



Interface do usuário (UI)



Grillo (2019, p. 25-26) comenta que

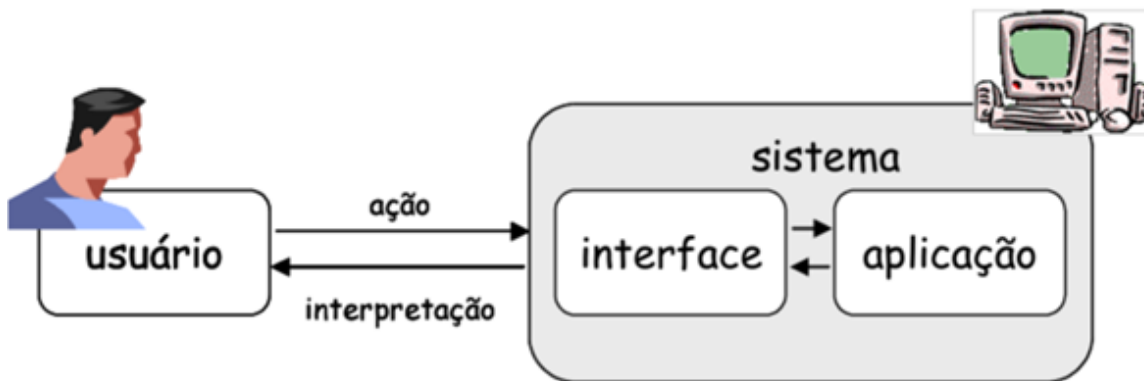
"Uma confusão frequente é associar UX à UI (user interface ou interface do usuário). Projetar as telas e o layout, organizar os elementos e pensar os comportamentos destes são atividades técnicas, executadas por designers gráficos especializados em interfaces (UI designers)".

A interface do usuário, que em inglês significa user interface (UI), é o espaço onde os usuários irão interagir com aplicativos, sites etc. Essa interação pode incluir teclados e telas de exibição, por exemplo. Assim, nesta aula, vamos comentar sobre:

- O designer e as entregas de UI
- As partes de uma interface digital
- Dispositivos e responsividade
- O design system

O design da interface é necessário não apenas para planejar a parte visual de um aplicativo ou site, mas um processo que garante que o produto tenha uma estética agradável e convenientemente um bom relacionamento com o público. Mas, antes de continuarmos, devemos esclarecer alguns pontos. Prates e Barbosa (2003, p. 2) comentam que “interação é o processo de comunicação entre pessoas e sistemas interativos”, enquanto “interface é o nome dado a toda a porção de um sistema com a qual um usuário mantém contato ao utilizá-lo, tanto ativa

quanto passivamente” (Figura 1).

