



# *Projeto de Interface Gráfica Fundamentos*

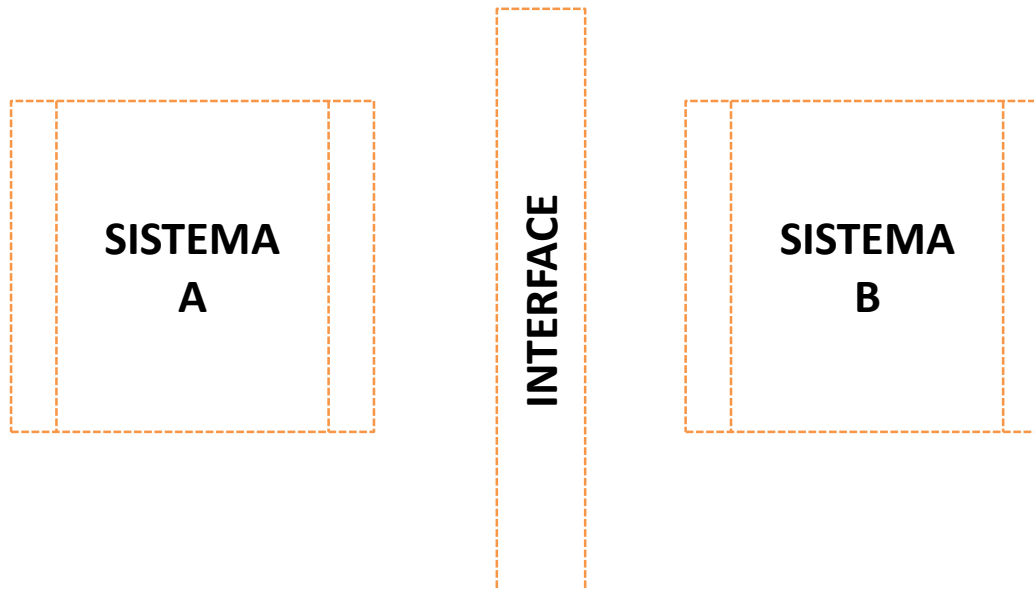
Profa. Joyce Miranda

# Projeto de Interface Gráfica

---

## ► O que é Interface?

- Conjunto de elementos que proporciona uma ligação física ou lógica entre dois sistemas, sejam eles de qualquer natureza — mecânica, biológica, digital, etc.



# Projeto de Interface Gráfica

---

## ► Exemplos de Interface

### ► Contexto Automobilístico



INTERFACE ?

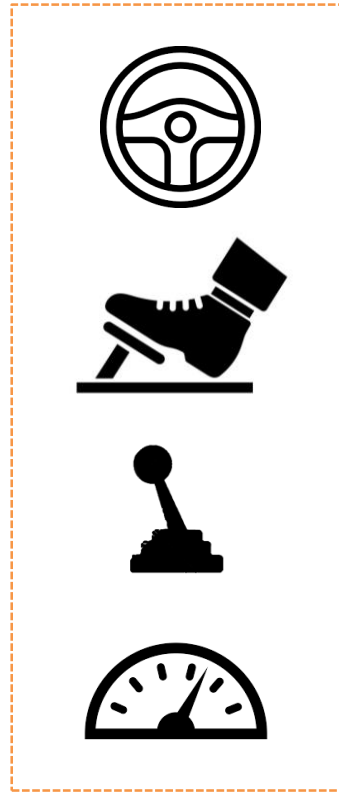


# Projeto de Interface Gráfica

---

## ▶ Exemplos de Interface

### ▶ Contexto Automobilístico



**INTERFACE**

# Projeto de Interface Gráfica

---

## ► Exemplos de Interface

### ► Contexto Bibliográfico



**Quais os sistemas envolvidos nesse contexto?**

# *Projeto de Interface Gráfica*

---

## ► Exemplos de Interface

### ► Contexto Bibliográfico



**Quais elementos de interface oferecida pelo livro podem colaborar para o bom entendimento do conteúdo a ser transmitido?**

# Projeto de Interface Gráfica

---

## ▶ Exemplos de Interface

### ▶ Contexto Bibliográfico



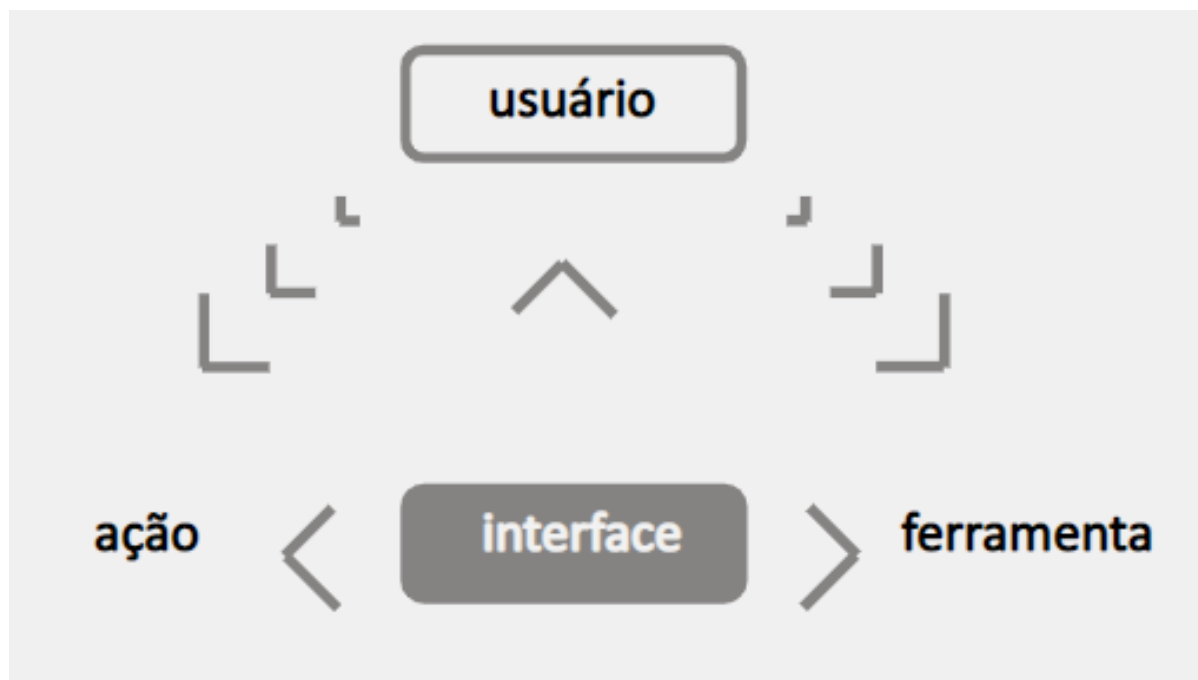
**Quais elementos de interface oferecida pelo livro podem colaborar para o bom entendimento do conteúdo a ser transmitido?**

- Capa
- Índice
- Numeração das Páginas
- Bibliografia

## *Projeto de Interface Gráfica*

---

- ▶ Interfaces tendem a ser formas simplificadas de interação entre um usuário e uma ferramenta.

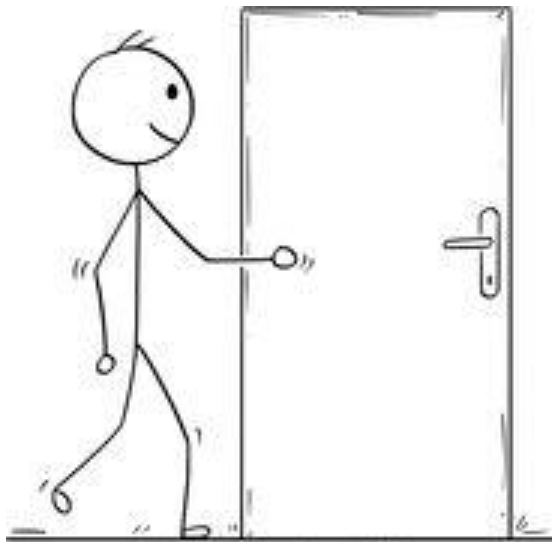




# Projeto de Interface Gráfica

---

- ▶ A interface faz a mediação da interação entre o usuário e o objeto.



