

WEB DESIGN UX UI

Basics Web Experience, Interface & Prototype

AULA 4



Estação Hack
São Paulo
from **facebook**

INTRODUÇÃO À WEB LAYOUTS

Introdução

- ❑ O layout é uma peça fundamental que irá definir se o website será “bom” ou “ruim” na visão do usuário
- ❑ Uma das habilidades mais difíceis e mais importantes para UI Design
- ❑ Para construir um bom layout é necessário saber quais serão os objetivos do Website e o conteúdo que vai dar suporte a esse objetivo, assim criando uma estrutura para o site

BIENVENUE CHEZ VOUS
**Green Hotels
Paris 13**

Chambres

Sauna

Lounge Bar

Parking

Réservez
maintenant

GREEN HOTELS PARIS 13

38

Chambres

2

Types des chambres

Se trouve à proximité de deux stations de métro distribuant les endroits les plus en vogue de Paris (Quartier Notre-Dame, Tour Eiffel, Galeries Lafayette...). Vous trouverez aussi de nombreux restaurants, bars, magasins, services ou d'agréables promenades dans son immédiate proximité.

Engagé dans la voie de l'écologie et du respect de l'environnement. L'ensemble

Pourquoi choisir Green Hotels ?

Parce qu'il y a une très bonne isolation phonique et thermique extérieure et intérieure. Un endroit

Hôtel éco- responsable

Green Hotels s'est engagé dans les actions autour du développement durable



[Mac](#)[iPad](#)[iPhone](#)[Watch](#)[TV](#)[Music](#)[Suporte](#)

iPhone 12

Rápido que é uma beleza.

[Saiba mais >](#) [Comprar >](#)



Princípios de um bom layout

- ❑ A interface precisa ser limpa, clara e objetiva
- ❑ Precisa conter uma hierarquia clara para o usuário saber onde ele deve olhar primeiro
- ❑ Não pode causar confusão ou sensação de “perdido” ao usuário
- ❑ Precisa ter um conteúdo que atrai a atenção e seja interessante aos olhos do usuário
- ❑ Precisa ajudar o usuário a consumir o conteúdo

PRINCIPAIS TIPOS DE SITES

Sites para diferentes objetivos

Nem todos os sites são iguais:

- ❑ Não é possível ver todos os sites como uma única coisa
- ❑ Existem diversos tipos e subtipos
- ❑ São categorizados pelo seus objetivos principais
- ❑ Esses objetivos principais é que guiam como será a estrutura do Website

E-commerce

- ❑ O objetivo principal é vender produtos
- ❑ O foco é que o usuário observe, veja detalhes e compre os produtos
- ❑ A página de apresentação do produto é importante
- ❑ O processo de checkout é a parte mais importante do site. De preferência, quebre esse processo em múltiplas etapas
- ❑ Características comum: Catálogos, categorias, carrinho de compras

Marketing e Business

- ❑ O objetivo principal é expor o negócio na internet, mostrar sua origem, história, formas de contato e diferenciais em relação aos concorrentes.
- ❑ Negócios de todos os portes possuem um site.
- ❑ A descrição do negócio deve ser clara, ao mesmo tempo que comunica os benefícios e a proposta de valor
- ❑ É interessante ter prova social
- ❑ Precisa de ter uma chamada para ação
- ❑ Construir credibilidade e transmitir confiança é essencial
- ❑ Copywriting é essencial

Qual apresentação se mostra mais cativante?

Madcode

"A Madcode é uma empresa com base no Rio de Janeiro. A empresa pertence a família Ralf, que a fundou em 2014. A Madcode é comprometida com o desenvolvimento da criatividade das crianças por meio de brincadeiras e aprendizados. Com base em seus primeiros produtos, a empresa oferece brinquedos, experiências e materiais de ensino para crianças em mais de 130 países"

Cel.Lep

"Nós estamos no meio de uma Revolução no Aprendizado — uma revolução que defende a importância das brincadeiras no ensino do século XXI! O Cel.Lep cria e produz brinquedos que ensinam sobre empatia, comunicação, criatividade, colaboração e outras habilidades necessárias para os aprendizes do século XXI de qualquer idade"

Blogs e Meios de comunicação

- ❑ O objetivo principal é a produção e consumo de conteúdo
- ❑ Atualmente a internet é o meio mais popular para o consumo de informações: notícias, revistas, artigos etc...
- ❑ Design focado na leitura de textos
- ❑ Caso possua diversos assuntos, é necessário categorizá-los
- ❑ A utilização correta de imagens pode quebrar o cansaço da leitura e chamar a atenção do leitor.