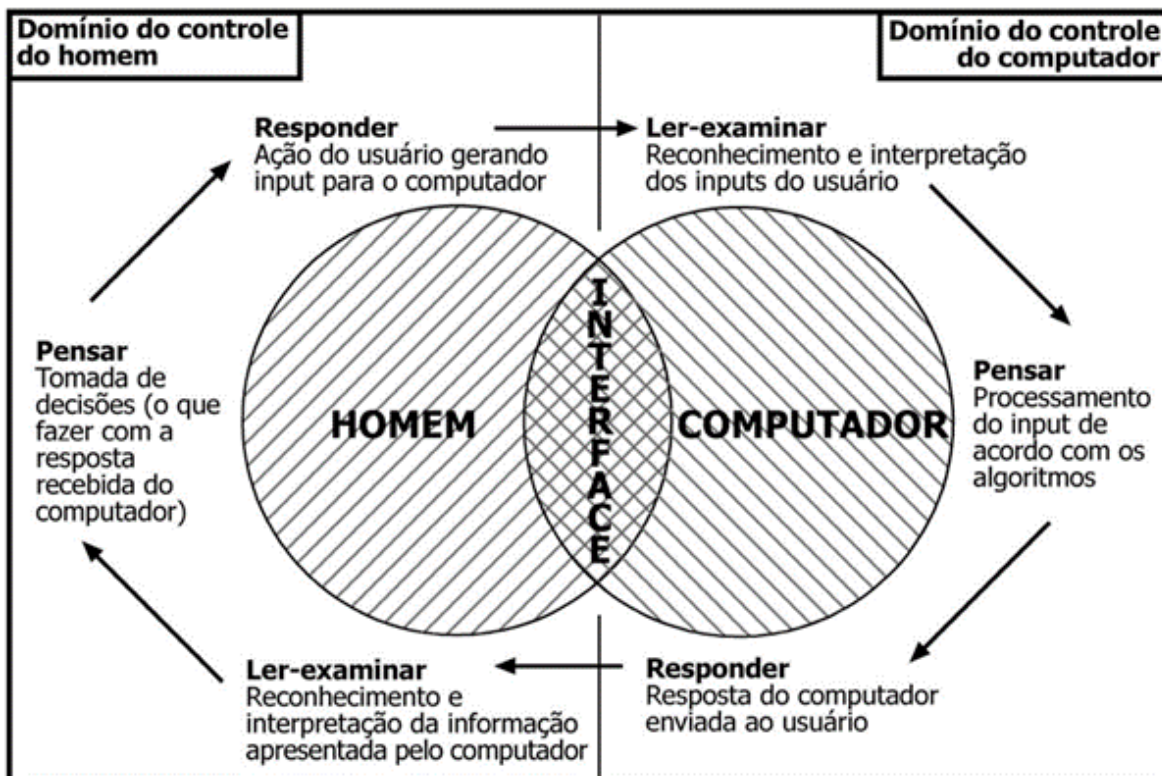


O designer (UI) não entrega somente telas. Na sua lista de artefatos estão protótipos, designs, layouts, arquivos para front-end e clientes, apresentações, relatórios etc. Os elementos que usamos em um design de produto digital precisam estar em consistência visual. Na estrutura, temos cabeçalhos, rodapés e os miolos. Cores, fontes, padrões de títulos, links e textos que devem seguir um padrão para facilitar o entendimento do usuário.

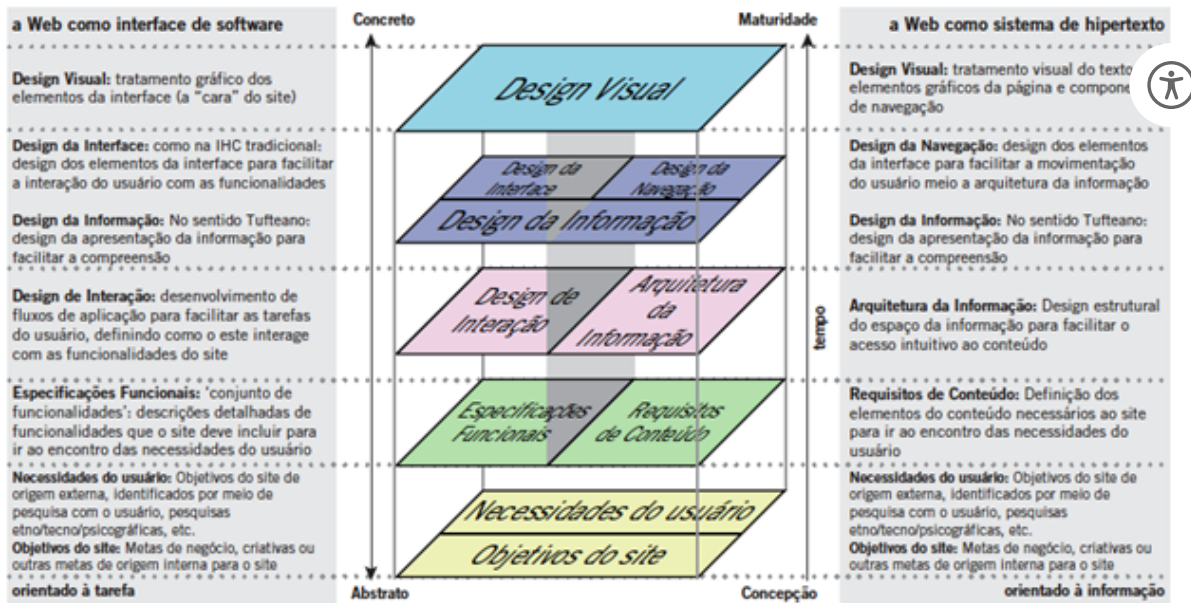
Por este motivo, é de suma importância compreender os fenômenos subjacentes associados à Interação Humano – Computador (IHC). Prates (2011, p.265) salienta que a “INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR (IHC) é uma área de estudo que está na interseção das ciências da computação e informação e ciências sociais e comportamentais e envolve todos os aspectos relacionados com a interação entre usuários e sistemas” (Figura 2). Se observamos, uma das principais características da IHC é sua adequação ao objeto que está sendo modelado. A Interaction Design Foundation (2015, documento online) lista as 5 principais características do Design de Interação:



1. Ele muda situações moldando e implantando artefatos.
2. Ele explora futuros possíveis.
3. Ele enquadra o problema em paralelo com possíveis soluções.
4. Requer pensar através de “ esboços ” e outras “representações tangíveis”
5. Aborda aspectos instrumentais, técnicos, estéticos e éticos ao longo do processo (IDF, 2015, documento online).