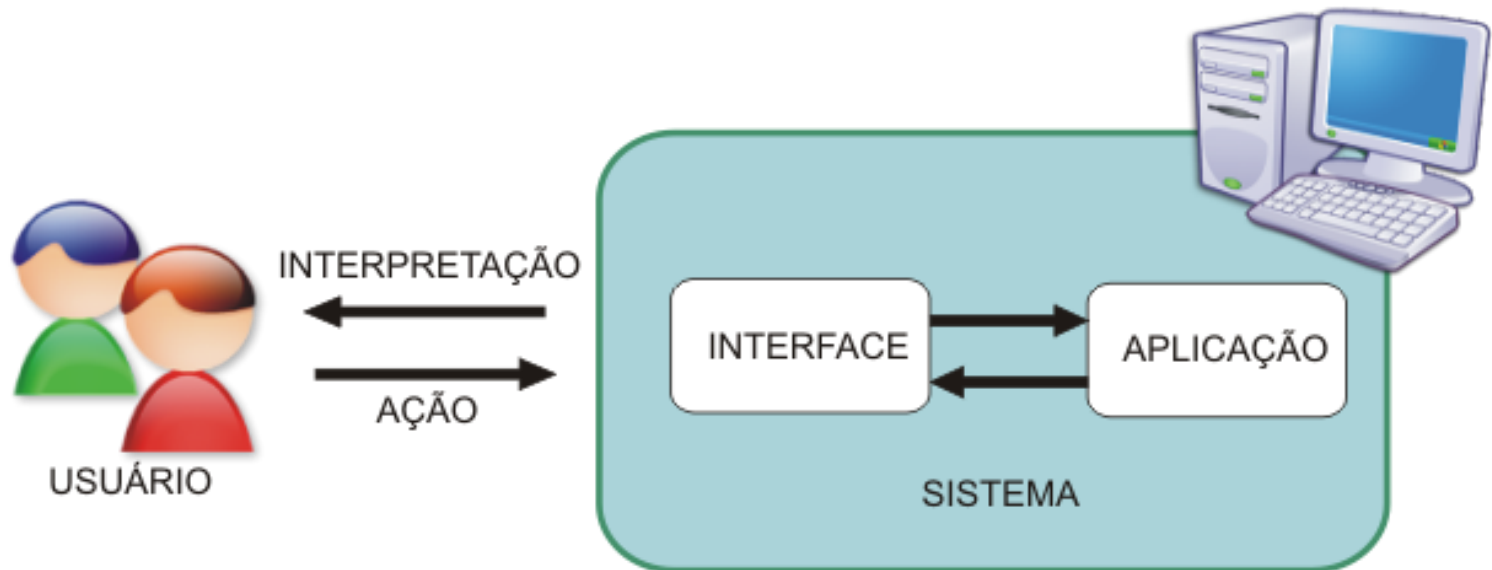
**O usuário deseja realizar uma tarefa:  
Abrir ou Fechar a Porta  
Qual o mecanismo que irá permitir  
essa ação?**

# Projeto de Interface Gráfica

---

## ► Interface Computacional

- Conjunto de elementos físicos (*software*) e lógicos (*hardware*) que possibilitam a comunicação entre um sistema computacional e seus usuários humanos.



# Projeto de Interface Gráfica

---

## ▶ Interface Gráfica do Usuário

### ▶ GUI (*Graphical User Interface*)

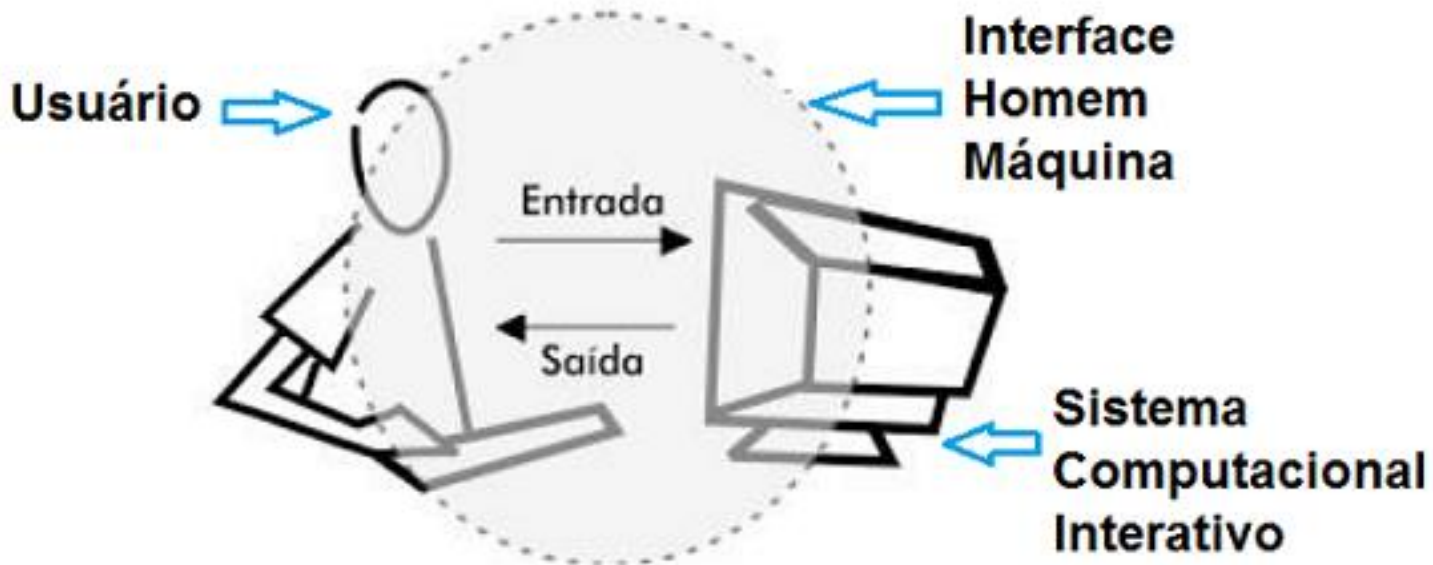
- ▶ Modelo de interface que permite a interação homem-máquina por meio de elementos visuais gráficos.
- ▶ Permite a interação através de widgets.
  - Janelas
  - Botões
  - Menus
  - Ícones
  - Barras de rolagem

# Projeto de Interface Gráfica

---

## ▶ Interface Gráfica do Usuário

- ▶ A interação é intermediada por dispositivos de entrada e saída.



# Projeto de Interface Gráfica

---

## ▶ Interface Gráfica do Usuário

### ▶ Evolução

- ▶ Usar um computador nem sempre foi uma tarefa fácil.
- ▶ Computadores eram telas pretas com letras verdes, monotarefas, que interagiam com o usuário por meio de linhas de comando.



# *Projeto de Interface Gráfica*

---

## ▶ Interface Gráfica do Usuário

### ▶ Evolução – Anos 60 – Douglas Engelbart

- ▶ Propôs um conceito inovador de interface
  - o usuário poderia se organizar de forma gráfica e pular de uma informação para outra sempre que necessário (desktop).
  - as informações seriam exibidas de acordo com comandos passados por um dispositivo periférico simples (mouse).



# *Projeto de Interface Gráfica*

---

## ▶ Interface Gráfica do Usuário

### ▶ Evolução

- ▶ O mouse foi um grande passo na criação de interfaces mais complexas.
- ▶ 1976 – XEROX – PARC – Interface Gráfica baseada em janelas, ícones e cliques.



