



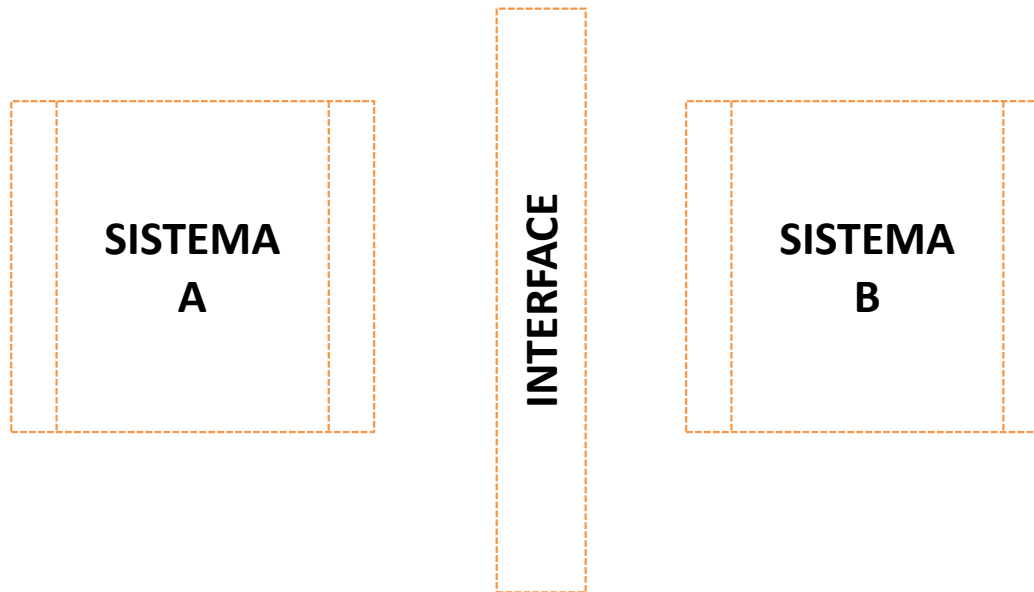
Projeto de Interface Gráfica Fundamentos

Profa. Joyce Miranda

Projeto de Interface Gráfica

► O que é Interface?

- Conjunto de elementos que proporciona a 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



Sistema Biológico

INTERFACE ?



Sistema Mecânico

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 os sistemas envolvidos nesse contexto?

- Leitor
- Livro

Projeto de Interface Gráfica

► Exemplos de Interface

► Contexto Bibliográfico



Quais elementos de interface oferecida pelo livro colaboram para o bom entendimento do conteúdo a ser transmitido para o leitor?

