

# Design de Interfaces Android (Aula 1)



# Agenda

**Apresentação –**

**Agenda da Disciplina**

**Fundamentos de Design**



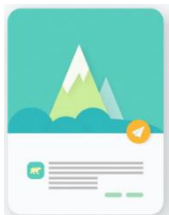
**Minimalismo**

**User Experience (UX)**

**Marca**

**Tipografia**

**Design de Interfaces**



# Apresente-se!

- Seu nome
- Quais blocos já cursou
- Conte um pouco sobre você (seu background)



# Agenda

Apresentação

Agenda da Disciplina

Fundamentos de Design



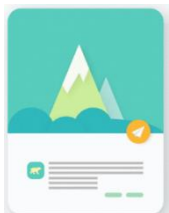
Minimalismo

User Experience (UX)

Marca

Tipografia

Design de Interfaces



# Agenda da Disciplina

**Ao final desta disciplina, você será capaz de:**

- Explicar os princípios da **percepção visual** aplicados ao design para aplicativos
- Descrever as linguagens visuais e padrões do **Google Material Design**
- Aplicar técnicas de **acessibilidade** em interfaces Android
- Elaborar o **design de telas** de aplicativos Android usando o Android Studio

**O que você vai aprender:**

- Fundamentos de Design
- Fundamentos de Design de Interfaces
- Google Material Design
- Elaborar Design de Telas para Aplicativos Android
- Elaborar Desing de Aplicativos para múltiplos tamanhos de tela
- Técnicas de Acessibilidade em Aplicativos Android

# Agenda

Apresentação

Agenda da Disciplina

Fundamentos de Design



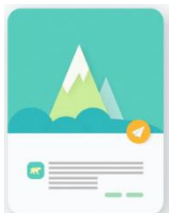
Minimalismo

User Experience (UX)

Marca

Tipografia

Design de Interfaces



# Agenda

Apresentação

Agenda da Disciplina

Fundamentos de Design



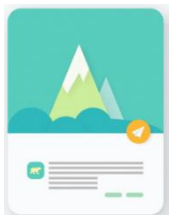
Minimalismo

User Experience (UX)

Marca

Tipografia

Design de Interfaces



**“O bom design é o mínimo design possível”**

***Dieter Rams***

**10 Princípios**  
**Bom Design 10**







1976



1977



1998



2011



2014



2042



1924



1947



1956



1972



2022



2042



1949



1957



1961



2004



2008



2042







2001



2003



2004



2004



2004



2005



2005



2005



2006



2006



2006



2006

Bad Design - <http://www.baddesigns.com/>

# Agenda

Apresentação

Agenda da Disciplina

Fundamentos de Design



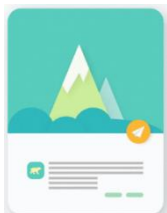
Minimalismo

User Experience (UX)