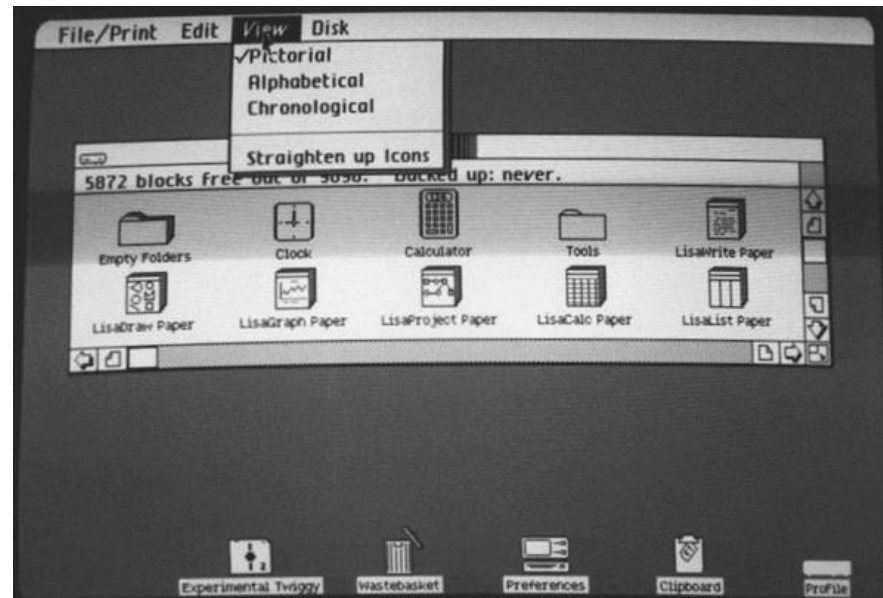
# Projeto de Interface Gráfica

---

## ▶ Interface Gráfica do Usuário

### ▶ Evolução

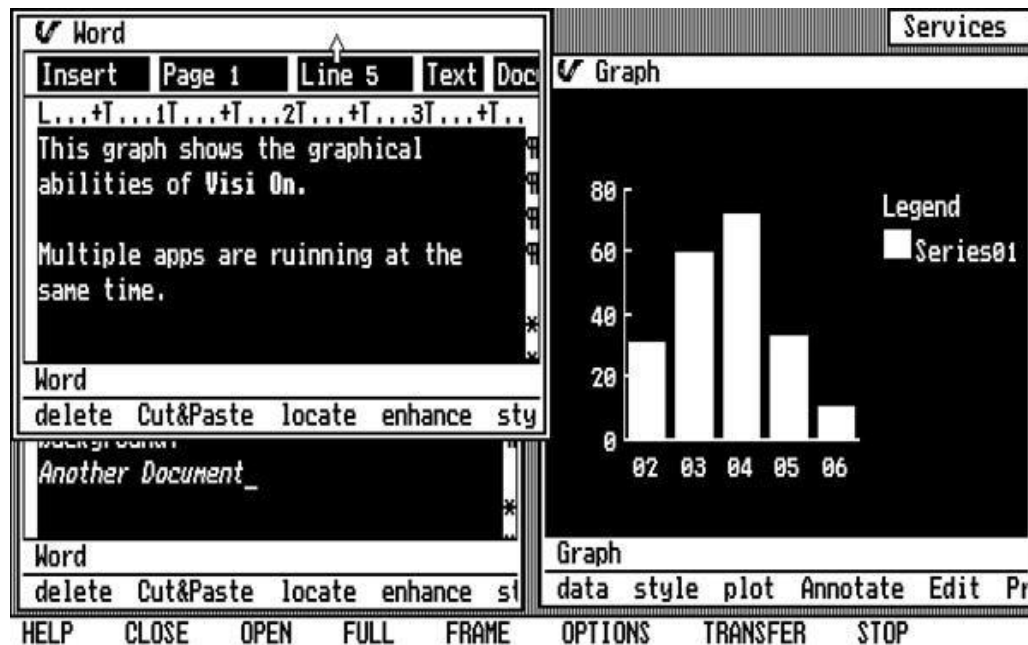
- ▶ 1978 – Apple – LISA – Interface Gráfica baseada em janelas, menus de contexto, barras de rolagem, caixas de diálogo, ícones e botões, todos acessados por um mouse.





# Projeto de Interface Gráfica

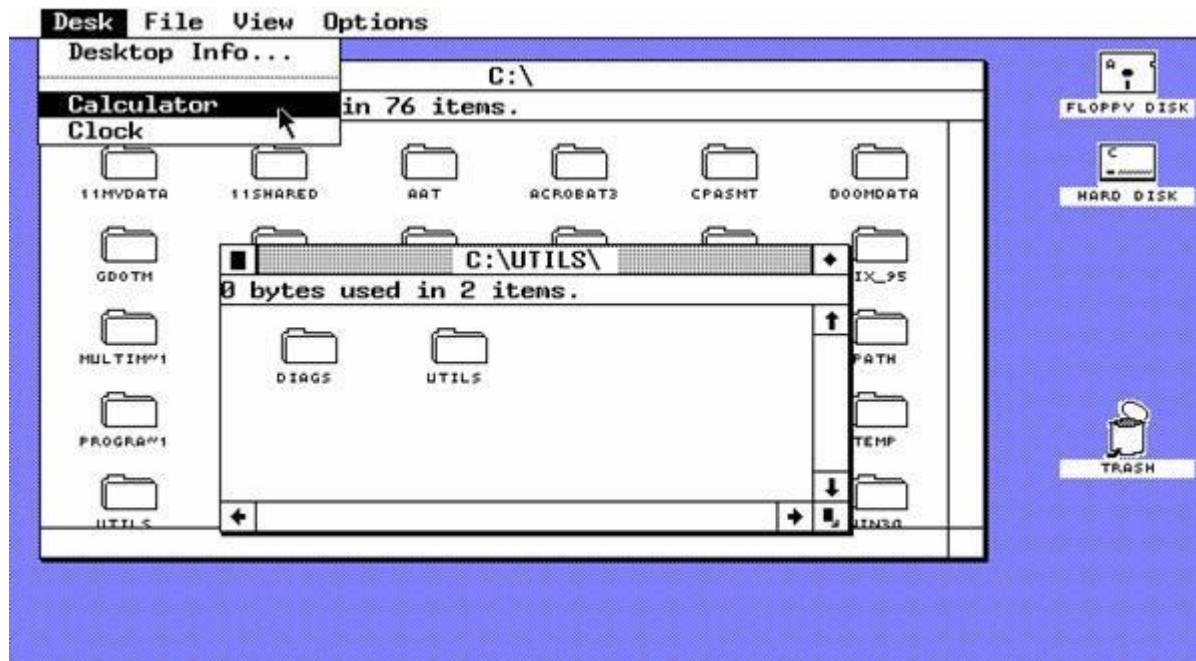
- ▶ Interface Gráfica do Usuário
  - ▶ Evolução – Interfaces dos anos 80