Projeto de Interface Gráfica

► Exemplos de Interface

► Contexto Bibliográfico

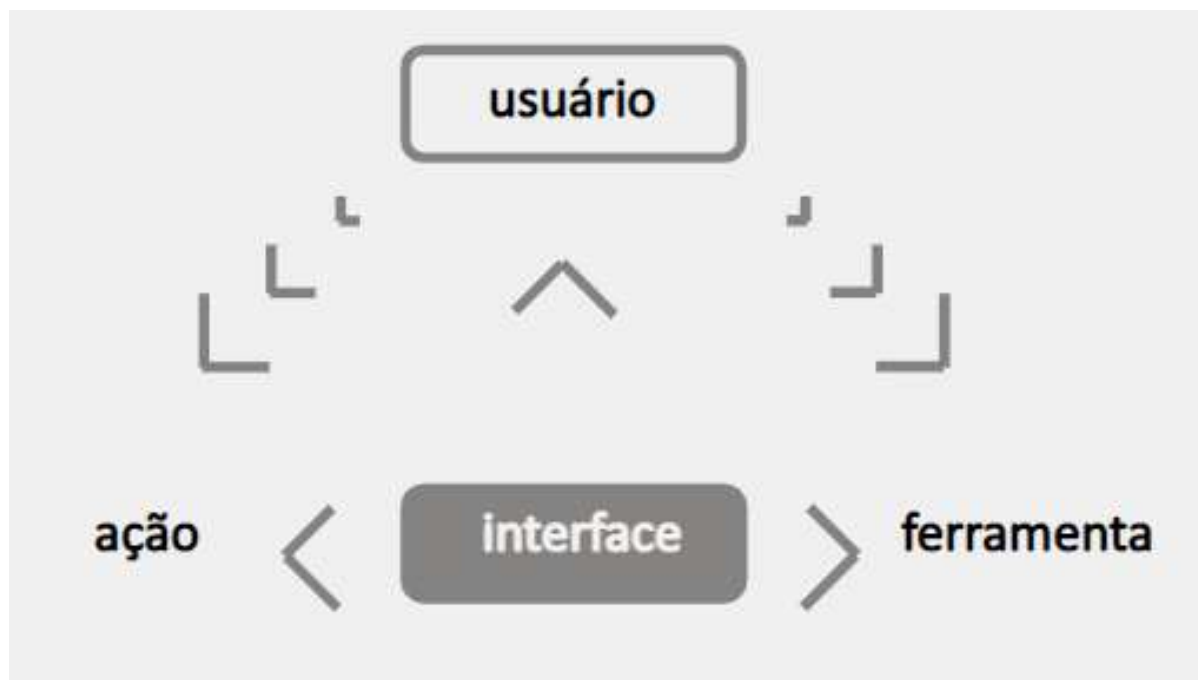


Quais elementos de interface oferecida pelo livro colaboram para o bom entendimento do conteúdo a ser transmitido para o leitor?

- Capa
- Índice
- Paginação
- Tamanho e Tipo da Fonte

Projeto de Interface Gráfica

- ▶ Interfaces devem 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 a ação que ele deseja exercer a partir do uso de um objeto.