Educacional

- ❑ O objetivo principal é ensinar o conteúdo de maneira não cansativa
- ❑ Precisa-se de técnicas para manter o engajamento do usuário
- ❑ Precisa ter consumo orientado: O que será aprendido, localização no processo de aprendizagem.
- ❑ Deixar claro ao usuário quando ele pode pular para um próximo, assunto/ capítulo/ vídeo.

Portfolio/ Site pessoal

- ❑ O objetivo principal é mostrar trabalhos e realizações
- ❑ É um subtipo do tipo business
- ❑ Pessoas ou Empresas
- ❑ Foco em "próximos clientes"
- ❑ Precisa de direção de arte: Mostrar o conteúdo de maneira relevante para quem pretende contratar
- ❑ Focar em personalidade: vão contratar uma pessoa!
- ❑ Apelação pessoal

PRINCIPAIS ESTILOS DE UI DESIGN

Skeuomorfismo

- ❑ Esse estilo de UI Design faz referência a objetos reais no mundo digital
- ❑ Utiliza-se muito de texturas, cores, sombras e gradientes
- ❑ Foi muito utilizado durante a popularização da internet e também pelos primeiros Smartphones
- ❑ Para determinadas aplicações, passou a ficar confuso e pesado
- ❑ Hoje em dia é mais utilizado em UI de jogos
- ❑ Passa uma sensação de imersão do mundo do jogo



MacBook Air



MacBook Pro



Mac mini



iMac



Mac Pro



OS X Mountain Lion

Mac Applications Accessories Server



Introducing
MacBook Pro
with 13-inch Retina display

Over 4 million pixels. Under 3.6 pounds.
It's impressive by any measure.

The new **iMac**
Performance and design.
Taken right to the edge.




Mac mini
Way more power. Way same size.
Now up to twice as fast.



MacBook Air
The lightweight notebook that's
anything but a lightweight.





The title screen of the game Stardew Valley. At the top, a musical note icon is on the left and a square icon is on the right. The background is a bright blue sky with white, fluffy clouds and a few small white stars. In the center, a large wooden sign is displayed. The sign is made of horizontal wooden planks and has a decorative border. It is held up by four ropes tied to the corners. The text "STARDEW VALLEY" is written on the sign in large, 3D wooden letters. Each letter has a small green leaf attached to it. Below the sign, there are three buttons: "NEW" with a seed icon, "LOAD" with a fruit icon, and "EXIT" with a chicken icon. In the bottom right corner, there is a small square icon with a question mark.

STARDEW VALLEY

NEW



LOAD



EXIT



Flat Design

- ❑ Significa "Design Plano"
- ❑ Minimalista, com ícones simples
- ❑ Cores e formas chapadas
- ❑ Não faz uso de sombras e pouca sensação de profundidade
- ❑ Utilizado até hoje principalmente pela Apple

[Mac](#)[iPad](#)[iPhone](#)[Watch](#)[TV](#)[Music](#)[Suporte](#)

Nossas lojas físicas estão fechadas, mas você pode [comprar online](#) com entrega grátis, assistência de especialistas e muito mais.

iPhone 12

Rápido que é uma beleza.

[Saiba mais >](#) [Comprar >](#)



iPhone 12 Pro

Um salto radical.

iOS 6



iOS 7



Metro Design

- ❑ Criado pela MicroSoft, implementado desde o Windows 8
- ❑ Recebeu influência do estilo suíço
- ❑ Mais minimalista que o flat
- ❑ Cores e formas sólidas
- ❑ Utiliza ícones simples já conhecidos pelo usuário