*VisiOn, da VisiCorp, interface para PCs da IBM.*

# Projeto de Interface Gráfica

- ▶ Interface Gráfica do Usuário
  - ▶ Evolução – Interfaces dos anos 80

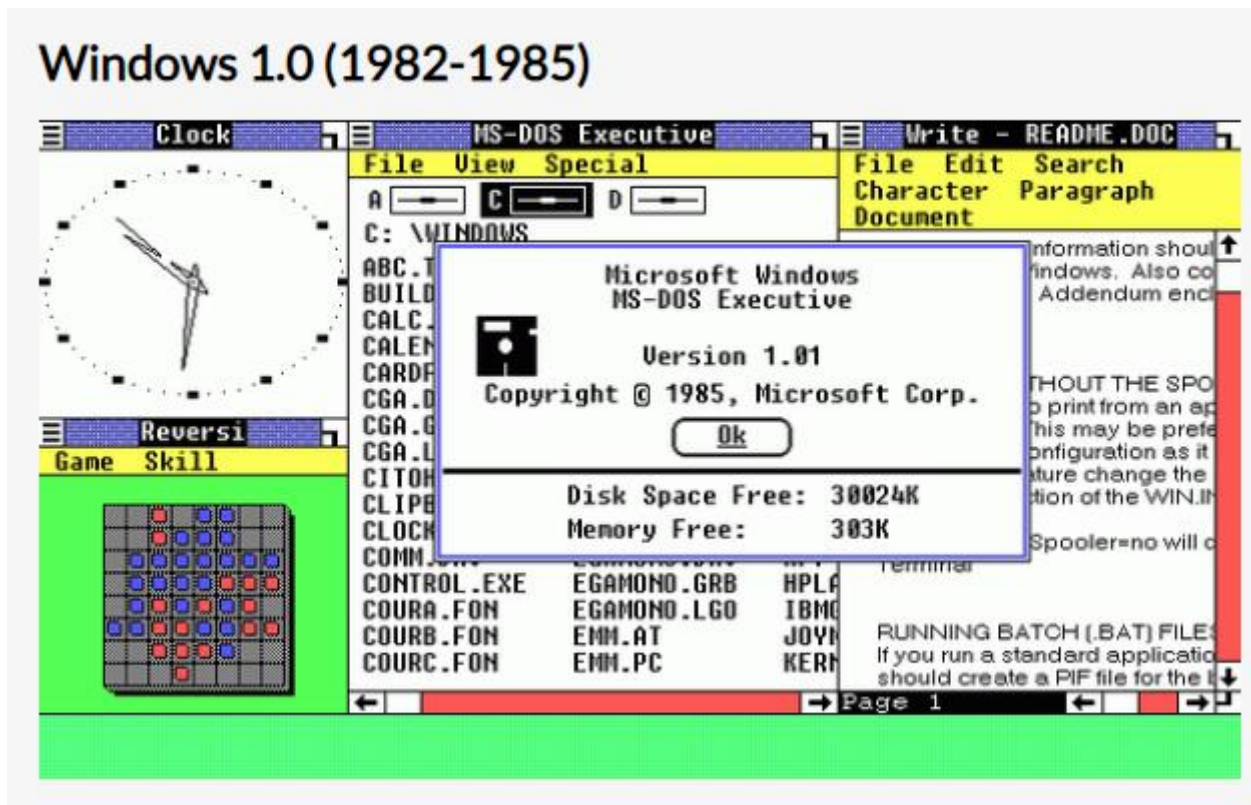


*GEM - Interface gráfica para o DOS*

# Projeto de Interface Gráfica

## ► Interface Gráfica do Usuário

### ► Evolução – Windows

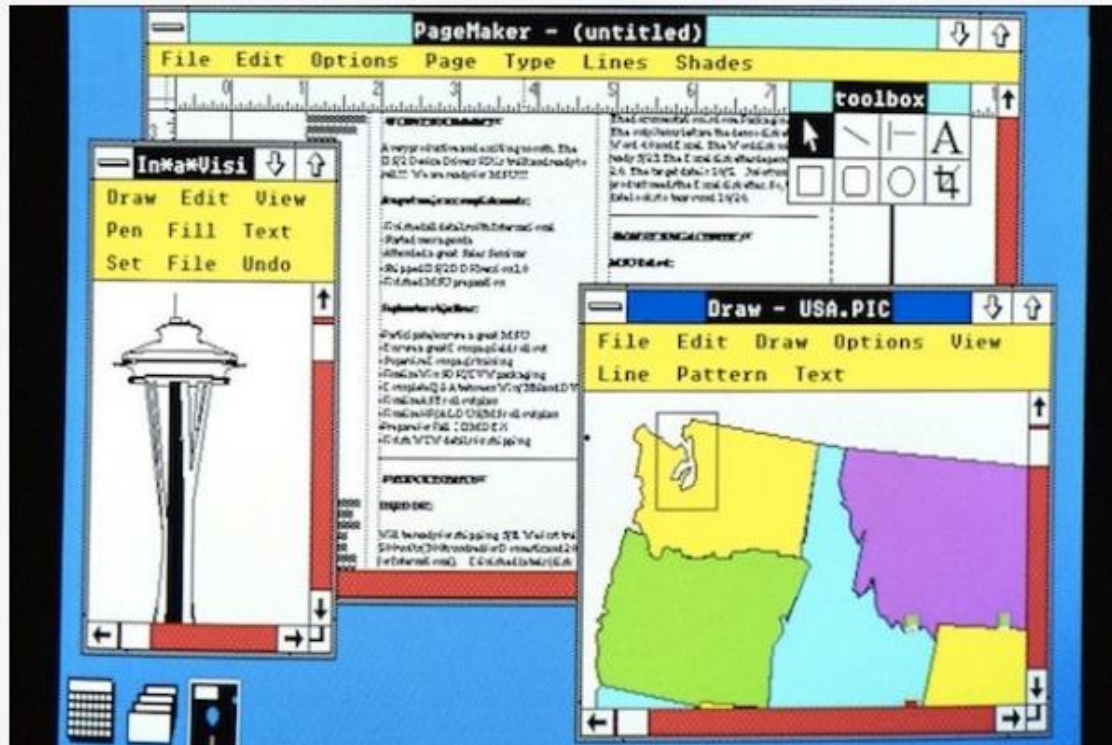


# Projeto de Interface Gráfica

## ► Interface Gráfica do Usuário

### ► Evolução – Windows

Windows 2.0 e 2.11 (1987- 1990)

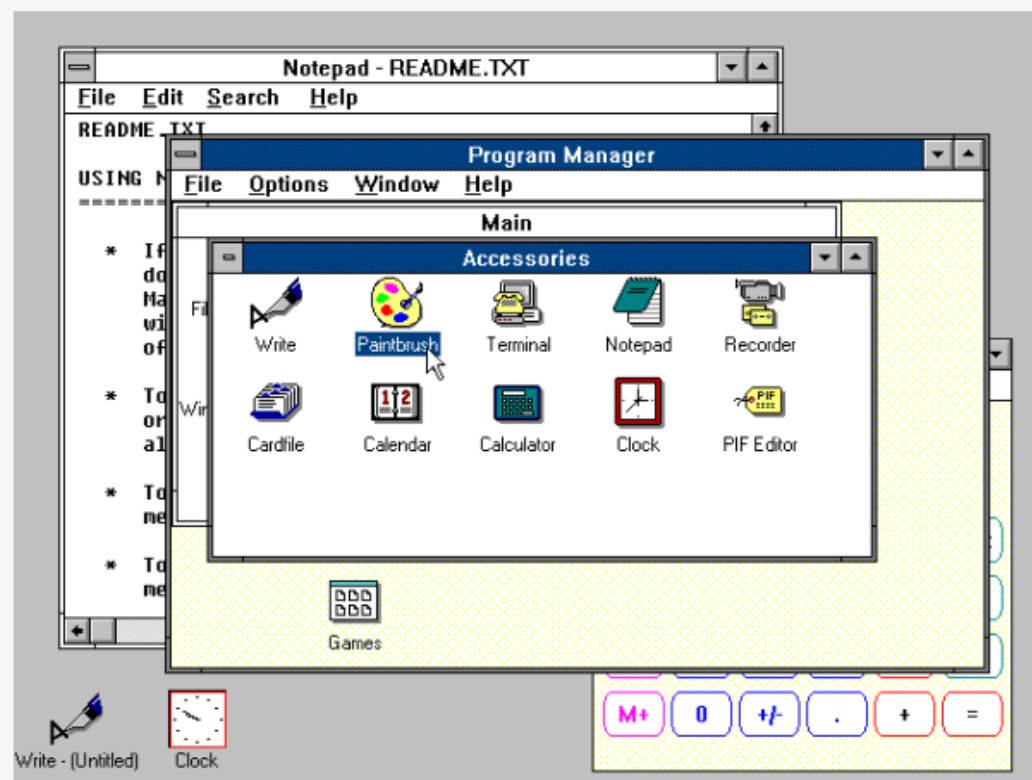


# Projeto de Interface Gráfica

## ► Interface Gráfica do Usuário

### ► Evolução – Windows

Windows 3.0 e Windows NT (1990- 1994)