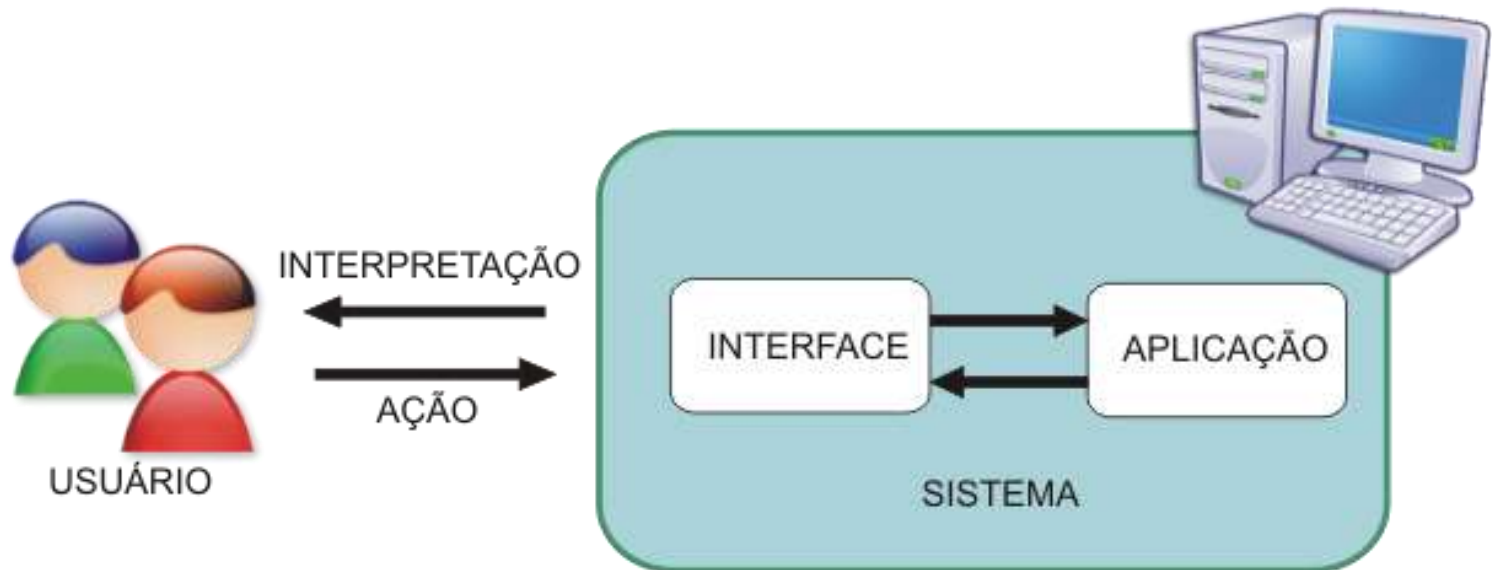


**O usuário deseja realizar uma tarefa:
Abrir ou Fechar a Porta
Qual o mecanismo que irá permitir
essa ação?**

Projeto de Interface Gráfica

► Interface Homem-Máquina

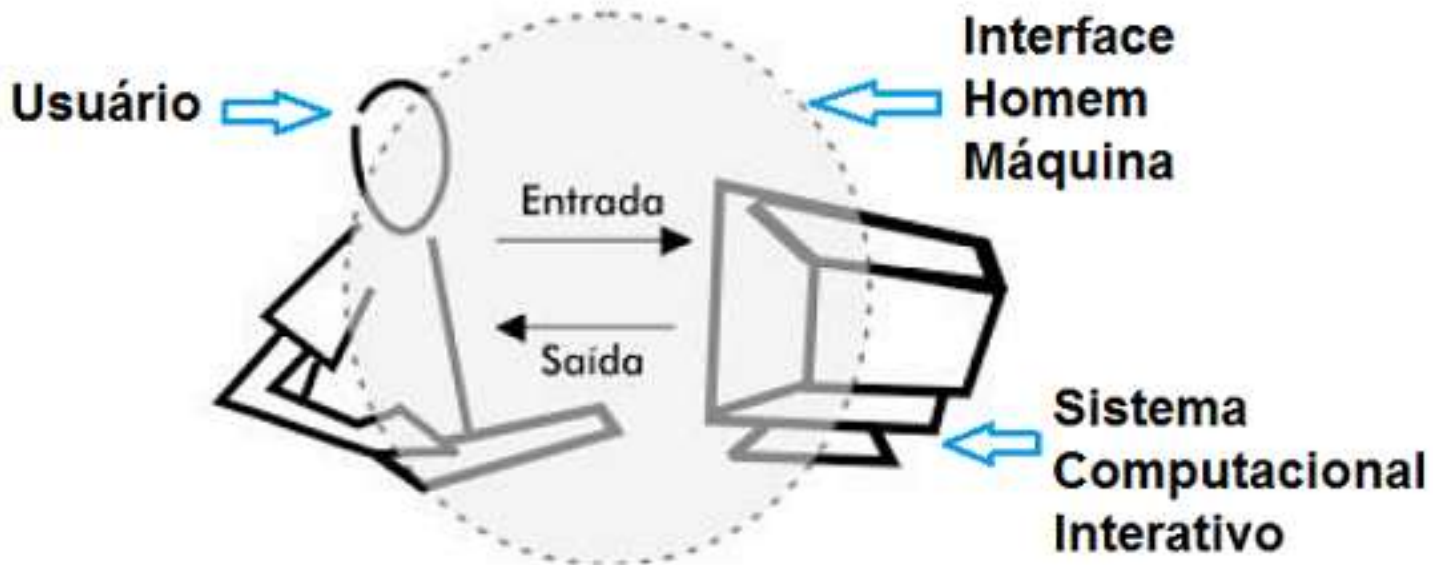
- Conjunto de elementos físicos (*hardware*) e lógicos (*software*) que possibilita a comunicação entre um sistema computacional e seus usuários humanos.



