

# Pesquisa: Melhores Práticas de UI/UX para Idosos

## Fonte 1: UX/UI Design for Elderly Users: A Comprehensive Guide (Medium)

**URL:** <https://medium.com/design-bootcamp/ux-ui-design-for-elderly-users-a-comprehensive-guide-ee49d1870099>

### Principais Pontos:

- **Desafios:** Idosos enfrentam desafios devido a mudanças físicas (visão, audição, destreza reduzida) e possível alienação tecnológica.
  - **Empatia é Crucial:** Entender e atender às necessidades específicas (tamanhos de texto maiores, instruções claras, navegação intuitiva).
  - **Simplicidade e Clareza:** Evitar UI complexa ou padrões desconhecidos. Usar elementos grandes, visíveis e interface descomplicada (bom uso de espaço em branco).
  - **Acessibilidade:** Fontes legíveis, alvos de toque maiores, assistência de áudio (se aplicável).
  - **Consistência e Familiaridade:** Usar ícones, botões e padrões de navegação consistentes e familiares para reduzir confusão.
  - **Cor e Contraste:** Usar cores contrastantes para destacar elementos, mas com equilíbrio para não sobrecarregar visualmente.
  - **Benefício Universal:** Bom design para idosos melhora a experiência para todos os usuários.
  - **Exemplos:** Oscar Senior, GrandPad, Facebook Lite.
- 

## Fonte 2: UX Design for Seniors: Examples and Tips (Eleken)

**URL:** <https://www.eleken.co/blog-posts/examples-of-ux-design-for-seniors>

## Principais Pontos:

- **Uso da Internet por Idosos:** Usam para saúde (rastreadores, lembretes), compras online, entregas, finanças, entretenimento e conexão social.
  - **Valorizam Independência:** Apesar de possíveis limitações (movimento, visão, cognição), valorizam independência e querem usar tecnologia.
  - **Exemplos de Design Amigável:**
    - LiveWell: Hierarquia visual, fontes grandes, listas com marcadores, botões coloridos distintos, estrutura simples.
    - Senior Meetme: Simplicidade, espaço entre elementos, botões visíveis, ícones em vez de texto.
    - Instacart: Imagens de produtos, estrutura de grade horizontal (lembra prateleiras).
    - Mint: UI limpa, hierarquia visual clara, mensagens importantes em negrito, diagramas simples.
    - Jogo Solitaire: Botões essenciais distintos, ícones grandes.
    - Sixty and Me: Equilíbrio entre tendências modernas e acessibilidade, microcopy clara.
  - **Desafios Comuns:**
    - UI complexa com muitos elementos pequenos.
    - Padrões de design novos ou não familiares.
    - Fontes pequenas (muitos têm dificuldade de visão).
  - **Dicas de Design:**
    - Elementos principais grandes e fáceis de ver (links, botões, sliders) em local central.
    - Fontes grandes e legíveis, ícones semi-modulares. Permitir personalização do tamanho da fonte.
    - Cores contrastantes para checkboxes e listas.
    - Interface pode mudar para P&B em baixa luminosidade (reduz contraste e cansaço).
    - Usar espaço em branco entre itens.
    - Mostrar itens em linhas/colunas (grades) para facilitar escaneamento.
    - Manter design claro e simples.
-