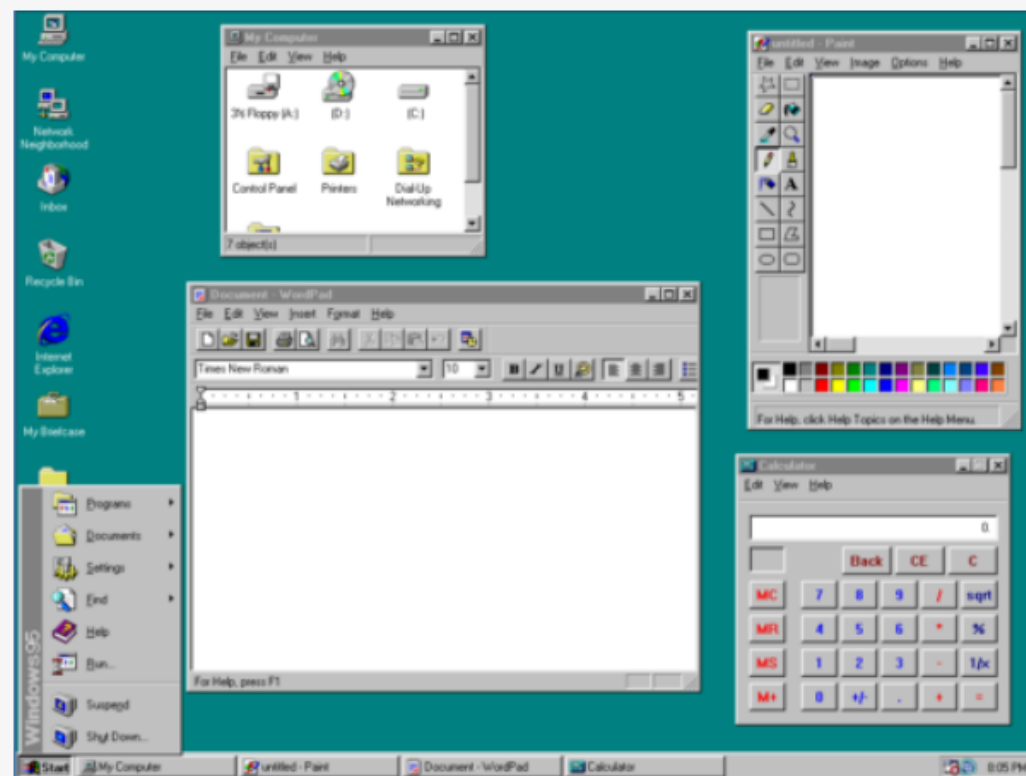


# Projeto de Interface Gráfica

---

- ▶ **Interface Gráfica do Usuário**
  - ▶ **Evolução – Windows**

## Windows 95 (1995- 1997)





# Projeto de Interface Gráfica

---

## ► Interface Gráfica do Usuário

### ► Evolução – Windows

Windows 98, Windows Me e Windows 2000 (1998-2000)