Projeto de Interface Gráfica

► Interface Homem-Máquina

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



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

▶ Evolução

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

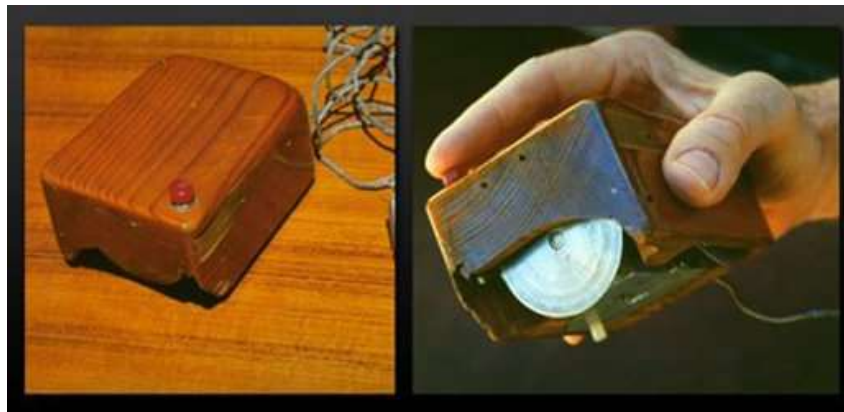


Projeto de Interface Gráfica

► Interface Gráfica do Usuário

► Evolução – Anos 60 – Douglas Engelbart

- Propôs um conceito inovador de interface
 - Desktop: organizar conteúdos na tela de forma gráfica.
 - Mouse: seleção de conteúdos na tela de acordo com comandos passados por um dispositivo periférico simples.
 - O mouse foi um grande passo na criação de interfaces mais complexas.



1º Modelo de Mouse

Projeto de Interface Gráfica

▶ **Interface Gráfica do Usuário**

▶ **Evolução**

- ▶ 1976 – XEROX – PARC – Interface Gráfica baseada em janelas, ícones e cliques.