User



Chat



Inbox



Camera



Search



Favorites



Files



Videos



Cart



Shipping



Payment



Help



Facebook



twitter



Google Plus

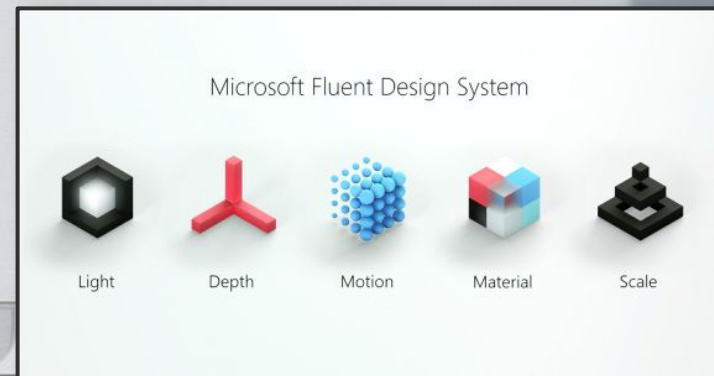
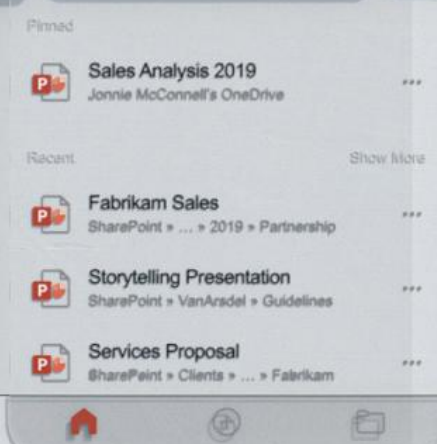
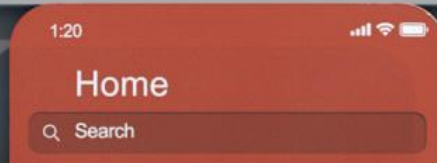


Pinterest

PRINCIPAIS DESIGN SYSTEMS

Fluent Design


- ❑ Criado pela MicroSoft, implementado desde o Windows 10
- ❑ Projeto para todos os dispositivos e plataformas (não se limita aos produtos da microsoft)
- ❑ Seu estilo é baseado em cinco componentes: Luz (light), profundidade (depth), movimento (motion), material (material) e escala(scale)
- ❑ A utilização dos cinco componentes combinadas, proporciona uma mescla de todos os estilos existentes, e, criação de estilos novos por parte dos usuarios.



Material Design


- ❑ Criado pela Google, inicialmente para mobile a partir do Android 4.0
- ❑ Criar uma linguagem visual independente da plataforma
- ❑ Unificar componentes
- ❑ Utiliza sombras para criar hierarquia e sensação de profundidade
- ❑ Incluiu o uso de Cards e do Float Action Button
- ❑ Reaproveita elementos de outros estilos
- ❑ Possui o minimalismo do Flat
- ❑ Cores solidas do Metro
- ❑ Sombras do Skeumorfismo


 Compose

 **Inbox** 3

 Starred

 Snoozed

 Important

 Sent

 Drafts 12

 Categories

 More

 More

 More

 More

 More

 More

 More

 More

 More


1-50 of 233



Primary

 Social

 **Promotions**
 Updates

 Forums

<input type="checkbox"/>			Quora Digest	I really want to learn programming but I am having major issues with JavaScript. What...? - Answer: JavaS...	Sep 4
<input type="checkbox"/>			Ahmed Kaludi	Introducing 4 New AMP Premium Feature Extensions! - Let's see the latest innovation by AMPforWP Team...	Aug 30
<input type="checkbox"/>			Quora	More related to "Which programming language should I learn if I want to work with Google Docs?" - Answe...	Aug 23
<input type="checkbox"/>			Quora Digest	I am traveling from the USA to Greece and North Macedonia. Is it safe to tell anyone...? - Answer: Safe? W...	Aug 3
<input type="checkbox"/>			The G Suite Team	[Action Required] Review your Google Classroom Classes without the Classwork page before September ...	Jul 31
<input type="checkbox"/>			Quora Digest	I am 40 years old, I would like to learn Android and web development programming. Is...? - Answer: ??? You ...	Jul 3
<input type="checkbox"/>			Google Analytics	Get your Analytics account set up just right - Start by getting the basics right A healthy Google Analytics ac...	Jun 12
<input type="checkbox"/>					Jun 5
<input type="checkbox"/>			Quora Digest	I have an employee who is great at his job but lied on his resume. Should I fire him...? - Answer: I am some...	May 31
<input type="checkbox"/>			Quora	Still curious about "What font family is the new Google logo (2015) closest to?" - Answer: The Alphabet's lo...	May 17
<input type="checkbox"/>			G Suite Updates Blog	G Suite Update: Team Drives is being renamed to shared drives - G Suite Update: Team Drives is being rena...	Apr 30
<input type="checkbox"/>					Apr 19