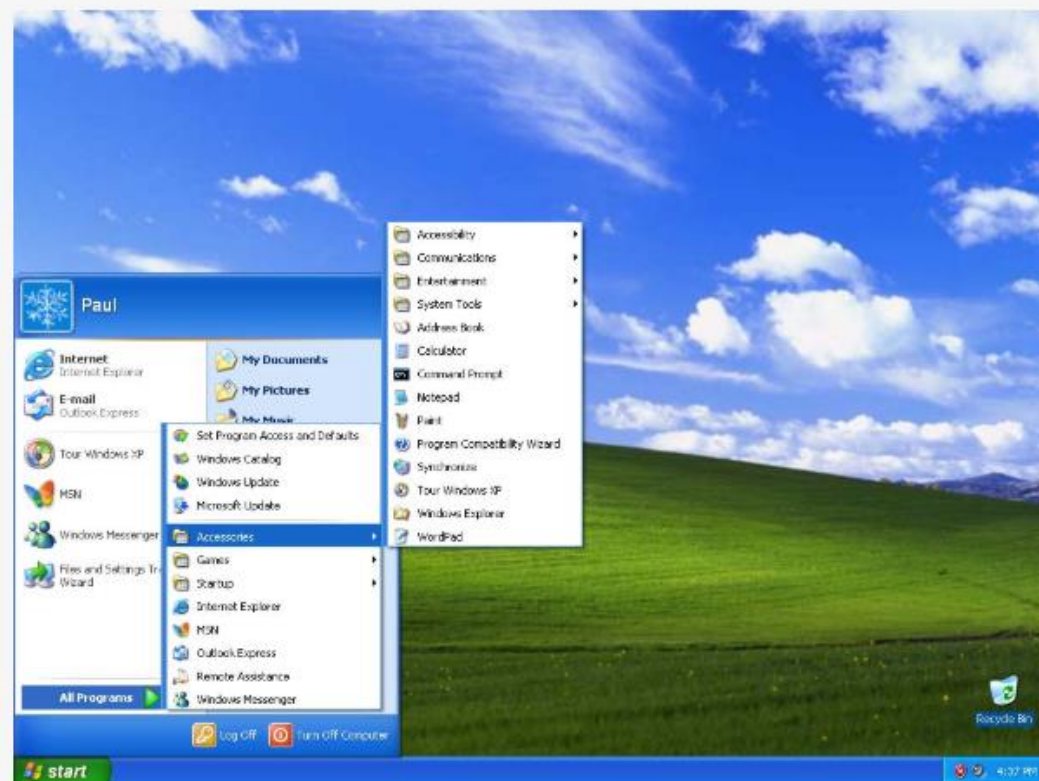


# Projeto de Interface Gráfica

## ► Interface Gráfica do Usuário

### ► Evolução – Windows

#### Windows XP (2001-2005)



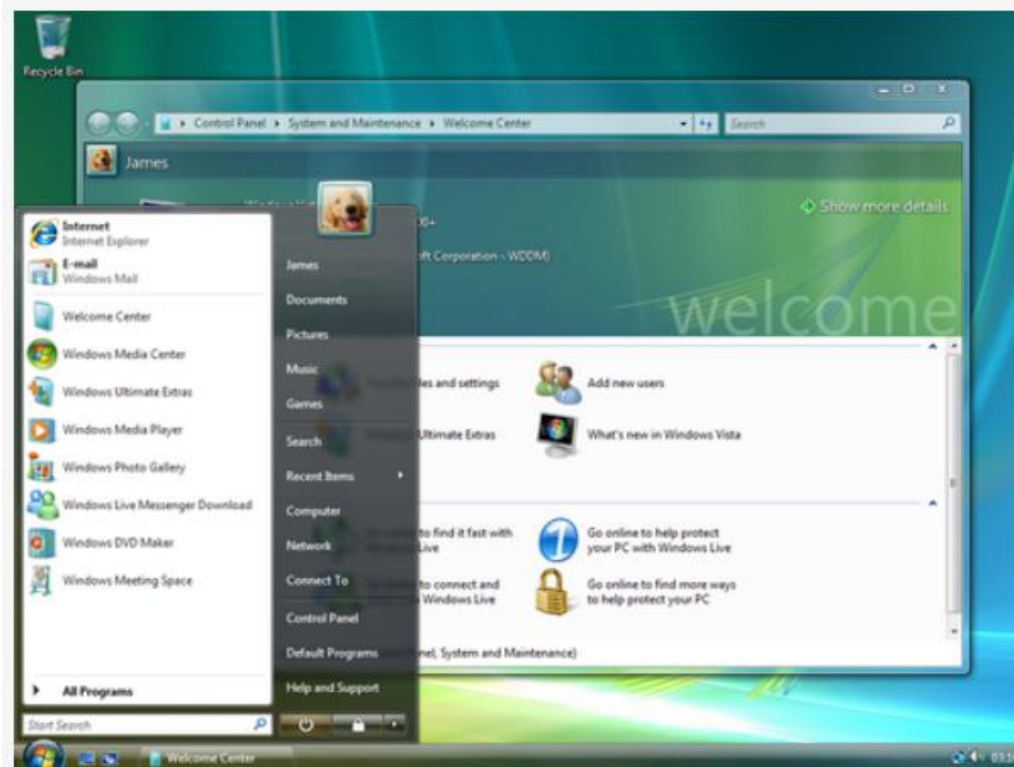


# Projeto de Interface Gráfica

---

- ▶ **Interface Gráfica do Usuário**
  - ▶ **Evolução – Windows**

## Windows Vista (2006- 2008)



# Projeto de Interface Gráfica

- ▶ Interface Gráfica do Usuário
  - ▶ Evolução – Windows

## Windows 7 (2009- 2012)



# Projeto de Interface Gráfica

## ► Interface Gráfica do Usuário

### ► Evolução – Windows

#### Windows 8 (2012)



# Projeto de Interface Gráfica

---

- ▶ **Interface Gráfica do Usuário**
  - ▶ **Evolução – Windows**



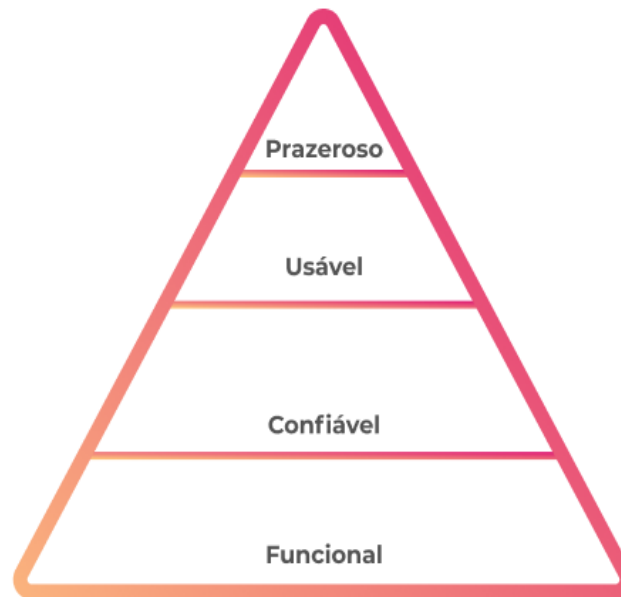
# Projeto de Interface Gráfica

---

## ▶ **UX Design – User Experience Design**

- ▶ É uma área multidisciplinar que visa criar e aprimorar elementos que compõem uma experiência de uso.
  - ▶ Produtos, serviços, eventos e interações.

Hierarquia das necessidades do Usuário  
Por Aarron Walter



# Projeto de Interface Gráfica

---

## ▶ **UX Design – User Experience Design**

### ▶ Baseia-se em três pilares:

#### ▶ **Utilidade**

- O quão útil é o serviço para o cliente; quanto é melhor fazer as coisas usando o serviço e não alguma alternativa.

#### ▶ **Facilidade de uso**

- O quão fácil e rápido é usar o serviço e resolver o que for preciso usando ele e não uma alternativa.

#### ▶ **Prazer**

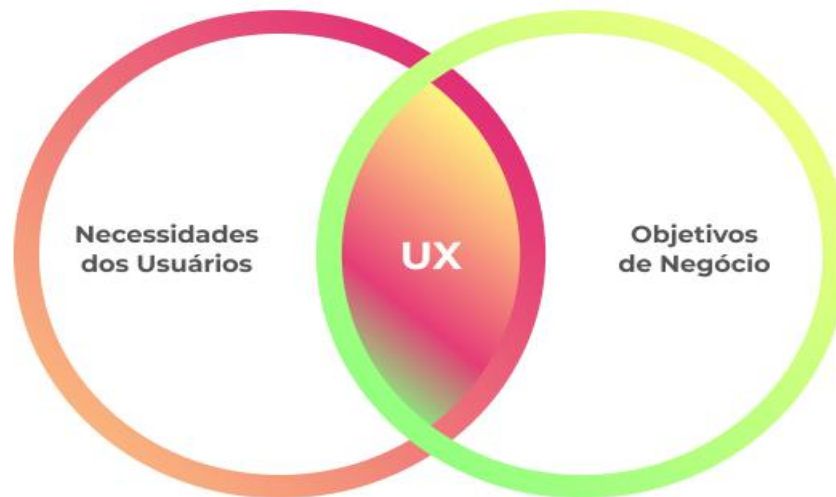
- O quão prazeroso (divertido, interessante, recompensador, etc.) é usar o serviço e não as alternativas.

# Projeto de Interface Gráfica

---

## ▶ **UX Design – User Experience Design**

- ▶ É a disciplina responsável por projetar experiências de uso encantadoras para fidelizar e conquistar clientes.
- ▶ Estuda o comportamento humano e o serviço oferecido para encontrar meios de melhorar a satisfação e a lealdade dos clientes.

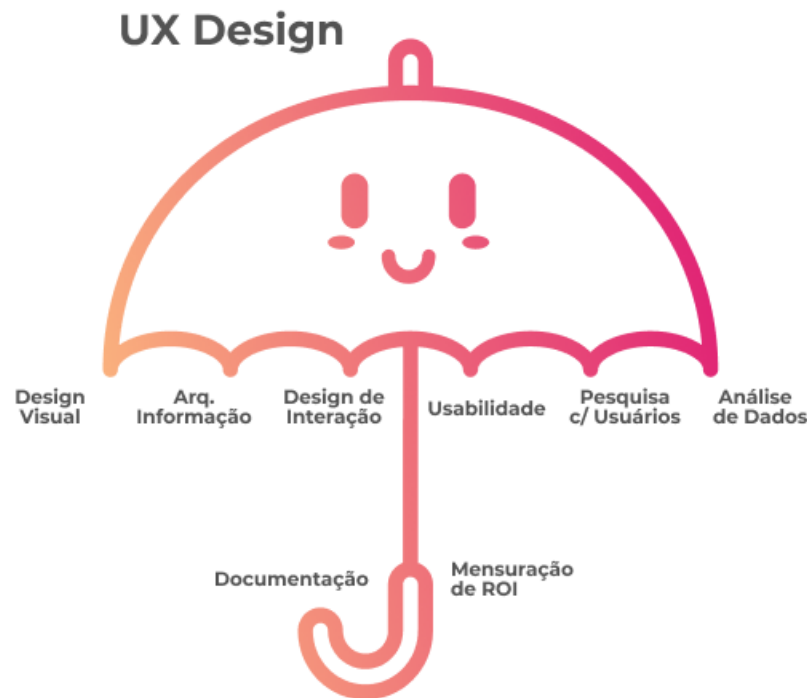


# Projeto de Interface Gráfica

---

## ► **UX Design – User Experience Design**

- Feito através de metodologias e técnicas de diversas áreas e campos diferentes





# Projeto de Interface Gráfica

---

## ▶ **UX Design – User Experience Design**

- ▶ Parte-se do entendimento do desafio a ser resolvido que vem por meio de:
  - ▶ Entrevistas com usuários/clientes reais do serviço;
  - ▶ Entrevista com a equipe da empresa;
  - ▶ Benchmarking de serviços existente ou análogos;
  - ▶ Levantamento das informações que a empresa e o mercado têm sobre o desafio a ser solucionado.

