

# APP DESIGN UX UI

Basics APP Experience, Interface & Prototype

AULA 5



Estação Hack  
São Paulo  
from **facebook**

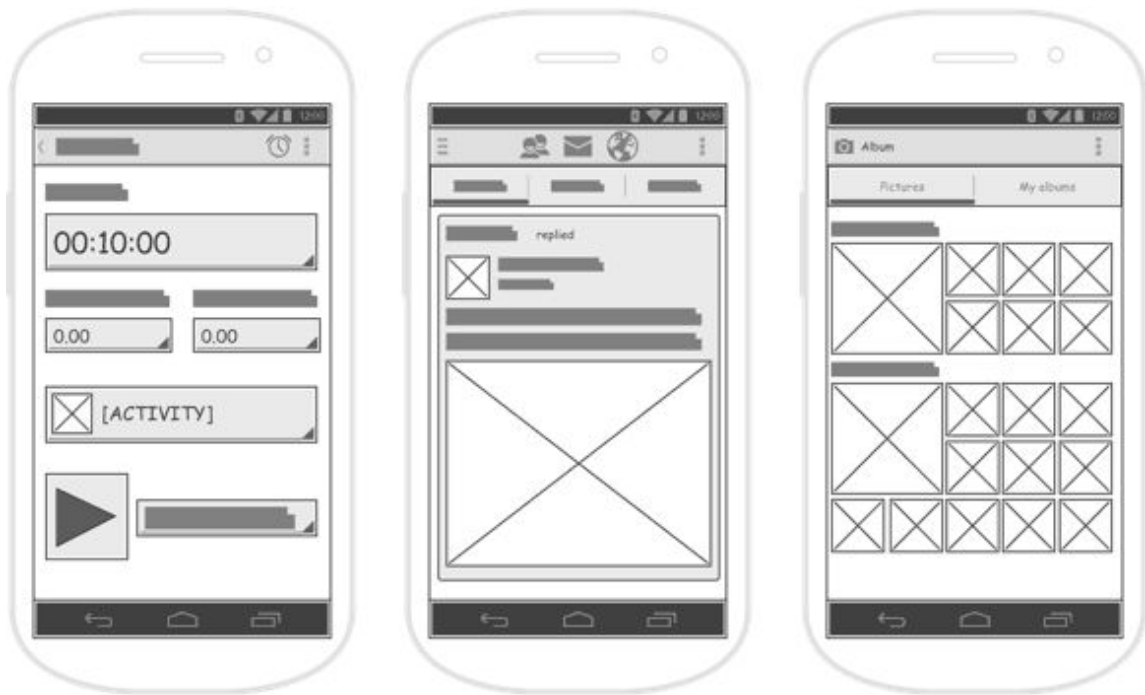
# WIREFRAMES

# O que são Wireframes?

- ❑ O wireframe é uma representação visual de uma Interface de Usuário
- ❑ Podemos criar wireframes a mão (desenhos) ou utilizando algum software
- ❑ Sua representação seria um “esqueleto” ou rascunho do projeto
- ❑ Sua construção é feita utilizando linhas e formas geométricas para construir a diagramação e estruturas, trazendo uma visão simples e rápida do produto que está sendo desenvolvido.
- ❑ A manutenção e alteração de diversos elementos/componentes da interface se torna algo simples de realizar.

