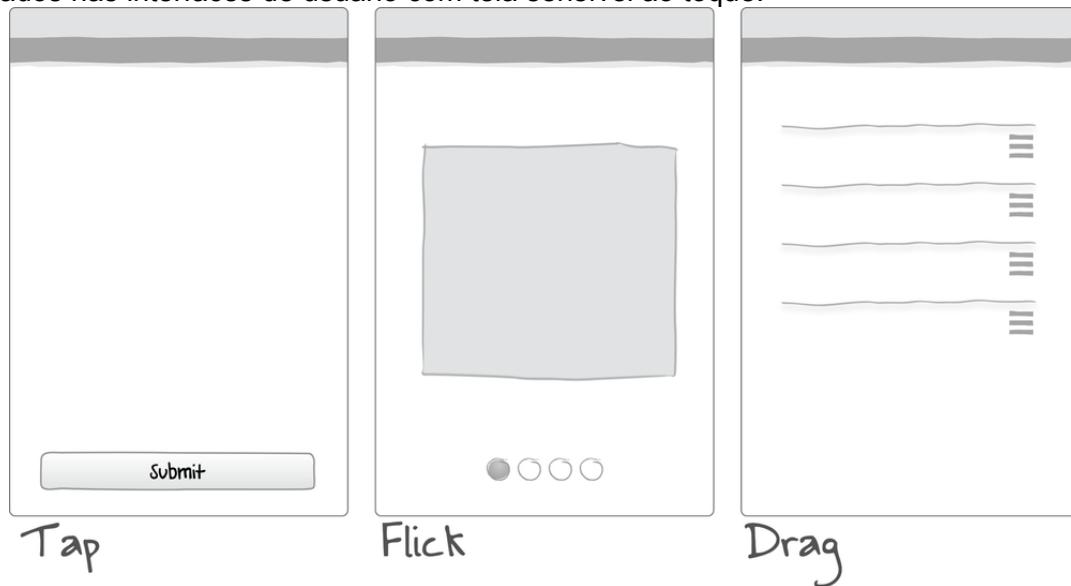
O feedback oportuno aumenta a confiança dos usuários com um aplicativo. O status do sistema pode ser retratado com uma mensagem simples, um indicador animado, uma barra de carregamento ou uma combinação de elementos. O status pode ser integrado na página como ou em uma sobreposição.



Diretriz: Forneça feedback sobre o status do sistema. Oferecer uma opção de cancelamento para operações potencialmente demoradas.

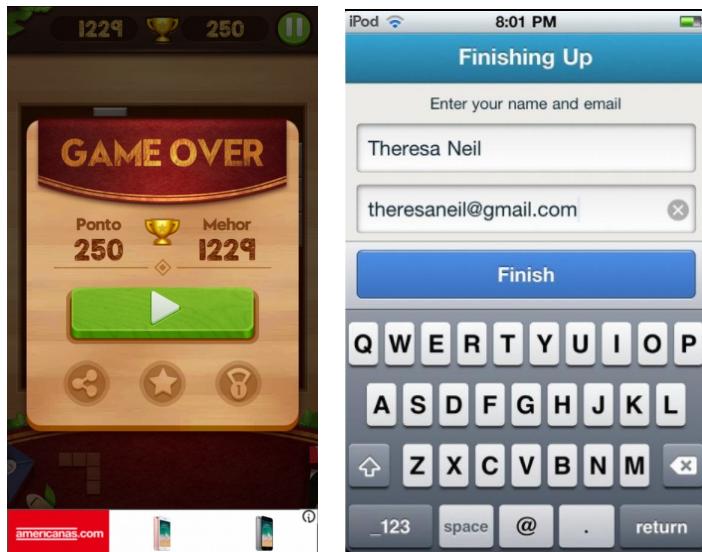
Affordance

Affordance é a qualidade de um objeto que permite que um indivíduo execute uma ação, como uma alça em uma gaveta ou uma maçaneta em uma porta. Exemplos comuns em software incluem: alças de arrastar, peelings de página, controles 3D como botões e controles deslizantes. Aplicativos móveis podem aproveitar os mesmos padrões. Aqui estão alguns padrões comuns encontrados nas interfaces de usuário com tela sensível ao toque:



Toque

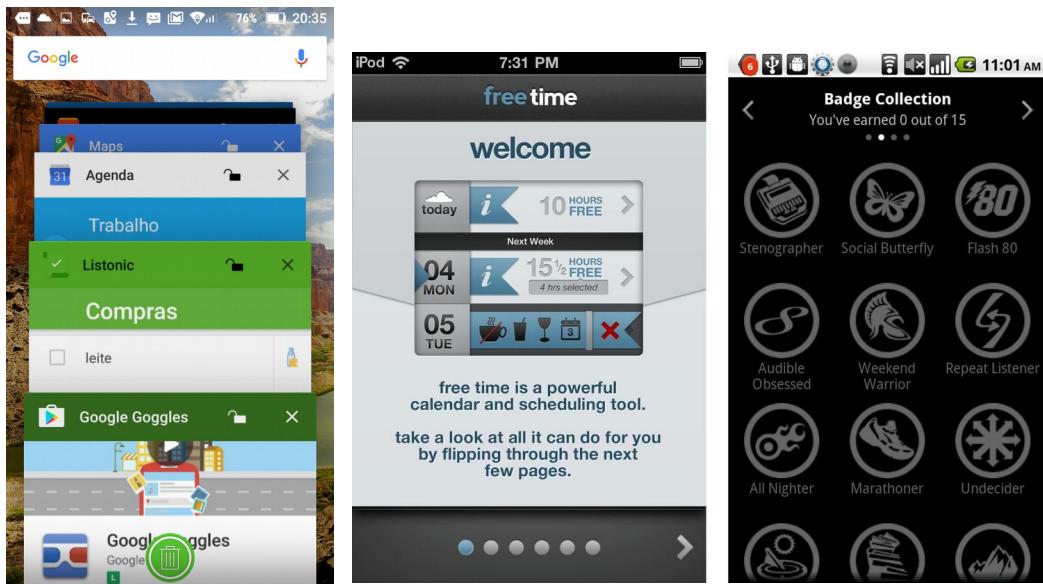
Técnicas de design visual, como relevo e sombras, podem fazer com que os elementos pareçam tangíveis. Tanto o Block Puzzle quanto o GroupMe usam esses efeitos para tornar evidente que controles podem ser tocados.



Diretriz: Use técnicas comuns de design visual para indicar controles que podem ser tocados. Mas aplique efeitos 3D criteriosamente; sombras e relevos extras podem diminuir a legibilidade.

Deslizar

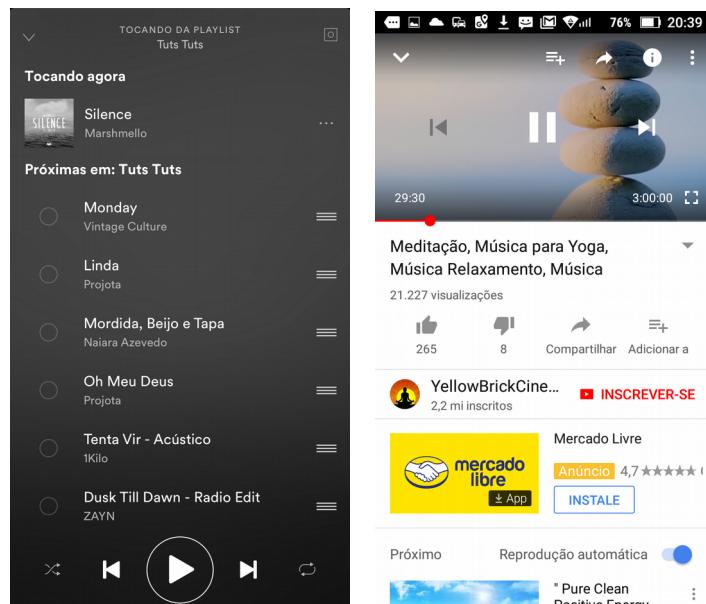
Há muitas maneiras de fornecer recursos que existem mais coisas para ver. O controle do indicador de página do iOS, esses pontos pequenos, foi amplamente adotado em aplicativos da Web e móveis.