# Projeto de Interface Gráfica

---

## ▶ **UX Design – User Experience Design**

- ▶ Depois do entendimento, costuma-se fazer estudos sobre como solucionar o desafio.
  - ▶ **Arquitetura da informação**
    - Desenho sobre como as informações serão distribuídas pelo serviço e exibidas para ajudar o usuário/cliente a realizar as tarefas necessárias.
  - ▶ **Projeto de interação**
    - Desenho sobre como as interações vão acontecer de forma a facilitar o uso e gerar encantamento.
  - ▶ **Fluxos das tarefas**
    - Desenho de como as tarefas vão acontecer passo-a-passo de forma a alcançar a simplicidade de uso

# Projeto de Interface Gráfica

---

## ▶ **UX Design – User Experience Design**

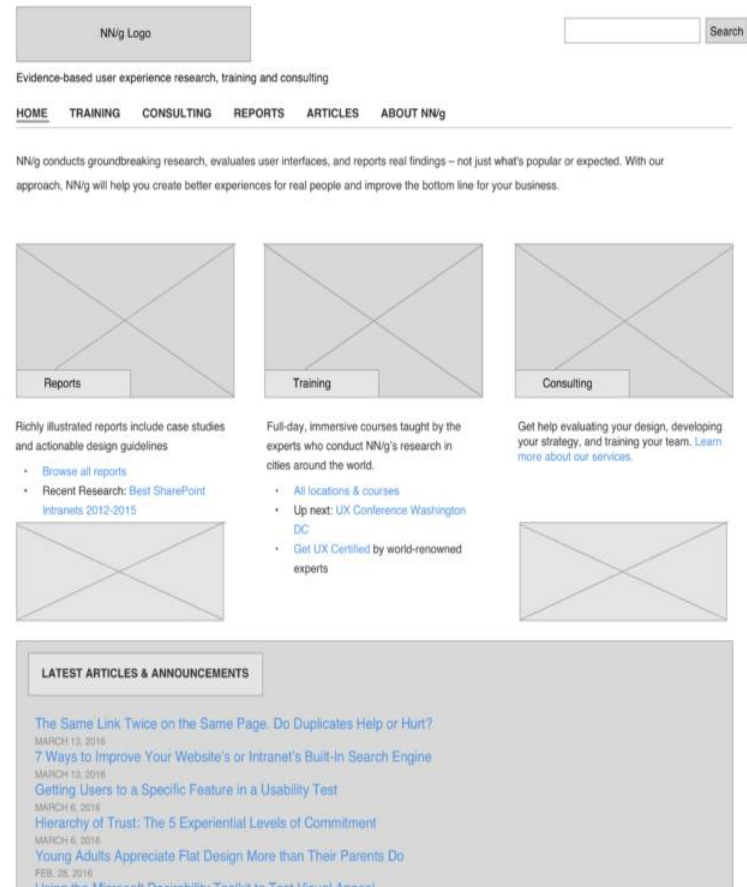
- ▶ Esses conteúdos podem ser consolidados em documentos como, por exemplo:
  - ▶ **Wireframes**
  - ▶ **WireFlows**
  - ▶ **SiteMaps**

# Projeto de Interface Gráfica

## ► UX Design – User Experience Design

- Wireframes — Desenho esquemático da solução para apresentar a estratégia da experiência e da distribuição do conteúdo.

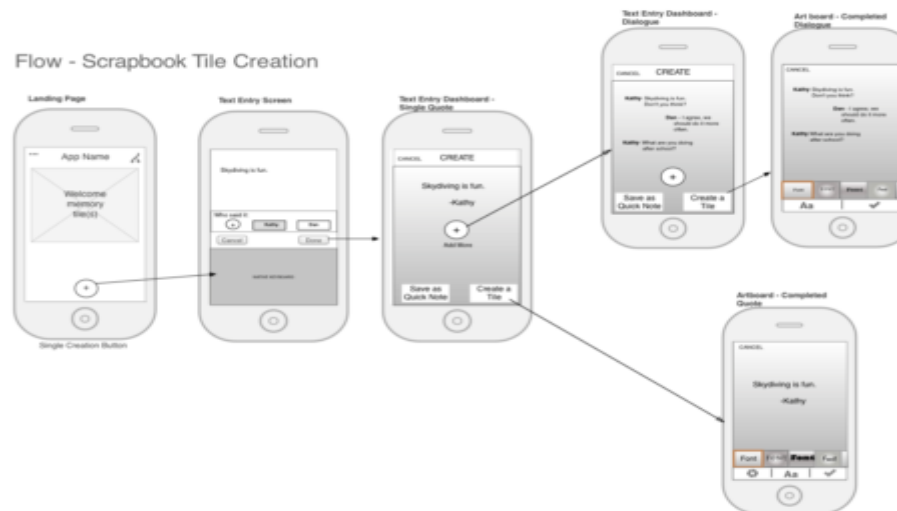
- No caso de soluções digitais, ele pode apresentar um desenho de como o conteúdo será distribuído no site ou aplicativo, por exemplo.



# Projeto de Interface Gráfica

## ► **UX Design – User Experience Design**

- Wireflows — Desenho esquemático do fluxo de uso do serviço para mostrar os caminhos possíveis que o cliente vai percorrer.
- No caso digital, ele pode mostrar a conexão e o caminho entre as diferentes partes do site ou aplicativo, por exemplo.

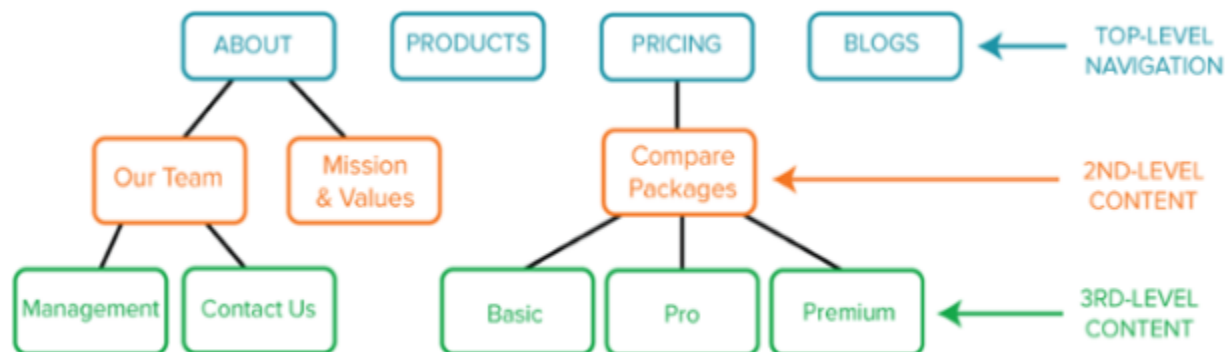


# Projeto de Interface Gráfica

---

## ► **UX Design – User Experience Design**

- Sitemaps — Desenho esquemático da distribuição do conteúdo pelos diferentes pontos de contato do cliente com o serviço para mostrar a hierarquia do conteúdo.
- No caso do digital, cada nó do mapa do site pode ser uma interface do site ou aplicativo, por exemplo.