Os críticos mais sensatos e perspicazes, como Prates e Barbosa (2003) e Donald Norman (2008), notaram que o design visual é um termo que abrange muitas disciplinas. No entanto, o objetivo do design é encontrar uma solução única, criativa e personalizada para comunicar o que precisa ser comunidade. Mais especificamente, os profissionais da área precisam buscar uma harmonia genuína entre funcionalidade (interface) e a web como meio de transmitir ou comunicar as informações (hipertexto). Observe a figura a seguir, que nos introduz nessa temática; isto é, o design visual tem diferentes objetivos finais.



Devemos sempre observar os dispositivos onde o produto será visualizado e pensar nas variações de tamanho e proporção que sua apresentação pode ter. Ele pode variar desde um layout fixo até o responsivo, que se adequa ao tamanho da tela.

O design system é um conjunto de componentes usados de forma consistente em todo o produto para criar a sensação de um projeto único. Lembre-se de que designer é a pessoa que faz o layout, e o design é o projeto criado. Cada trabalho de design pode demandar um ou mais artefatos, dependendo do prazo, time e outros fatores que podem ser importantes. Pense em um médico que depois da consulta diz se o paciente vai fazer exames e quais eles devem ser. Talvez você precise entregar uma pesquisa e uma apresentação antes das telas com o design aplicado.

Converse com a equipe técnica (front end e backend) para analisar as técnicas de responsividade ideais para o projeto. O design system também deve ser alinhado com a equipe técnica, para avaliar qual a melhor biblioteca de componentes para o projeto. Lembre-se das seguintes perguntas:

- Quais elementos aparecem?

- Esses elementos são importantes o suficiente para serem dominantes?
- Há muitos elementos?
- O que vem a seguir?
- E depois?
- Você consegue identificar rapidamente com o que o usuário interage?
- Faz sentido implementar um determinado elemento (funcional) ou é uma decisão puramente visual?
- O design é associado à estética?

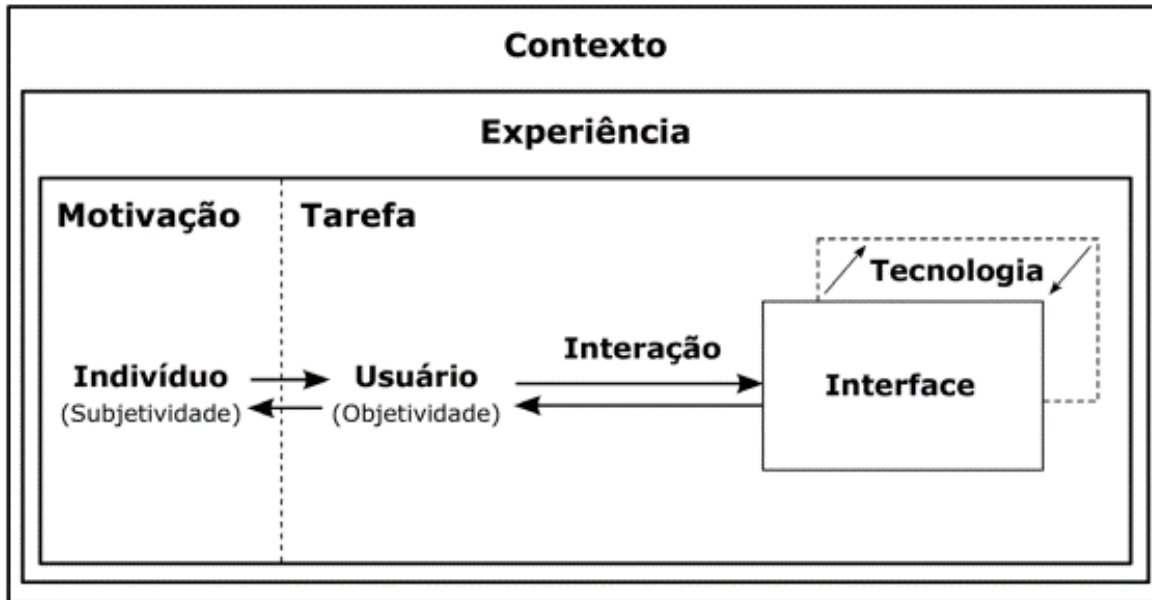


Para responder a tais questionamentos, você deve sentir as emoções apropriadas; além de se apoiar em algumas abordagens de Design (Figura 5) para tomar decisões e encontrar soluções adequadas para os problemas dos usuários.