Human Interface Guidelines

- ❑ Criado pela Apple
- ❑ É um conjunto de diretrizes de design para seguir em produtos Apple
- ❑ Checagem rígida
- ❑ A documentação é mais escrita que visual
- ❑ Poucos produtos web utilizam, exceto sites Apple

CORES

Processos para escolher uma paleta de cores

- ❑ Verificar se a marca, projeto ou empresa já não tem uma paleta de cores que é usada como identidade visual. Geralmente não podemos mudar muito, logo temos que aprender a trabalhar com essa paleta específica.
- ❑ Escolher as cores corretas para o projeto que estamos trabalhando

O que entender sobre as cores do projeto

- ❑ Qual estilos estamos usando?
- ❑ Qual ou quais sensações queremos despertar no usuário ao entrar com contato com a interface
- ❑ Quais cores atendem melhor a necessidade do site e se adequam ao qual o seu tipo de conteúdo para o público-alvo
- ❑ Quantidade de cada cor que usaremos
- ❑ Quais qualidades do layout queremos destacar para o usuário

Como escolher a melhor cor

- ❏ Qual o significado de cada cor
 - ❏ Significado natural
 - ❏ Significado cultural
- ❏ Ferramentas auxiliares
 - ❏ Adobe Color, Colors.co, Color Hunt
 - ❏ Paletas auxiliares de UI Kit
 - ❏ Insta: @colours.caffe
- ❏ Regra 60-30-10

Automate Away Development Environments

Stop wasting time **configuring, securing, and powering** dev environments. Let developers focus on the product.

[REQUEST DEMO](#)[VIEW DOCS](#)

Dicas

- ❑ Branco e preto também são cores, e podem tomar o mesmo papel que qualquer outra cor, elas também precisam ser escolhidas pensando na paleta.
- ❑ Não é comum o uso das cores totalmente brancas(#FFFFFF) ou pretas(#000000).
- ❑ Cuidado ao utilizar gradientes. Saber trabalhar com eles exige um estudo mais aprofundado sobre harmonização de cores. Pode-se utilizar de paletas auxiliares
- ❑ Dar preferência a fundos claro. Trabalhar com temas escuro exige um estudo extra.

Dicas

- ❑ Buscar referências de outras interfaces que utilizam cores similares aos seu projeto
- ❑ Estudar psicologia das cores pode ajudar a criar paleta de cores ainda mais complexas
- ❑ Exercício: Combinar cores e formas em algum tipo de “layout”
- ❑ Evitar utilizar tons de cinza puro. Sature um pouco o cinza para trazer um pouco mais de vida à sua interface.
- ❑ Busque imagens na internet que possam te inspirar para escolher a paleta. **Dica:** Procure por imagens relacionada ao assunto do seu website

Dicas

- ❏ Pesquisar diferentes tipos de deficiências de cor (ex.: daltonismo)
- ❏ **Dica:** A cor azul é muito boa para acessibilidade: os tipos mais comum de daltonismo ainda conseguem identificar essa cor

HIERARQUIA

Hierarquia

- ❑ Hierarquia é um dos elementos chave para criar um bom layout de interface. Sem ela, o website fica condenado ao fracasso
- ❑ Garante que o usuário consiga alcançar seus objetivos dentro do site
- ❑ Define o que é mais importante ao usuário e cria um ritmo de leitura para o mesmo
- ❑ O cérebro humano necessita de, quando olha para uma imagem/paisagem, saber o que ele precisa se concentrar primeiro. O mesmo vale para design de interfaces
- ❑ Se o usuário se sentir confuso no momento que ele se depara com a interface, ele vai sair da página em alguns segundos

e só por último, vai ler aqui

**Primeiro, você vai
ler aqui**

Depois vai ler aqui

em seguida, aqui

Uma Hierarquia ruim

Não define a seção principal do site, ou guia para o objetivo

Baixo contraste de cor e escala de cinza não define o que é mais importante e o que é secundário: O menu e o conteúdo tem exatamente o mesmo destaque

FINANCIAL HOLDING COMPANY

FINANCIAL SERVICES

CORPORATE

MBSB BANK
Part Of Your Journey

Login to JOURNEY

Apply Online via FAST

Search

EN BM

Contact Us

JOURNEY

Consumer Banking

Business Banking

Trade Financing

Shariah

Career

1.50% p.a.