Marca

Tipografia

Design de Interfaces



**“Ver, ouvir, sentir e interagir”**



COMMODITY —> PRODUTO —> SERVIÇO —> EXPERIÊNCIA



**R\$ 0,01**  
por xícara



**R\$ 0,40**  
por xícara



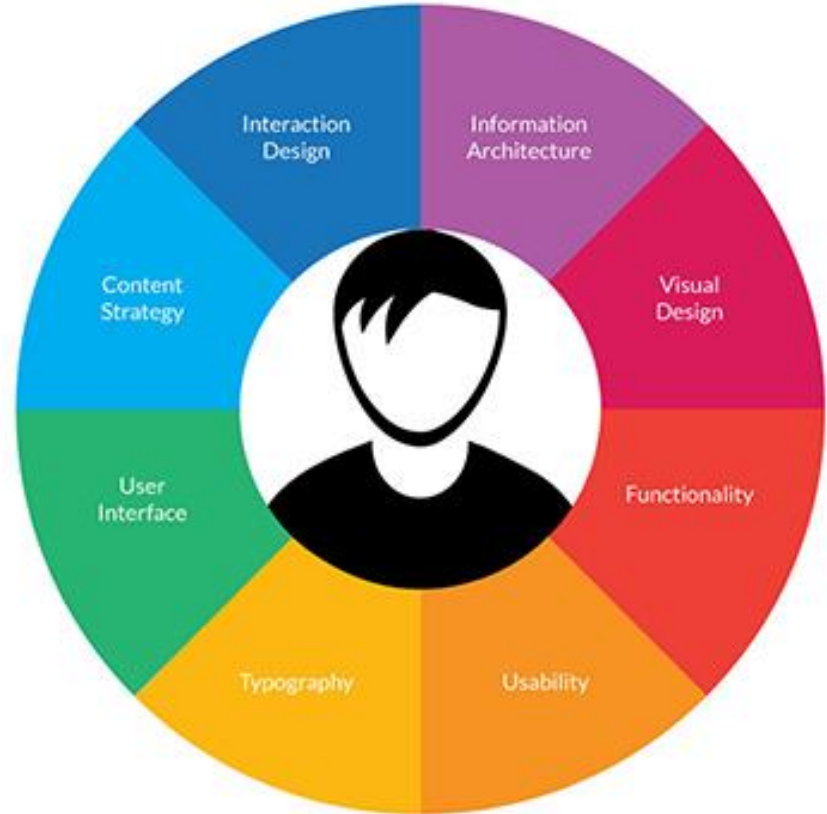
**R\$ 3,50**  
por xícara



**R\$ 10,00**  
por xícara

# User Experience (UX)

- Design de Interação
- Arquitetura de Informação
- Design Visual
- Funcionalidade
- Usabilidade
- Tipografia
- Interface de Usuário
- Estratégia de Conteúdo





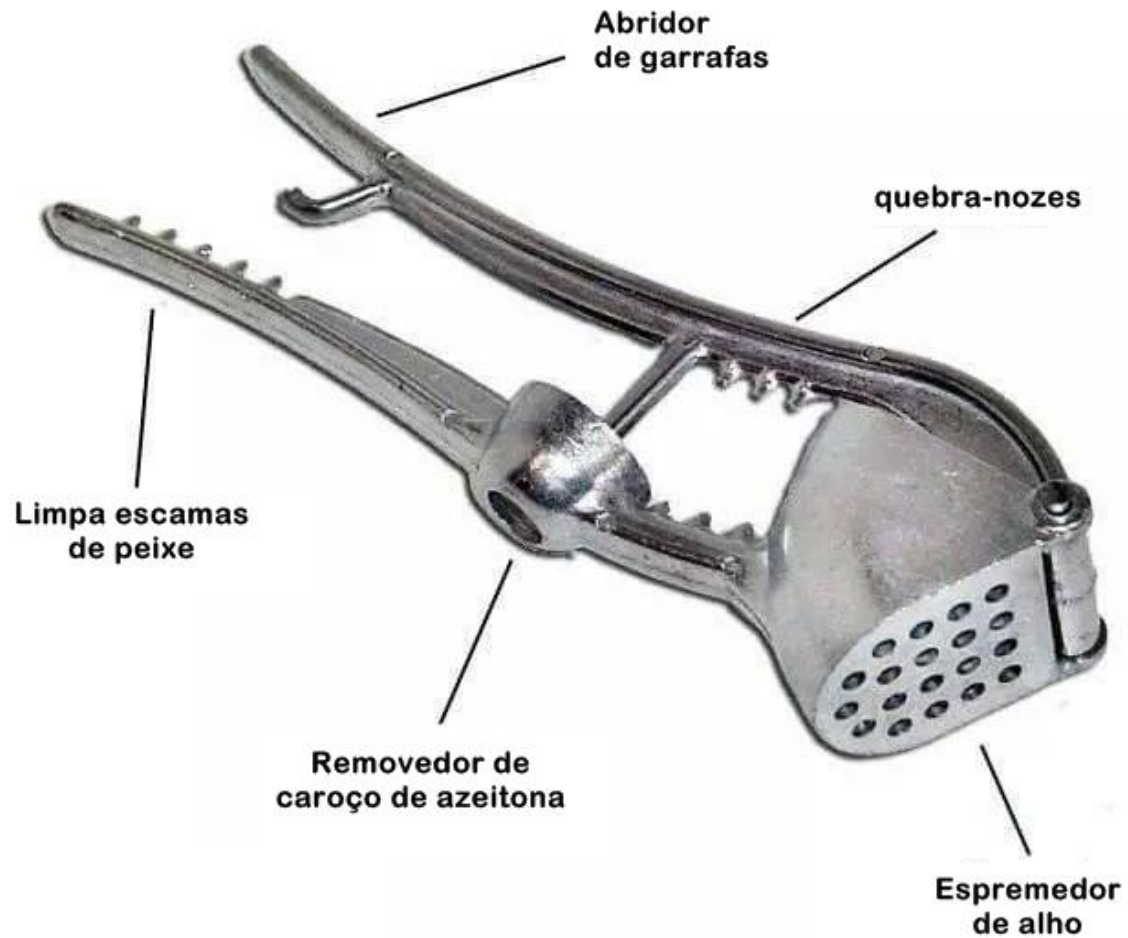
# Exercício

- Qual é sal e qual é pimenta?