Diretriz: Use um indicador de página ou mostre a borda do próximo item para fornecer a possibilidade de que a passagem mostre mais itens. Evite barras de rolagem de peso pesado.

Arrastar

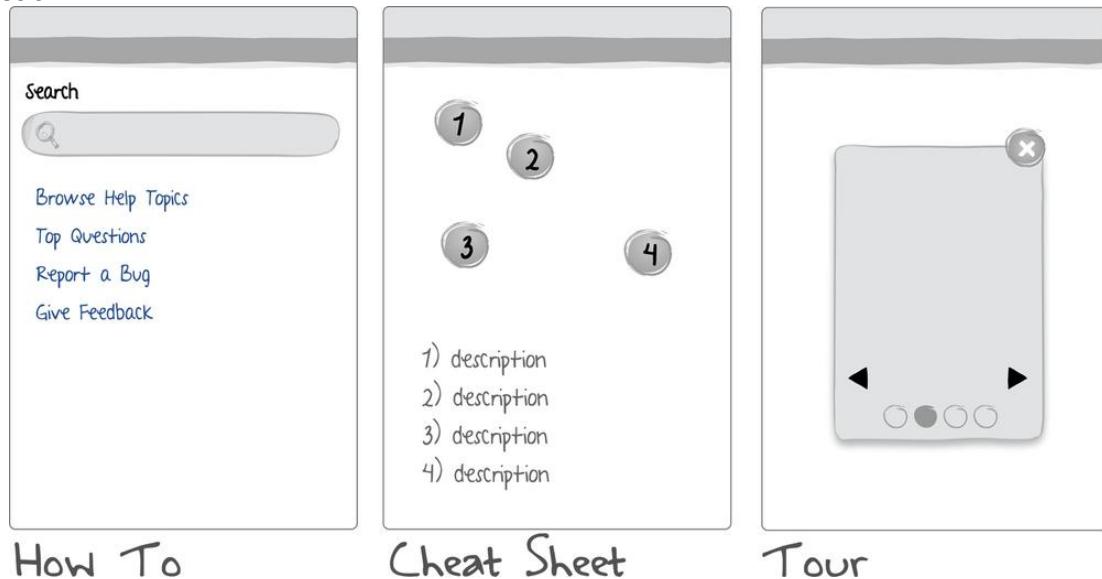
Alças de arrastar indicam que um item pode ser movido, reorganizado ou reordenado.



Diretriz: Use um ícone reconhecível para o identificador. Considere usar um convite junto com a alça de arrastar para informar aos usuários que esse recurso está disponível.

