

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO
GRANDE DO NORTE**

PROFESSOR: PEDRO IURI SOARES DE SOUZA

TURMA: INFORMÁTICA PARA INTERNET, 4º ANO - 1V

COMPONENTES: ERIC RUDNICK, ISADORA LUCENA E MARIA EDUARDA

PROJETO DE INTERFACE DE USUÁRIO VIAGEM À BIOLOGIA

**Caicó, Rio Grande do Norte
20 de Julho de 2023**

INTRODUÇÃO

O estudo de Design de Interação visa principalmente estabelecer a melhoria e entendimento de todos os processos que influenciam a relação do usuário e a sua interatividade com uma interface. Sendo assim, o referido Relatório, tem o intuito de destacar 4 princípios de Design de Interação que são relevantes para a aplicação da interatividade presente no site “Viagem à Biologia”, que foi desenvolvido na disciplina.

PRINCÍPIOS DE DESIGN DE INTERAÇÃO

1. VISIBILIDADE

O princípio de visibilidade traz consigo o conceito de que é importante apresentar as funcionalidades do sistema de maneira que fiquem o mais visível possível ao usuário, para que assim, ele consiga de maneira mais intuitiva, descobrir sua utilidade. De maneira abrangente, quanto mais visibilidade uma função tiver, mais ela será notada facilmente pelo usuário.

O site desenvolvido, abordou a aplicabilidade do princípio de visibilidade, principalmente na mudança de cor de textos clicáveis, e que necessitam de que o usuário tenha uma maior atenção. Quando o cursor passa por cima do título chamativo da postagem do blog, ocorre uma mudança de cor no texto, essa atratividade estabelecida, vai instigá-lo a clicar, já que ficará subentendido que tem mais informações além do pequeno título introdutório da postagem.

No exemplo trazido, nota-se que do lado esquerdo, o título da notícia quando o usuário passa o mouse, se destaca em um tom de azul mais claro, isso gera uma curiosidade por parte do usuário de clicar nesse texto, já que ele se apresenta de uma forma que está chamando maior atenção, e concretizando assim, a abordagem da visibilidade.

Exemplo do princípio de visibilidade no site “Viagem à Biologia”

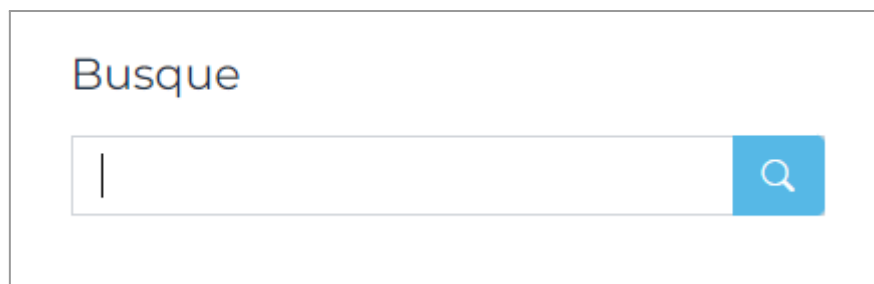


2. AFFORDANCE

O princípio de Affordance está relacionado com os atributos que um elemento ícone ou botão tem em uma interface e que indica a ideia de sua função ao usuário. Dessa maneira, o usuário irá, intuitivamente ou com base em suas experiências, determinar como vai usar o elemento sem precisar do auxílio de instruções.

No site, o princípio foi implementado na tela blog, em que a lupa na barra de pesquisas, tem associação a um objeto conhecido pelo usuário, e remetendo assim, a sua funcionalidade, que é sempre trazida nos sites com a funcionalidade de pesquisar algo.

Exemplo do princípio de Affordance no site “Viagem à Biologia”