Exclusively for SME and Non-SME customers
PrimeRich Current Account-i

**Give your business a boost through
PrimeRich Current Account-i**

Apply now!

Find out more

Current Account-i and Savings Account-i are protected by PIDM up to RM250,000 for each depositor

Terms and Conditions apply

End Of Day Price on | Last

CONSUMER BANKING

BUSINESS BANKING

TRADE FINANCING



[Services](#)

[Showcases](#)

[Products](#)

[Insights](#)

[Answers](#)

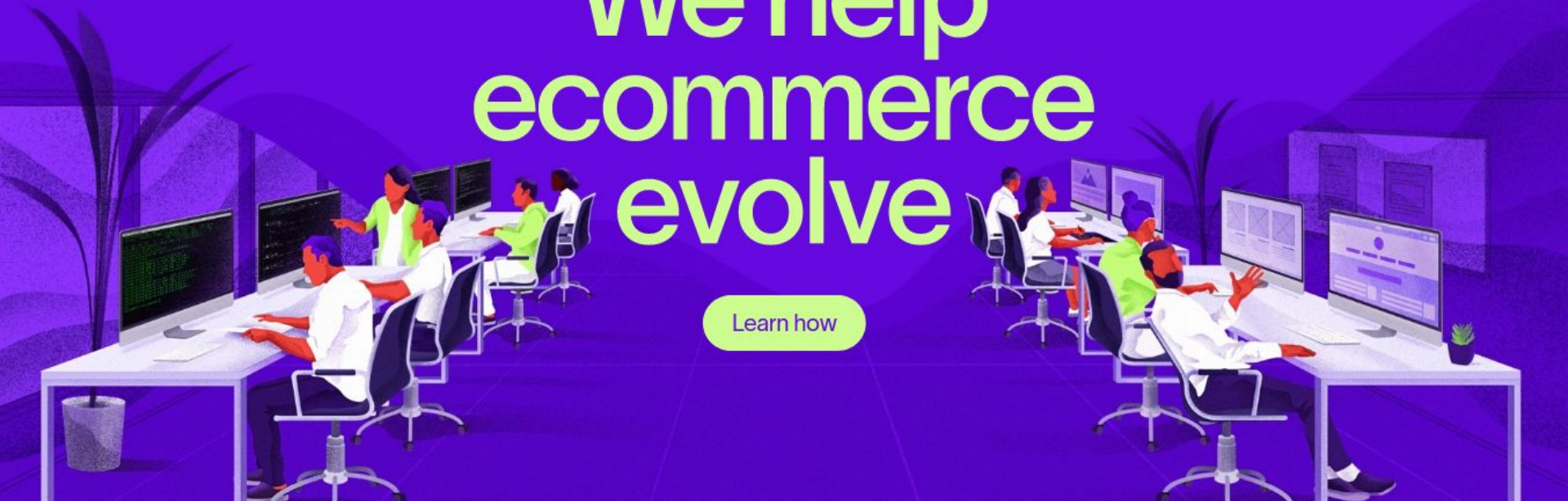
[About us](#)

[Contact](#)

Magento development company

We help ecommerce evolve

[Learn how](#)



Maneiras mais simples criar hierarquia

- ❑ Diferentes tamanhos para os componentes. Esse tipo de hierarquia funciona bem basicamente em qualquer componente de interface, em especial imagens textos e menus
- ❑ Criando contraste de cor. Essa maneira é bem comum de se usar para diferenciar botões primários e secundários
- ❑ Diferença de posicionamento. Geralmente usada para algum elemento dentro de um conjunto.

Dica

- ❑ Utilize hierarquia também dentro do contexto de tipografia
- ❑ Liste o que é mais importante e o que é secundário em cada página
- ❑ **Dica:** Pensa que cada página ou seção da sua interface terá um conteúdo *grande*, um *médio* e um *pequeno*. Pode ser desde textos, até imagens e menus. Dessa maneira é possível criar hierarquias de maneira rápida.