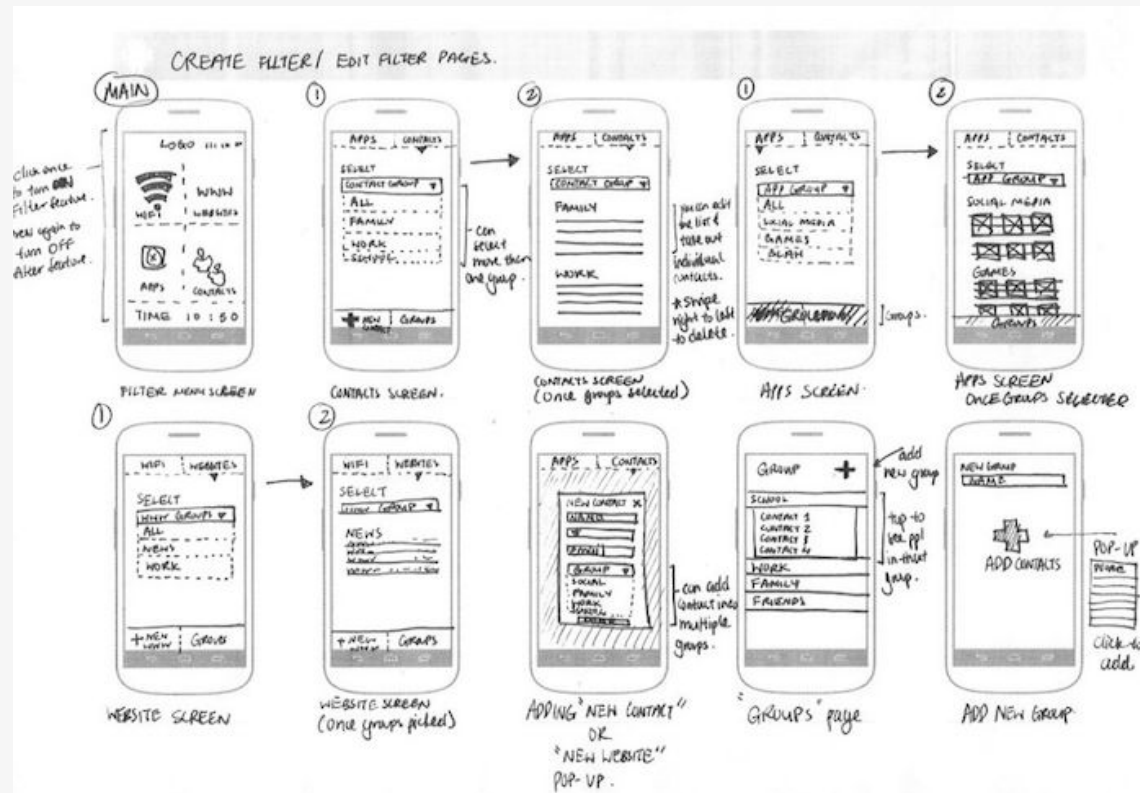
# Sketch wireframe

Os “sketch wireframes” também conhecidos como rabiscoframes, são desenhos feitos a mão que esboçam as interfaces do produto e facilitam a visualização das primeiras estruturas do projeto.



# Anotações

Uma boa prática na construção dos "rabiscoframes", é anotar ou descrever diversas informações relevantes dos componentes que estão na interface do produto.



# Protótipos

Simulam o funcionamento real de uma aplicação, por meio de animações e interações com o usuário. É o tipo de protótipo mais próximo à versão final do produto.



# INTERFACE DE USUÁRIO

# Procure por boas referências

Ter boas referências é fundamental para manter a variabilidade criativa.

- ❑ Dribbble
- ❑ Behance
- ❑ Instagram
- ❑ Medium
- ❑ Pinterest
- ❑ Material Design Awards



# Por que o UI Design é importante?

- ❑ Está relacionado com o Visual Design, responsável por exibir de fato as informações para o usuário.
- ❑ Se o usuário não se sente confortável em como a informação está sendo apresentada, toda a parte de UX cai por terra.

# RESPONSABILIDADES DO UI DESIGNER

# Escolher a melhor paleta de cores para a interface

- ❑ Verificar se a marca já não tem uma paleta de cores.
- ❑ Estudar a psicologia das cores pode ajudar nas escolhas.
- ❑ Utilize ferramentas auxiliares.
  - ❑ Adobe Color, Color Tool, Coolors.co, Kuler
  - ❑ Paletas auxiliares (Paletas de Gradiente, Color Hunt)
  - ❑ @colours.cafe

# Testar e selecionar o melhor conjunto de fontes

- ❑ Inicie com uma ou duas fontes
- ❑ Tamanho mínimo 11px e 24px (mas não obrigatório)
- ❑ Não ter medo de utilizar as fontes nativas
  - ❑ IOS: San Francisco
  - ❑ Android: Roboto

# Ajustar perfeitamente cada pixel da interface

- ❑ Utilizar grids apropriados
- ❑ Alinhamento de 3 pontos
- ❑ Definir tamanhos, margens, bordas e espaçamentos internos ou externos
- ❑ Ter certeza que todos os elementos da interface estão consistentes e seguindo o mesmo estilo visual

# Criar um sistema de Design ou estilo visual

- ❑ Aqui, referências tem um papel importante
- ❑ Algumas empresas possuem o próprio Design System
  - ❑ Airbnb, Samsung, Santander...