# Projeto de Interface Gráfica

---

## ▶ **UI Design – User Interface Design**

- ▶ É uma disciplina que tem como objetivo criar interfaces que sejam elegantes, fáceis de usar e ajudem o usuário final a completar suas tarefas e objetivos.
- ▶ **Os 4 elementos principais de uma interface:**
  - ▶ 1 – Botões, componentes e formas
  - ▶ 2 – Tipografia
  - ▶ 3 – Ícones
  - ▶ 4 – Cores

# Projeto de Interface Gráfica

---

## ► UX x UI

Comportamento

**UX**

Pesquisa

Protótipos

Etnografia

Personas

Objetivos



Aparência

**UI**

Design Visual

Tipografia

Cores

Layouts

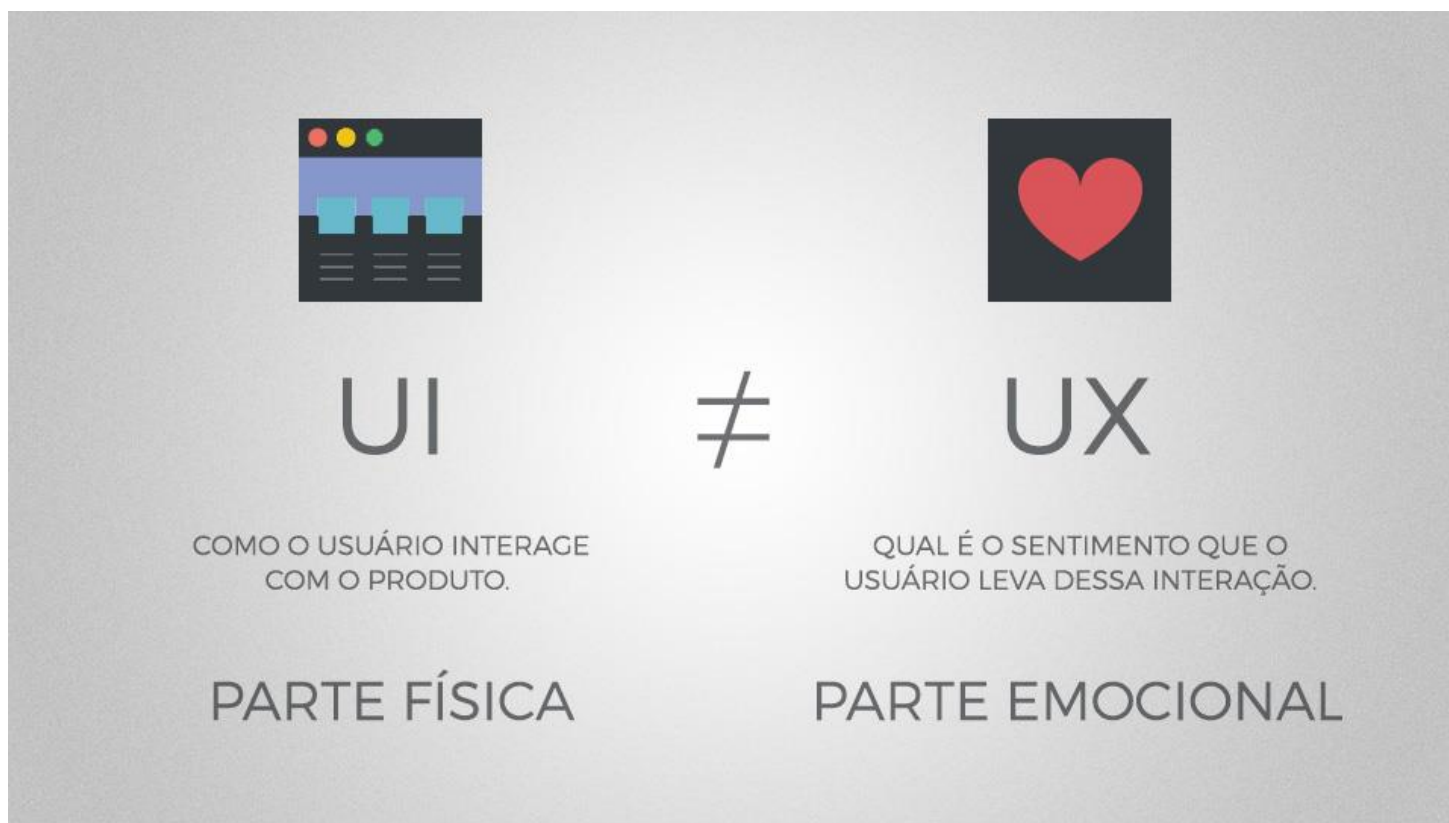
Design System



# Projeto de Interface Gráfica

---

## ► **UI Design – User Interface Design**

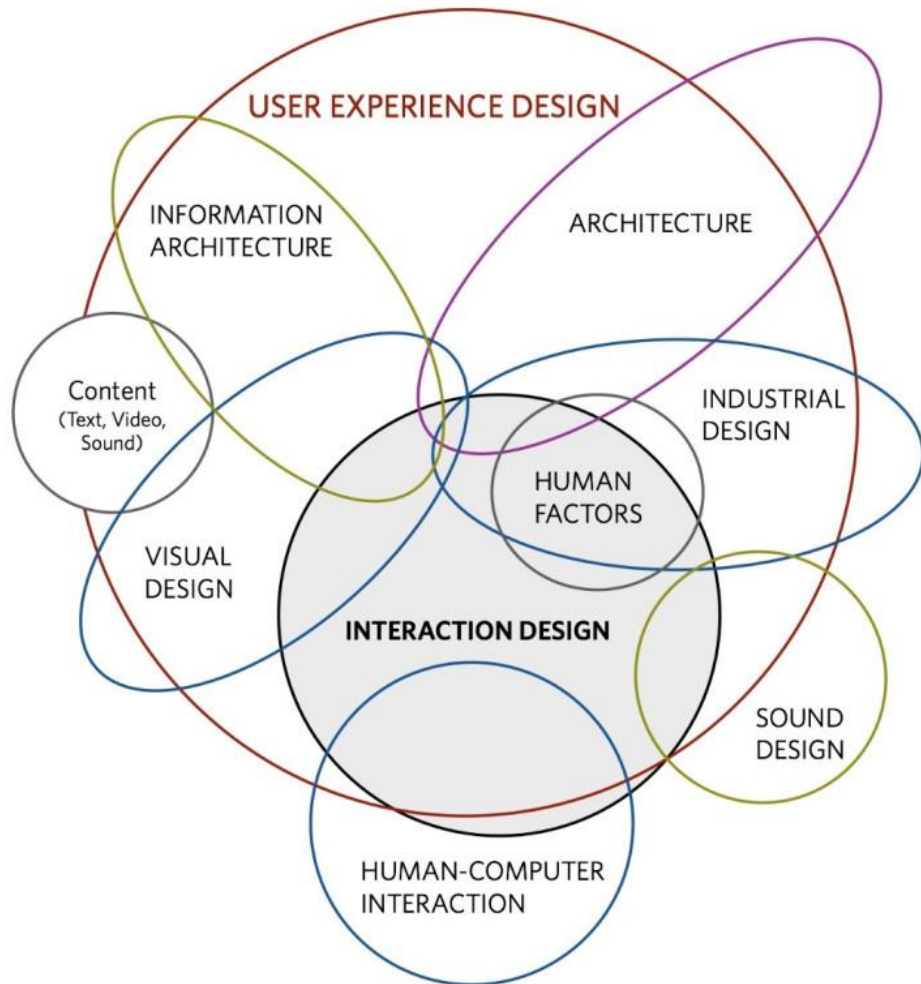


# Projeto de Interface Gráfica

---

## ► Disciplinas UX


- *Dan Saffer /  
Designing for  
Interaction  
Creating  
Innovative  
Applications  
and Devices  
(2nd Edition)*





# Tarefa

- ▶ Google Classroom
  - ▶ Código da Turma

Iztfnk



**Joyce Miranda**  
07:31 Editado às 07:36




Prazo: 23:59

**Disciplinas UX - Dan Saffer | Designing for Interaction**

0  
Entregue

0  
Trabalhos atribuídos

Identifique e explique o papel das diferentes disciplinas que compõem o UX Design de acordo com o modelo proposto por Dan Saffer.



**ux\_dansaffer.jpg**  
Imagem