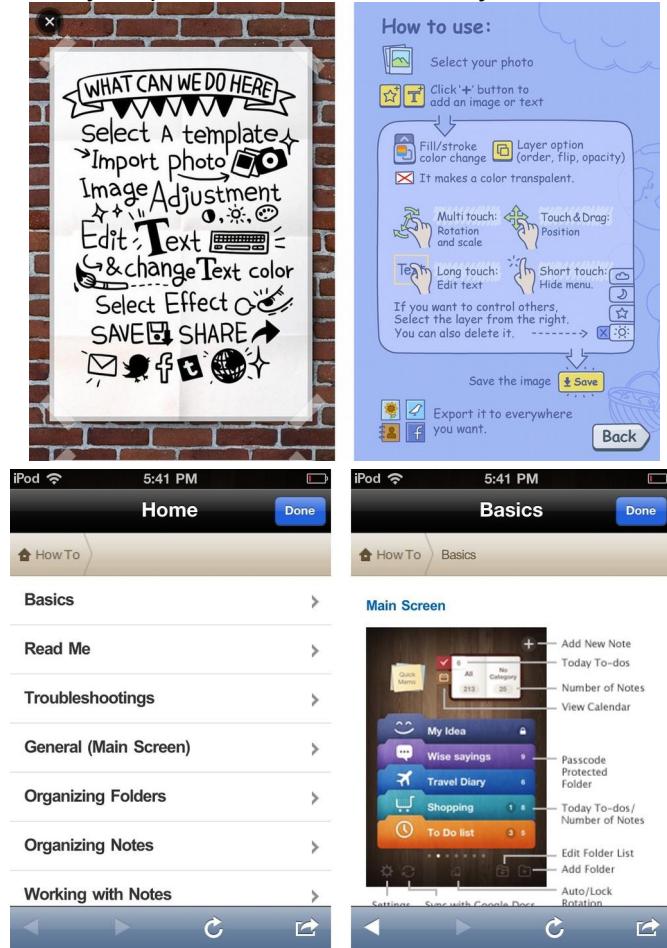
Ajuda

Aplicativos móveis devem ser fáceis de aprender e rápidos de dominar. Mas não importa o quanto intuitivo seja o aplicativo, alguma forma de Ajuda deve ser fornecida. Alguns padrões comuns de Ajuda são:



Como Fazer

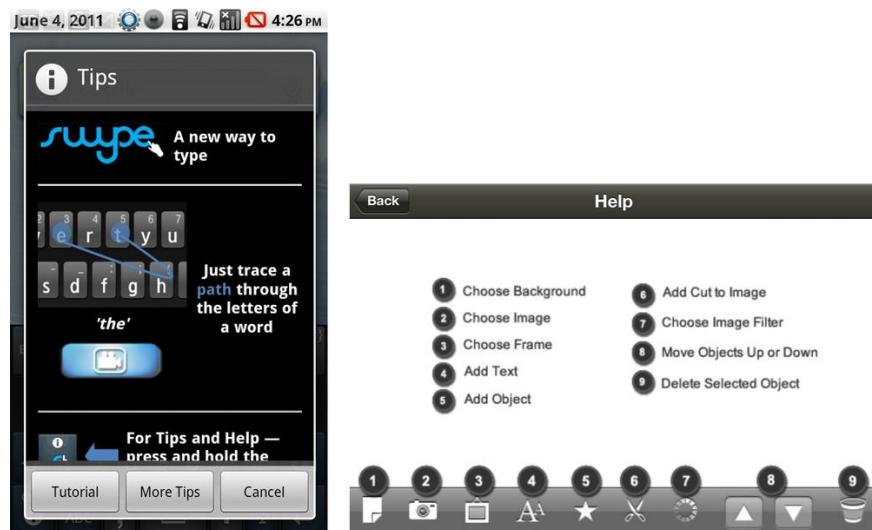
Os “Como Fazer” são apenas explicações simples de como usar o aplicativo. Eles podem ser uma página como Phoster e Pictory ou parte de um sistema de ajuda maior como o Awesome Note.



Diretriz: Use uma combinação de capturas de tela, ilustrações e texto para se comunicar em um “Como Fazer”.

Folha de Notas

Uma folha de notas oferece uma maneira leve de apresentar todos os elementos da tela. O Tap'n'scratch usa uma página separada para isso, enquanto o Android Swype optou por um diálogo.



Referências utilizadas para a elaboração deste material:

- Neil, Theresa. Padrões de Design para Aplicativos Móveis. Novatec Editora, 20 de jul de 2012 - 208 páginas.
- Nielsen, Jakob; Budiu, Raluca. Usabilidade Móvel. Elsevier Brasil, 8 de set de 2016 - 215 páginas