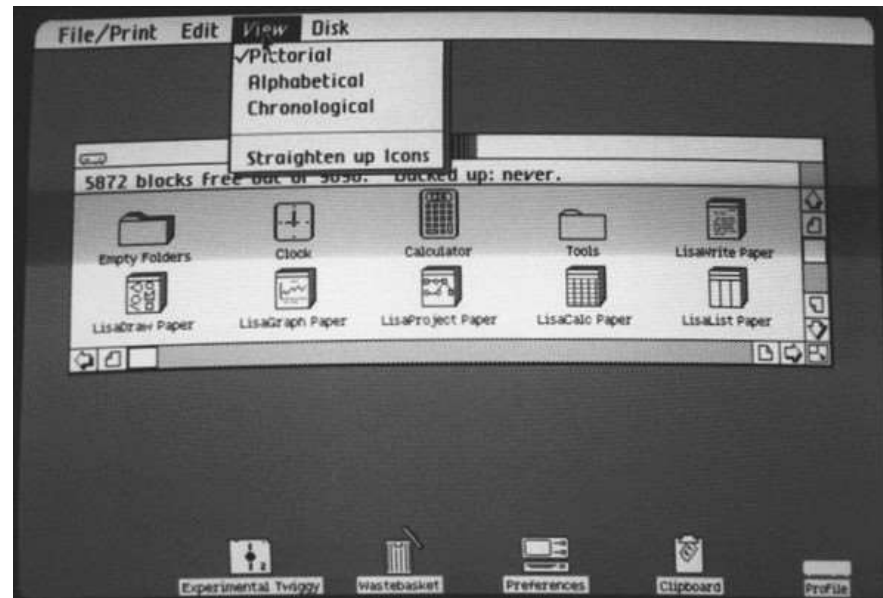


Projeto de Interface Gráfica

► Interface Gráfica do Usuário

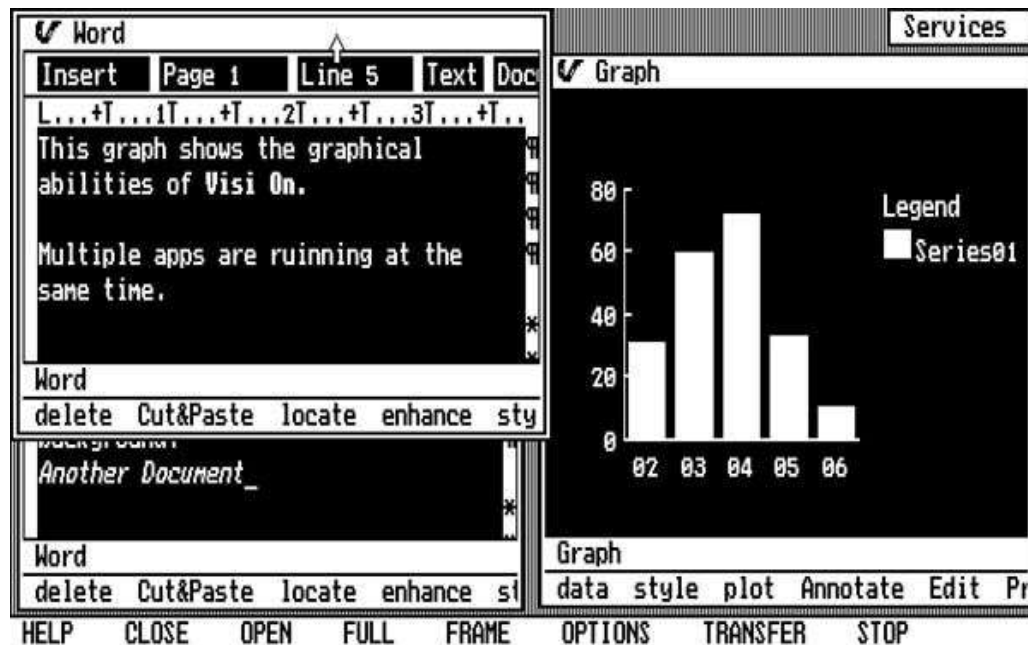
► Evolução

- 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

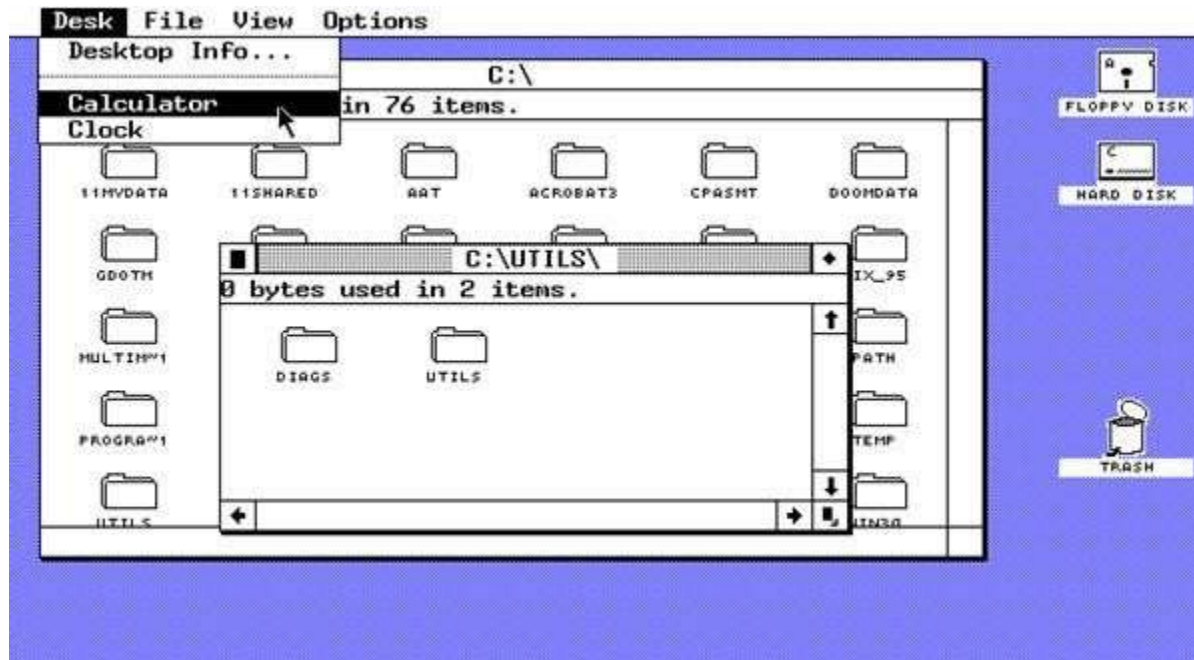
- ▶ Interface Gráfica do Usuário
 - ▶ Evolução – Interfaces dos anos 80



VisiOn, da VisiCorp, interface para PCs da IBM.