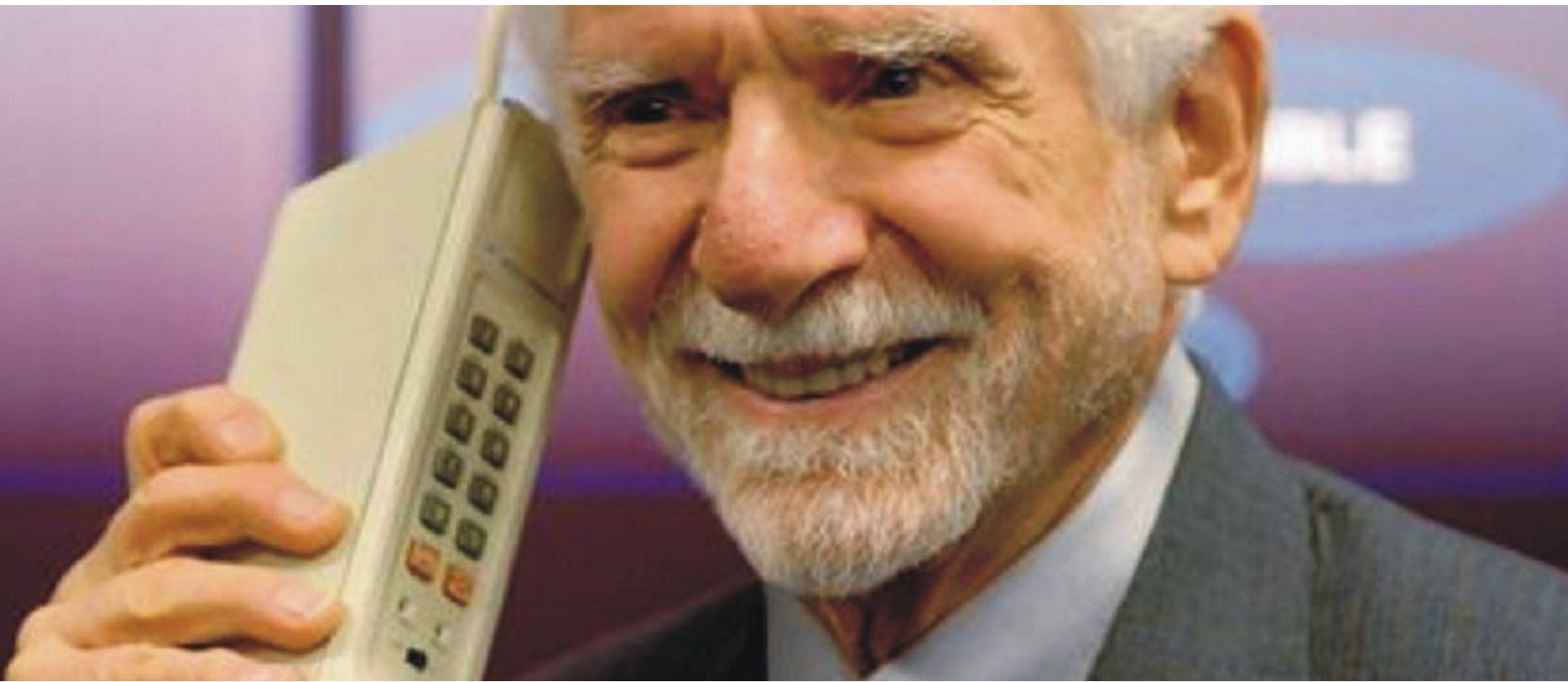


**“A Vida é COMPLEXA!”**





**“Quero um celular só para ligar”**





**“Quanto mais simples para o usuário,  
mais complexo é o desenvolvimento”**

# Agenda

Apresentação

Agenda da Disciplina

Fundamentos de Design



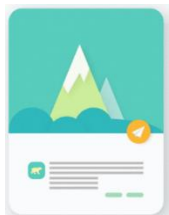
Minimalismo

User Experience (UX)

Marca

Tipografia

Design de Interfaces





Windows Vista



Unix



LINUX



# Logo X Logotipo X Símbolo X Logomarca

## LOGO

Elemento do design gráfico que pode incluir nome, símbolo ou marca, representando uma organização ou produto.