3. FEEDBACK

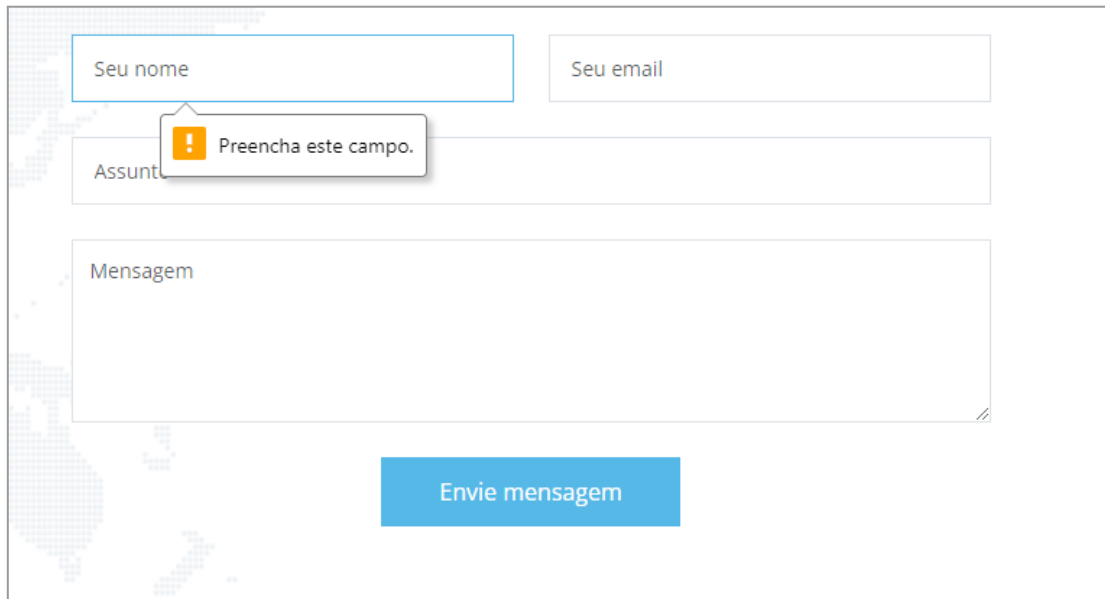
O princípio de Feedback abrange a perspectiva de que o usuário deve receber uma resposta após efetuar alguma ação no sistema.

Em relação a aplicação no site, tem-se positivamente apresentado o uso do princípio na página de “contato”, onde observa-se que ocorre o retorno imediato para o usuário de uma ação que foi realizada.

Na situação exemplificada, se tem a demonstração do caso em que o usuário iria tentar entrar em contato com os desenvolvedores sem colocar o nome no campo especificado como obrigatório, e o retorno de um alerta com "preencha este campo" atenta para o usuário que faltou o preenchimento de informações necessárias.

Sendo assim, percebe-se a importância da utilização do Feedback nos sites, já que esse princípio de interação atua auxiliando o usuário de que a ação que ele fez, teve uma consequência, podendo ser positiva ou negativa, como por exemplo "foi efetuado com sucesso", ou também "informações não preenchidas".

Exemplo do princípio de Feedback no site “Viagem à Biologia”



Seu nome

Seu email

Assunto

Mensagem

Envie mensagem

! Preencha este campo.