Projeto de Interface Gráfica

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

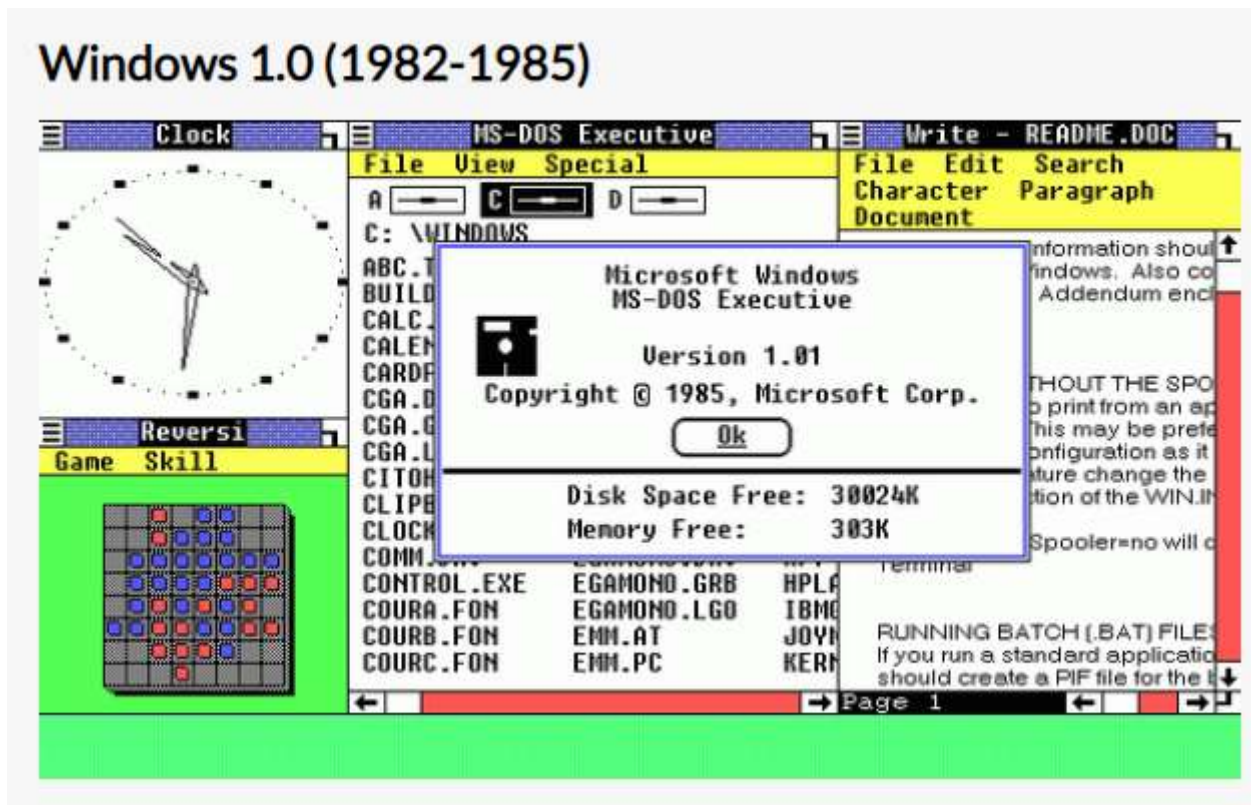


GEM - Interface gráfica para o DOS

Projeto de Interface Gráfica

► Interface Gráfica do Usuário

► Evolução – Windows

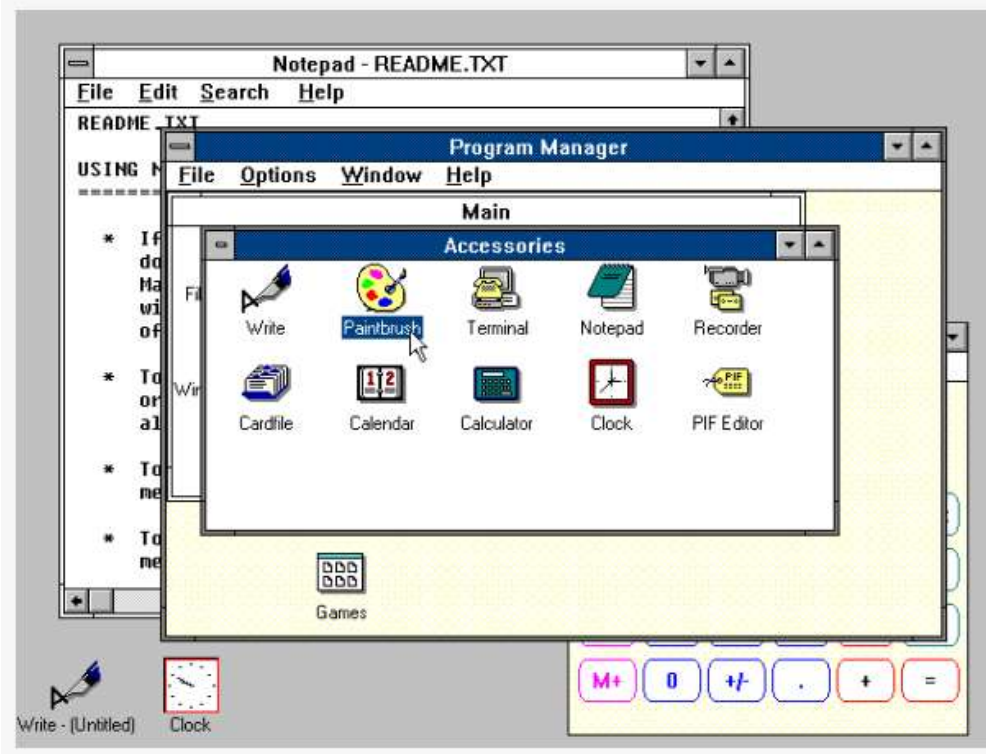


Projeto de Interface Gráfica

► Interface Gráfica do Usuário

► Evolução – Windows

Windows 3.0 e Windows NT (1990- 1994)



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 8 (2012)