Arranjo distinto de letras no qual empresas e organizações são prontamente reconhecidas pelos clientes.

## LOGOTIPO

Desenhos avulsos usados na identificação de empresas

## SÍMBOLO

## LOGOMARCA

Termo incorreto

## Mas o que é marca então?



## Valor de Marca Coca



Market Cap da Coca  
com o valor da marca  
**R\$ 102 bilhões**

Market Cap da Coca  
sem o valor da marca  
**R\$ 37 bilhões**

# Exercício

- Pense em um aplicativo que você considera que possui um bom design. 15 min
- Explique por que você considera o design bom. 5 min

# Agenda

Apresentação

Agenda da Disciplina

Fundamentos de Design

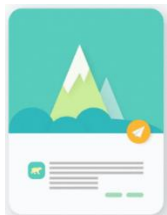


Minimalismo

User Experience (UX)

Marca

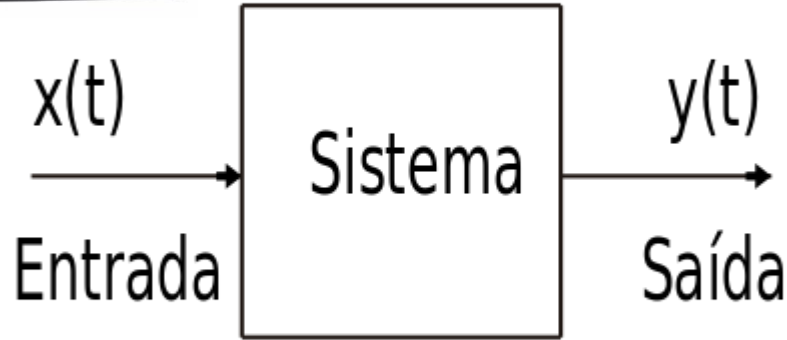
Tipografia



Design de Interfaces



# Interface de Usuário



# Design de Interfaces aplica princípios relacionados à:

## **Ergonomia**

para facilitar a realização de tarefas, considerando aspectos como as capacidades físicas e mentais dos usuários. Aqui incluímos critérios de qualidade como Usabilidade, Experiência do Usuário, Acessibilidade e Responsividade.

## **Psicologia**

Principalmente relacionados à percepção visual.

## **Design Gráfico**

Relacionados à composição e apresentação dos elementos na tela e Design Visual (cores, layout, tipografia e imagens).

# Contexto



Tranquilo



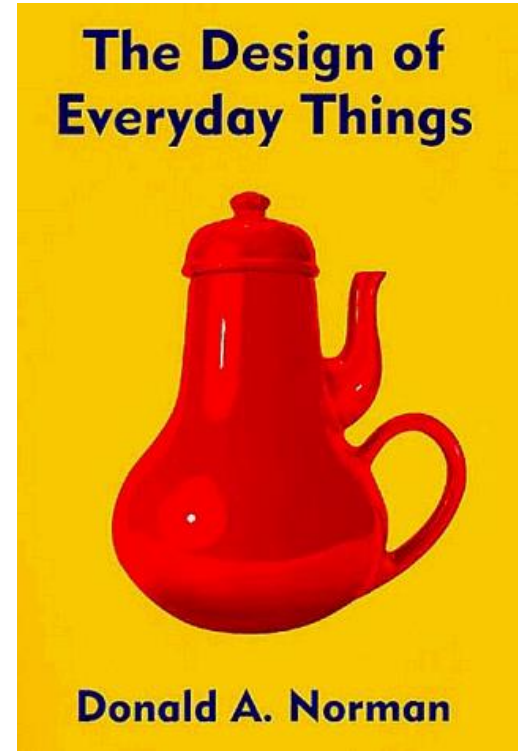
Apressado



Perdido

# Bibliografia

- Design of Everyday Things (Donald Norman)



**Produzido por:**

**Flávio França:** Professor de Android

- E-mails:
  - Flavio Franca <flavio.franca@prof.infnet.edu.br>