# Transformar os wireframes feitos pelo UX Designer em interfaces

- ❑ Somos a ponte para que o usuário atinja seus objetivos.

# Fazer sessões de Design Review com os desenvolvedores

- ❑ Temos que ter certeza de que a interface está sendo implementada corretamente.
- ❑ Temos que saber o que é, ou não, possível de implementar em cada tipo de interface.



# PRINCÍPIOS DO UI

# Espaçamento

Lembre-se que é possível utilizar os espaços negativos. Uma interface clean e elegante possui muitos espaços e não há nada de errado nisso!

**Dica:** Se sentir que seus textos estão muito juntos, multiplique o tamanho da fonte por 1.5 para criar espaços entre uma fonte e outra.

# Grids e Alinhamento

- ❑ O grid é o esqueleto da interface. Ele é importantíssimo para trazer harmonização e simetria aos elementos.
- ❑ **Dica:** De início, foque em alinhamento. Preocupe-se em manter os elementos dentro da margem. Na dúvida, utilize 32 px.
- ❑ Para iniciantes, é mais indicado utilizar alinhamento de 3 pontos.

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

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

# Consistência

Diz respeito a padronização de suas telas. A definição desse padrão pode ser atingido manipulando elementos como:

- ❑ Definir um estilo de UI Design
- ❑ Definir uma escala de tamanho para cada elemento do Design
- ❑ Utilizar uma paleta de cores funcional e selecionada
- ❑ Definir uma escala tipográfica e documentar
- ❑ Definir famílias de fontes para sua interface

# Hierarquia Visual

- ❑ Define o que é mais importante em uma interface.
- ❑ Cria um ritmo de leitura
- ❑ Guia para onde o usuário deve olhar
- ❑ Usa diferentes tipografias, contraste de cores, tamanhos, espaços e agrupamentos.

**Dica:** Com os objetivos claros, crie um conteúdo que será grande, um médio e um pequeno

e só por último, vai ler aqui

**Primeiro, você vai  
ler aqui**

**Depois vai ler aqui**

em seguida, aqui

# Usabilidade

O quão intuitiva é sua interface?

- ❑ Mesmo profissionais de UI precisam entender de usabilidade, a parte comportamental e emocional da interação com o usuário.



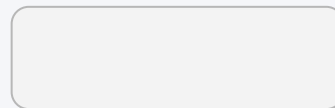
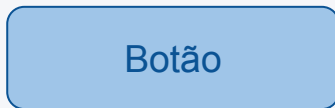
# Affordance

Podemos dar pistas ao usuário do que fazer em nossa interface utilizando sombras e cores.

É uma pista auto explicativa de como determinado componente funciona

Pode ser determinado, na maioria das vezes, pelas experiências prévias do usuário.

Também pode ser determinado pela vontade de descoberta do usuário.

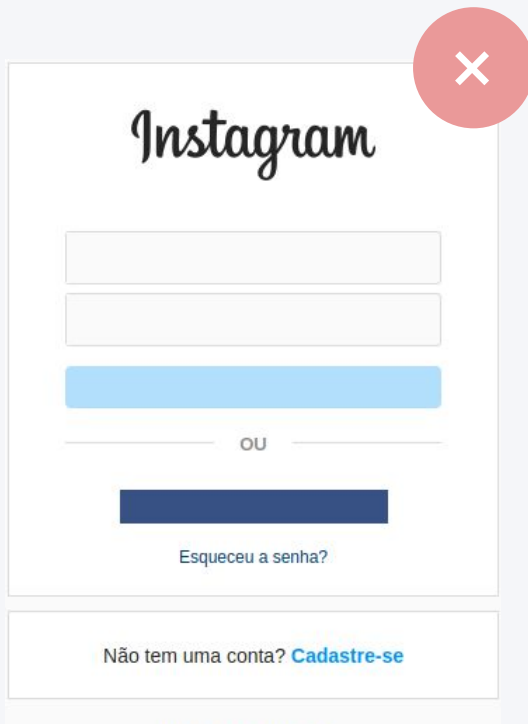


Botão

# Signifiers

São elementos que dão significado a alguma coisa: uma ação, affordance de um objeto, etc...

