**Design de Interfaces Gráficas – Desenvolvimento Web**

**Otávio A. A. Silva¹**

**¹ Faculdade de Engenharia da Computação e Telecomunicações - Instituto de Tecnologia - Universidade Federal do Pará**

**Cidade Universitária “Prof. José da Silveira Netto” – Campus II (Profissional) Belém/PA, Brasil, 66075-110**

tavioalves@gmail.com

***Abstract.*** *This meta-paper will show some areas and approached the related development of graphical user interfaces on the Web, with an emphasis on interface design and its main subfields.*

***Resumo.*** *Este meta-artigo mostrará e abordara as algumas áreas relacionadas desenvolvimento de interfaces gráficas na Web, com ênfase em design de interface e as suas principais subáreas.*

**1. Introdução**

O conceito de interface na área da tecnologia da informação, pode ser explicada como sendo uma conexão entre o dois ou mais sistemas, contendo o software e o hardware. Por tanto uma interface gráfica seria uma [interface no qual o](http://pt.wikipedia.org/wiki/Interface_do_utilizador) usuário possuí a interação com dispositivos digitais através de elementos gráficos como ícones e outros indicadores visuais, em contraste a [interface de linha de comando](http://pt.wikipedia.org/wiki/Interface_de_linha_de_comando). Neste artigo iremos ver os principais conceitos por trás da criação de design de interfaces gráficass.

**2. Design de interface gráfica**

Basicamente o design de interface de usuário  é o profissional responsável pelo desenvolvimento de um objeto, sendo ele uma aplicação ou dispositivo que tem  como foco a experiência do usuário e a sua interação.

Seu principal objetivo é atender de maneira fácil e eficiente as necessidades do usuário, aliando funcionalidade técnica e elementos visuais. Os próximos pontos desse artigo irão relatar informações mais precisas sobre o ramo.

**3. Arquitetura de informação**

A arquitetura de informação é a arte de expressar um [modelo](http://pt.wikipedia.org/wiki/Modelo) ou [conceito](http://pt.wikipedia.org/wiki/Conceito) de informação utilizados em atividades que exigem detalhes explícitos de sistemas complexos. Esse termo "arquitetura de informação" é atribuído a Richard Saul Wurman, assim como na arquitetura tradicional onde mesma é conceituada como a arte de projetar edifícios, a arquitetura de informação é arte e ciência de organizar informações no âmbito operacional, ou seja, em sites web, intranets e etc.

**3. Design Gráfico**

A área de designer é responsável pela criação de projetos que tem como finalidade transmitir visualmente um conceito ou uma ideia, usando algumas técnicas formais para isso. Essa transmissão de ideias é feita de figuras, imagens, fotos ou um conjunto das mesmas criadas ou não pelo profissional

É necessário que o profissional da área possa ter capacidade de lidar com técnicas de desenho e possua criatividade, já que o mesmo necessitara transmitir a sua ideia de forma visual.

**4. Engenheiro *Front-End***

Engenheiro *Front End* é o profissional responsável por projetar, construir e otimizar as interfaces de projetos web. Pode-se notar que esse profissional é um híbrido, que detém o conhecimento do designer e do programador, conseguindo ter uma visão ampla do projeto como um todo. O Engenheiro *Front End* surgiu da necessidade de um profissional altamente qualificado para trabalhar com as interfaces cada vez mais complexas.

**5. Usabilidade**

Usabilidade é o método que visa facilitar a utilização de uma interface pelo usuário sem perder a interação de suas funcionalidades com o sistema. Refere-se ao grau no qual o usuário consegue realizar uma tarefa. É tornar “algo” utilizável e funcional, mais especificamente, refere-se à rapidez com que os usuários podem aprender a usar alguma coisa e sua eficiência ao utilizá-la, sua facilidade de aprendizado - facilidade de relembrar.

**6. *User Experience***

Existem algumas enganos entre o conceito *User Experience* como um sinônimo de Usabilidade. Sendo que em um sentindo mais amplo, o conceito usabilidade corresponde a uma etapa no qual o usuário está utilizando o software. Já *User experience* engloba a etapa no qual o usuário está utilizando o software, e preocupa-se com o que ocorrerá após a utilização do software, correspondendo então ao que realmente foi alcançado pelo referido software.

**7. Conclusão**

Caso não houvesse a existência de interfaces gráficas para a utilização dos mais diversos aplicativos tanto na web quanto de forma “*offline”*. seria um grande desafio para os leigos na área de TI utilizar essa aplicação, até mesmo para os que são da área iriam se atrapalhar ou levariam tempo para se familiarizar com a aplicação em questão caso o aplicativo não tivesse uma interface gráfica.

Por tanto fica claro a sua necessidade atualmente, logo o seu uso não deixará de existir para o usuário final. Além disso podemos perceber que para a criação de design de interfaces gráficas, são necessários conhecimentos prévios da área, que possuem conceitos análogos a nossa vida, como a arquitetura civil; no caso de planejamento da nossa interface, usabilidade*;* pensar como o usuário se sentiria ao utilizar o programa e a finalizando com o seu *user experiencie*; no qual existiriam uma preocupação tanto no mento do uso, após o uso e depois dele.

**10. Referências**

Design de Interface de Usuário - http://pt.wikipedia.org/wiki/Design\_de\_interface\_de\_usu%C3%A1rio

Arquitetura de Informação - http://pt.wikipedia.org/wiki/Arquitetura\_de\_informa%C3%A7%C3%A3o

Usabilidade - http://pt.wikipedia.org/wiki/Usabilidade

*Front End Engineer* - http://www.valongueiro.blog.br/index.php/coder-front-end-engineer/

O Papel do desenvolvedor  *Front End -* http://www.slideshare.net/raelmax/o-papel-do-desenvolvedor-front-end

Experiência do usuário - http://pt.wikipedia.org/wiki/Experi%C3%AAncia\_do\_usu%C3%A1rio