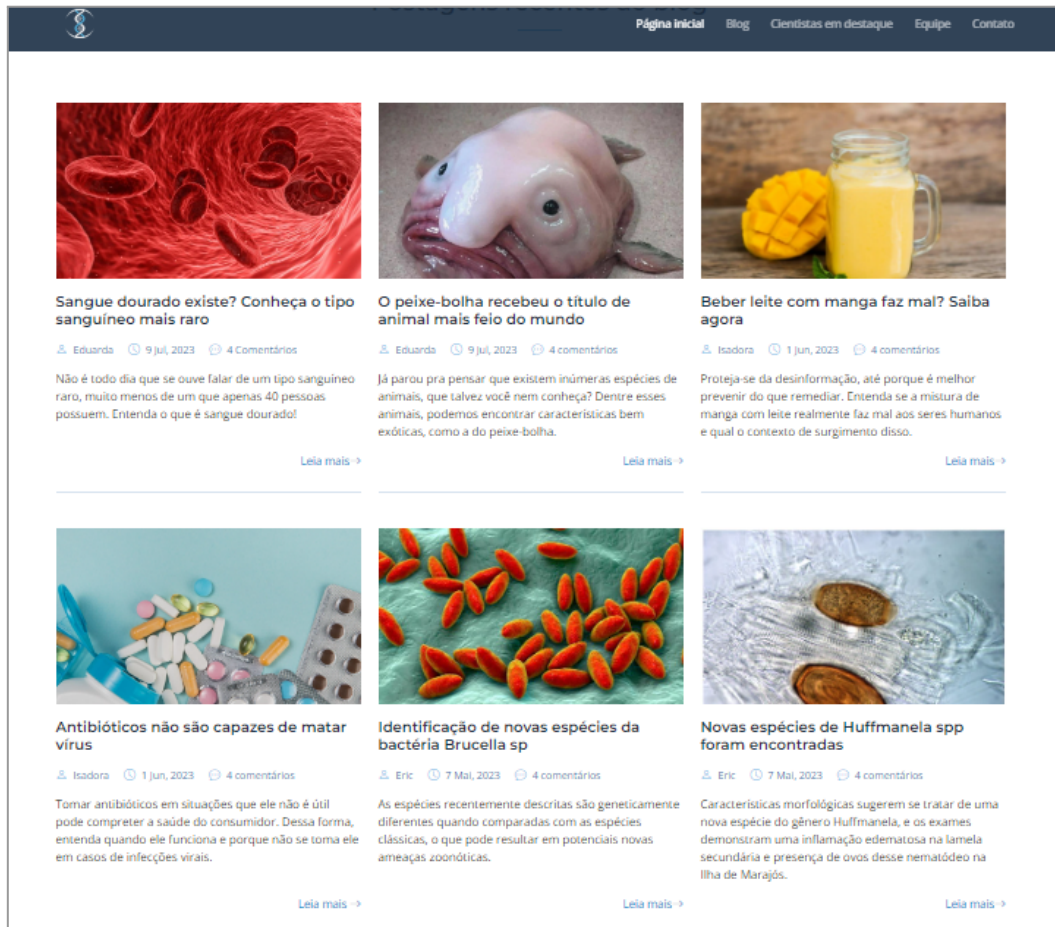
4. CONSISTÊNCIA

Uma das formas mais eficientes de melhorar a experiência do usuário é criando padrões, isso porque eles ajudam com que a navegação seja mais agradável, simples e intuitiva. É justamente isso que o princípio de consistência garante: criar padrões dentro do sistema.

O princípio foi inserido no site com a aplicação de padrões estabelecidos, que vão desde a harmonização das cores escolhidas para compor todo o site, até os detalhes, que envolvem uma padronização para todas as postagens: mesmo tamanho, formato, fonte, posicionamento e alinhamento.

Diante disso, é importante pontuar como a aplicação da consistência é extremamente relevante para o processo de interação do usuário com o sistema, já que esse princípio aproxima o usuário da interatividade, por meio da agradável sensação gerada pela criação de padrões em todo o site.

Exemplo do princípio de Consistência no site “Viagem à Biologia”



ANÁLISE DO CÓDIGO

A tag semântica **header** é utilizada para delimitar o cabeçalho de uma página ou páginas, apresentando normalmente a logo do sistema, links que redirecionam para outras páginas relacionadas ao site e barras de busca. É um suporte para guiar o usuário em meio ao que o sistema fornece, de acordo com subdivisões, vulgo páginas.

```
<!-- ===== Header ===== -->
<header id="header" class="header d-flex align-items-center
fixed-top">
  <div class="container-fluid container-xl d-flex align-items-center
justify-content-between">

    <a href="index.html" class="logo d-flex align-items-center">
      <!-- Uncomment the line below if you also wish to use an image
logo -->
      
```

```

</a>

<i class="mobile-nav-toggle mobile-nav-show bi bi-list"></i>
<i class="mobile-nav-toggle mobile-nav-hide d-none bi bi-x"></i>

<nav id="navbar" class="navbar">
  <ul>
    <li><a href="index.html">Página inicial</a></li>
    <li><a href="services.html">Cientistas em destaque</a></li>
    <li><a href="team.html">Equipe</a></li>
    <li><a href="blog.html" class="active">Blog</a></li>
    <li><a href="contact.html">Contato</a></li>
  </ul>
</nav><!-- .navbar -->

</div>
</header><!-- End Header -->

```

A classe **navbar** agrupa as páginas que estarão no cabeçalho, na barra de navegação

```

<nav id="navbar" class="navbar">
  <ul>
    <li><a href="index.html">Página inicial</a></li>
    <li><a href="services.html">Cientistas em destaque</a></li>
    <li><a href="team.html">Equipe</a></li>
    <li><a href="blog.html" class="active">Blog</a></li>
    <li><a href="contact.html">Contato</a></li>
  </ul>
</nav><!-- .navbar -->

```

A classe **d-flex** cria um container flexbox e define seus elementos filhos diretos em itens com display flex também.

A classe **align-items-center** centraliza os itens que estão dentro dos flex containers
A classe **fixed-top** fixa um elemento no topo da tela, independente do deslizamento do usuário pelo scrollbar

```

<header id="header" class="header d-flex align-items-center fixed-top">

```

REFERÊNCIAS

O que é e para que serve o design de interação? Disponível em:

<https://www.voitto.com.br/blog/artigo/design-de-interacao>. Acesso em: 20 jul. 2023.