Pode ser um rótulo, uma cor mais forte, um ícone.



Instagram

— OU —

Não tem uma conta? [Cadastre-se](#)

© 2014 Instagram



Instagram

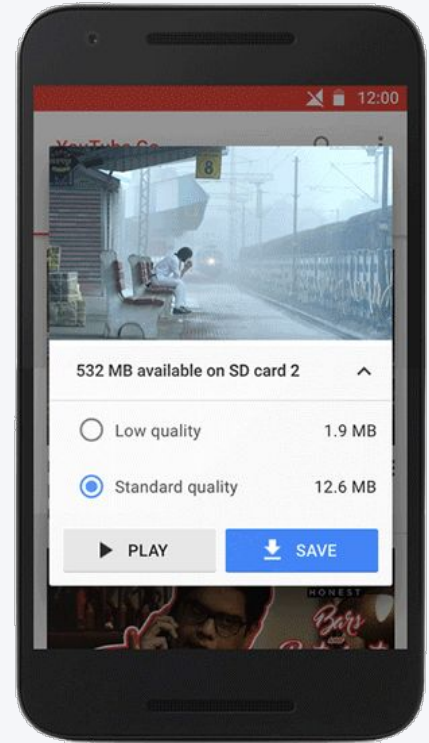
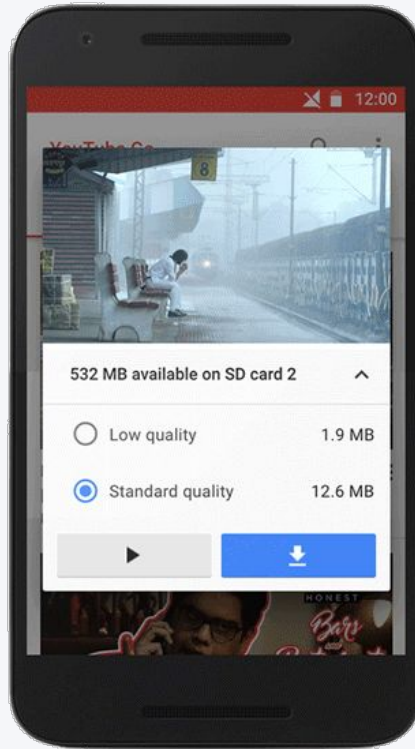
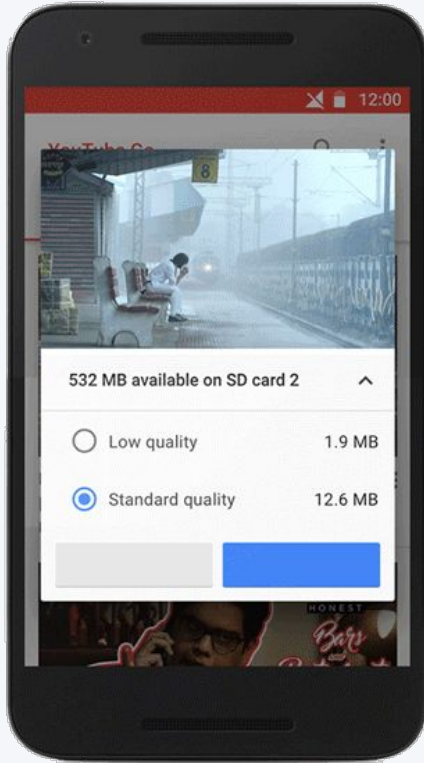
— OU —

 **Entrar com o Facebook**

[Esqueceu a senha?](#)

Não tem uma conta? [Cadastre-se](#)


© 2014 Instagram



# 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



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 with a rope border and green leaves at the corners displays the text "STARDEW VALLEY" in a rustic, wooden font. Below the sign are three buttons: "NEW" with a seed icon, "LOAD" with a tomato icon, and "EXIT" with a chicken icon. A small square icon with a question mark is in the bottom right corner.

# STARDEW VALLEY

NEW



LOAD



EXIT







Game interface elements including a toolbar, a shop window, and a character information panel.

**Toolbar:** Contains various tools and items such as a pickaxe, shovel, axe, saw, hammer, wrench, screwdriver, and other crafting tools.