BOOK YOUR STAY



white
pebble
suites

MILOS



MENU

DIVE INTO THE MAGIC OF MILOS

CHOOSE YOUR SUITE →

EXPLORE

GRIDS

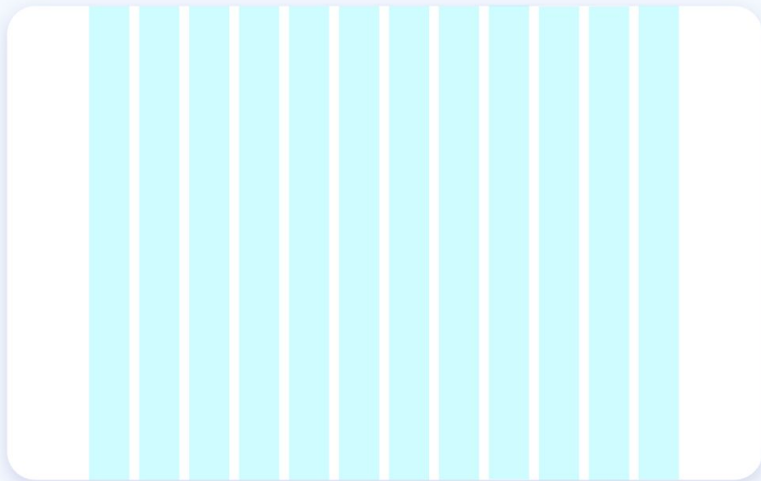
Grids

- ❑ São estruturas em colunas que não são visíveis aos usuários que nos ajuda a organizar e dimensionar nosso conteúdo na tela de maneira harmônica
- ❑ Cria uma estrutura lógica dentro da sua interface
- ❑ O grid mais popular para web desktop é o de 12 colunas, por causa da divisão

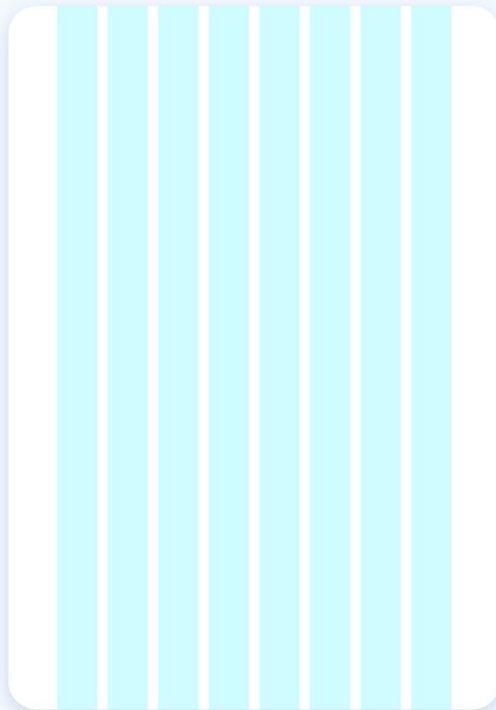
Grids

- ❑ Facilita a modificação da posição e dimensionamento dos elementos de interface
- ❑ Ajuda a padronizar alinhamentos e proporções
 - ❑ Nenhum conteúdo para o usuário pode ultrapassar a margem
- ❑ Ajuda a manter a consistência no layout da interface

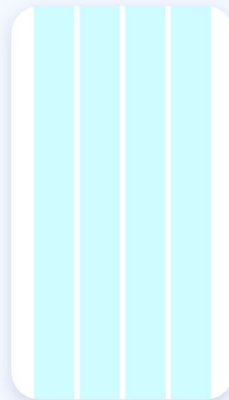
Web 1280



IPad Pro



IPhone



Whatch




Principais características dos Grids

- ❑ **Quantidade de coluna:** Quantas colunas contém no grid. Varia de acordo com o tamanho de tela que estamos trabalhando.
- ❑ **Tipo de coluna:** Como as colunas irão se distribuir na tela. Tipo mais comum em web é *Center*, mas para aplicativos é mais utilizado *Stretch*.
- ❑ **Gutter:** O espaço entre uma coluna e outra.
- ❑ **Exceções:** São componente da interface que não seguem os grids. Alguns menus, logos, imagens e seção com mais foco pode acabar não estando alinhado com os grids

9:41

Send money



Card

Bank

Select credit card

VISA

**** 3849


\$ 1,345.56

+


New credit card

Recipient

Show all



Franz Ferdinand



John Doe

Transaction details

Amount

\$ 120.50


change currency

Description (optional)

Confirm

9:41

Send money



Card

Bank

Select credit card

VISA

**** 3849


\$ 1,345.56

+


New credit card

Recipient

Show all



Franz Ferdinand



John Doe

Transaction details

Amount

\$ 120.50

change currency

Description (optional)

Confirm

WEB DESIGN RESPONSIVO

O que é um site responsivo?