<i>Abordagem</i>	<i>Descrição</i>	<i>Usuários</i>	<i>Designers</i>
Centrado no Usuário	Foco nas necessidades e objetivos do usuário	Guia o design	Traduz na solução as necessidades e objetivos do usuário
Centrado em Atividades	Foco nas atividades e tarefas que precisam ser completadas	Realiza as atividades	Cria as ferramentas para que os usuários realizem as ações
Sistemas	Foca nos componentes do sistema	Determina os objetivos do sistema	Assegura que todas as partes do sistemas estão no lugar
Gênios	Confia nas habilidades e sabedoria do designer para fazer produtos	Fonte de validação	Fonte de inspiração

Na reflexão teórica sobre a experiência do usuário e o design system, a verdade é que a interface do usuário é necessária para estabelecer um bom relacionamento com o visitante. Assim, devemos levar em consideração a dinâmica da experiência do usuário (Figura 5). Grilo (2019, p. 30), comenta que “o diagrama proposto na imagem engloba a interação

do usuário com uma tecnologia, sendo esta mediada pela interface do produto”. Além disso, o autor supracitado afirma que “o sujeito é um indivíduo, com suas necessidades, desejos e expectativas, ou seja, sua subjetividade”.



Há muitas vantagens em aplicar um design system. Caso seu time ainda desconheça essa ferramenta e queira saber mais, vale a pena contar quais times que a aplicam contam com mais economia de tempo, de energia e de pessoas, mais qualidade nas entregas e mais consistência na identidade visual dos seus projetos. Lembre-se que, em um sentido geral, interface é um termo amplo, no entanto, através da ótica de alguns pensadores, como Norman (2008), “IU” é a forma como o usuário e o programa interagem. Sendo assim, “IU” é:

- Criar uma interface que leve em consideração as solicitações do usuário;
- Tornar a interatividade agradável e intuitiva;
- Projetar valores e significados com base na praticidade de clareza de uso;
- Garantir que as emoções tenham um papel fundamental no design.

Espero que tenham gostado e até mais!



Vida longa e próspera!

Atividade Extra

Recomendo que vocês façam a leitura do artigo “Design para sustentabilidade: contribuições do design reflexivo para a longevidade emocional de produtos de moda”, que pode ser facilmente encontrado no Google. Fonte: ASSUNÇÃO, L. F.; JACQUES, J. J. de . Design para sustentabilidade: contribuições do design reflexivo para a longevidade emocional de produtos de moda. DAPesquisa, Florianópolis, v. 16, p. 01-19, 2021. DOI: 10.5965/18083129152021e0015.

Referência Bibliográfica

ALURA. UX e Usabilidade aplicados em mobile web. 2022. Disponível em: <
<https://www.caelum.com.br/apostila/apostila-ux-usabilidade-mobile-web.pdf>>.

Acesso em 21 de Nov 2022. (acesso em 24/11/2022)

FONSECA, Kakau. Design System: design para todos (2018) Disponível em:
<https://brasil.uxdesign.cc/shared-design-system-design-para-todos-a158d399ea6d>.

Acesso em: abril 2020. (acesso em 24/11/2022)

GRILO, André. Experiência do usuário em interfaces digitais. Natal: SEDIS-UFRN, 2019.

IDF- INTERACTION DESIGN FOUNDATION. What is User Interface (UI) Design? (2019). Disponível em: interaction-design.org/literature/topics/ui-design.

Acesso em abril 2020. (acesso em 24/11/2022)

MAYHEW, Deborah J. Principles and Guidelines in Software User Interface Design. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1992.



NN GROUP. Which UX Deliverables Are Most Commonly Created and Shared? (2015) Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/common-ux-deliverables/>. Acesso em: maio 2020. (acesso em 24/11/2022)

NORMAN, Donald A. O Design Emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Ed. ROCCO, 2008.

PRATES, R. O.; BARBOSA, S. D. J. Avaliação de interfaces de usuário: conceitos e métodos. Anais da Jornada de Atualização em Informática, XIX Congresso da Sociedade Brasileira de Computação, Campinas, 2003.

Ir para exercício