**Shop Window:** Displays a list of items for sale, including a Sunflower, a Flower, and a Current. The Sunflower is priced at 88 gold and 2115 silver. The Flower is priced at 18 gold and 18 health. The Current is priced at 45 energy and 18 health.

**Character Information Panel:** Shows the character's name 'King of the Box', a small portrait of the character, and a list of items equipped, including a hat, a shirt, pants, and shoes.



# WARCRAFT

REIGN OF CHAOS

Single Player

Battle.net

Local Area Network

Options

Credits

Quit



## Bartender4

☒ Lock

☐ Button Lock

Key Bindings

### Bars

Bar 1

Bar 2

Bar 3

Bar 4

Bar 5

Bar 6

Bar 7

Bar 8

Bar 9

Bar 10

Bag Bar

Micro Menu

Pet Bar

Stance Bar

Reputation Bar

XP Bar

### Profiles

### FAQ

General Settings

Visibility

State Configuration

Alignment

☒ Enabled

### Bar Style & Layout

Alpha

0.1 1 2

Scale

0.1 0.75 2

Padding

-10 5 20

Buttons

1 12 12

Rows

☐ Button Grid 1 1 12

### Button Look

☐ Hide Macro Text

☐ Hide Hotkey

☐ Fade Out

Fade Out Alpha

0 0.1 1

Fade Out Delay

0 0 1

Close

# Flat Design

- ❑ Significa "Design Plano"
- ❑ Minimalista, com ícones simples
- ❑ Cores e formas chapadas
- ❑ Não faz uso de sombras e pouca sensação de profundidade



Search



Safari



Messages



Contacts



Calendar



Reminders



FaceTime



iTunes



App Store



Game Center



Notes



Launchpad



Maps



Time Machine



iBooks



System Preferences



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

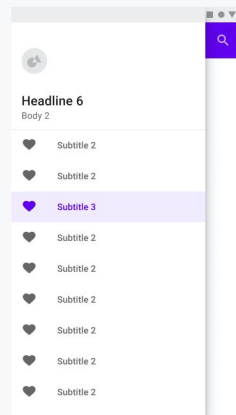
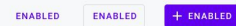
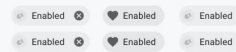
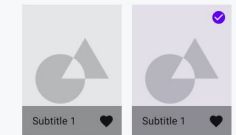
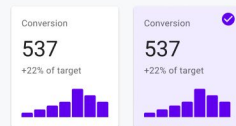
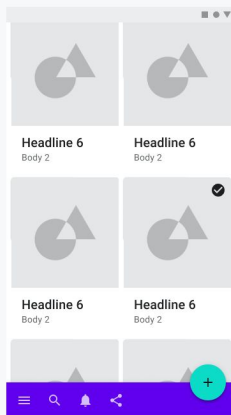
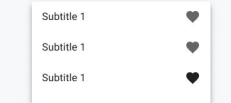
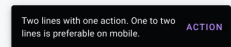
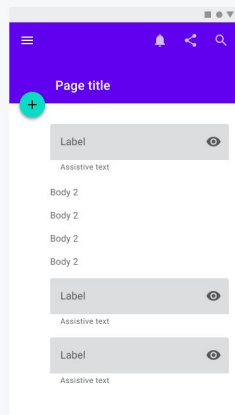
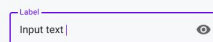
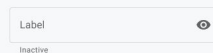
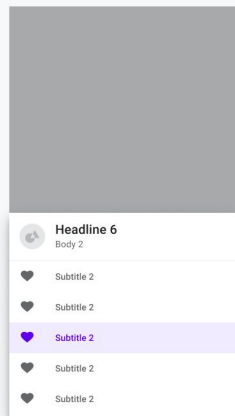
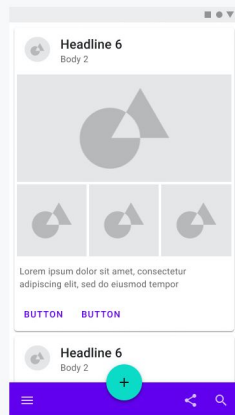
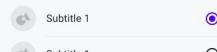
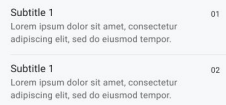
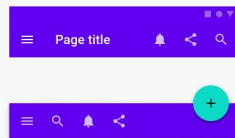