- ❑ É um site preparado e otimizado para ser exibido em diferentes tamanhos de telas (Desktop e Mobile)
- ❑ Para que um site se torne responsivo é necessário que seu layout, tipografia, imagens e animações estejam preparados para serem exibidos em diferentes tamanhos de telas.
- ❑ Geralmente, mais da metade dos visitantes estão em dispositivos móveis
- ❑ Hoje em dia, “não existe” site que não é responsivo/adaptativo

Principais conceitos para uma interface responsiva

- ❑ Design responsivo
- ❑ Design adaptativo
 - ❑ Break-points
- ❑ Mobile-First
- ❑ Elementos relativos
 - ❑ Porcentagem ou absoluto
- ❑ Elementos fixos

O que precisa ser adaptado?

Tamanho do texto

- ❑ Cada texto precisa ser redefinido para caber no dispositivo
- ❑ Cuidado ao usar medidas relativas

Layout

- ❑ Layouts largos precisam ser adaptados
- ❑ Número de colunas muda (Grids também)
- ❑ Como readaptar layout baseado em colunas?
- ❑ Quais itens serão mantido e quais serão adaptados ou removidos?

O que precisa ser adaptado?

Navegação

- ❑ Como o menu de navegação irá se adaptar?
- ❑ Solução mais comum: Menu Hambúrguer (Nem sempre funciona)
- ❑ Barra flutuante

Imagens

- ❑ Não podem ser muito largas
- ❑ Capacidade de dados: não utilizar imagens muito pesadas
- ❑ Considerar carregar uma imagem diferente

AS 8 REGRAS DE OURO

O que são as 8 regras de ouro?

Baseadas nas 10 Heurísticas de Nielsen, o especialista na área da interação Humano-computador, Ben Shneiderman criou as 8 regras de ouro voltadas a projetos de interface gráfica.

Segundo Jakob Nielsen

"Até os melhores designer somente criam produtos de sucesso se eles solucionarem os problemas certos. Uma interface maravilhosa atribuída para as funcionalidades erradas vai falhar"

Regra 1: Mantenha a consistência

- ❑ Manter sequência de ações similares para procedimentos similares
- ❑ Manter o padrão visual para cores, layouts e fontes

Regra 2: Permita que os usuários utilizem atalhos

- ❑ Forneça atalhos para que os usuários mais acostumados com a interface possam realizar as ações mais rapidamente.
- ❑ Gestos do iOS e Android

Regra 3: Responda as ações do usuário

- ❑ Deixar claro ao usuário, onde ele está, o que está acontecendo e para onde será direcionado após o término de suas ações.

Regra 4: Crie diálogos que indiquem o fim de uma ação

- ❑ É necessário que o usuário consiga entender quando alguma ação ou passo foi executado com sucesso.

Regra 5: Mostre como reparar um erro

- ❑ A interface não pode dar vias para erros graves. Caso aconteça, deve-se mostrar uma solução rápida e simples.

Regra 6: Permita que seu usuário reverta ações

- ❑ É necessário que o usuário possa reverter ações na medida do possível, isto o deixa mais seguro quanto a utilização da interface.

Regra 7: Dê a sensação de controle ao usuário

- ❑ O usuário precisa se sentir no controle das ações, isto permite que ele sinta confiança na interface.

Regra 8: Reduza a carga de memorização do usuário

- ❑ O ser humano pode armazenar aproximadamente cinco informações diferentes de uma vez durante um curto período de tempo. Por isso o usuário precisa encontrar o que procura de forma rápida e simples.

THANK YOU!



Designed by Raul Reis,
Priscila Argoud e José Junior

cellep



Estação Hack
São Paulo
from **facebook**