Pinterest

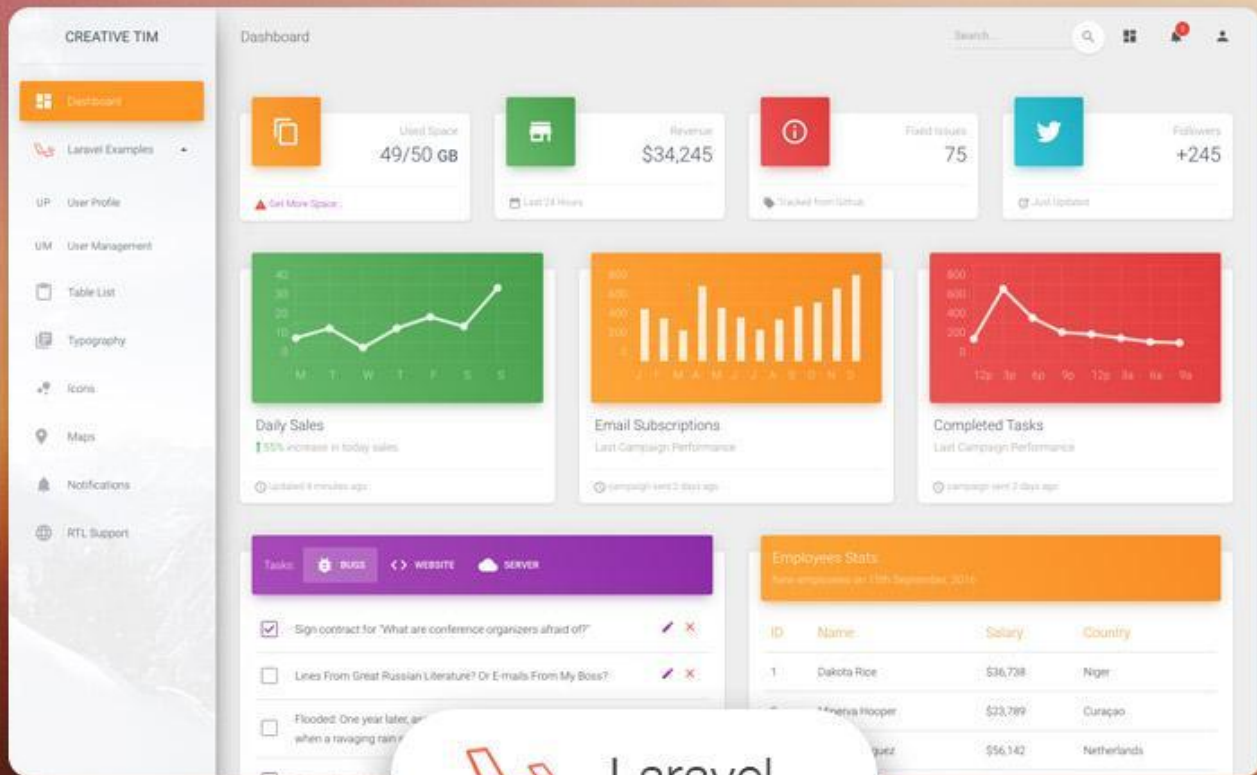


# Material Design

- ❑ 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







Laravel



**FLAT DESIGN**



**MATERIAL DESIGN**

# Material Design Awards

- ❑ O Google elege anualmente os melhores aplicativos que usaram o Material Design de forma engenhosa e criativa para criar experiências únicas.
- ❑ Os vencedores são premiados de acordo com as categorias estabelecidas todos anos.
- ❑ Incentiva a pesquisa e inovação
- ❑ Ótimos para utilizar como referência

# Human Interface Guidelines

- ❑ Criado pela Apple
- ❑ Não é um estilo de UI Design e sim um conjunto de diretrizes de design para seguir em produtos Apple
- ❑ Checagem rígida
- ❑ A documentação é mais escrita que visual
- ❑ Junto ao Material Design, são os “Livros sagrados” dos UI Designers para projetos de apps

# THANK YOU!



Designed by Kaory Ogata & Raul Reis

cellep



Estação Hack  
São Paulo  
from **facebook**