Projeto de Interface Gráfica

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



Projeto de Interface Gráfica

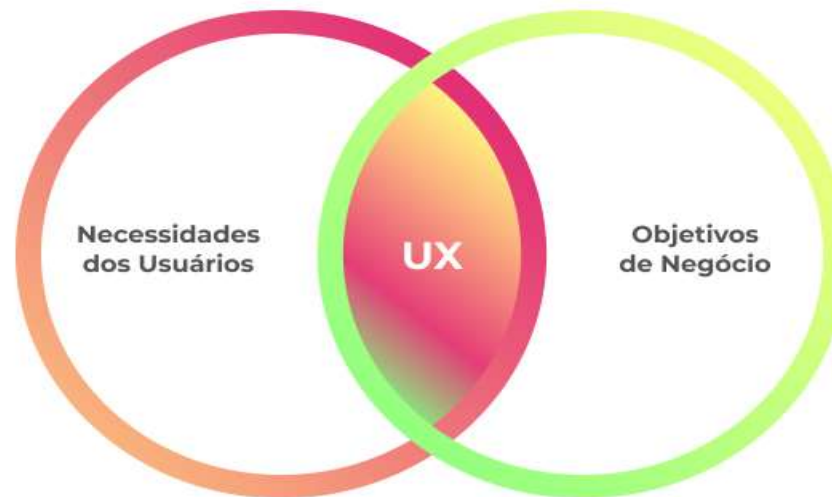
▶ **UI Design – User Interface Design**

- ▶ 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 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.
- ▶ Visa criar experiências que sejam Funcionais, Confiáveis, Úteis, Convenientes, Prazerosas e Significativas.



The UX Pyramid

Experiences

(People, activities, context)



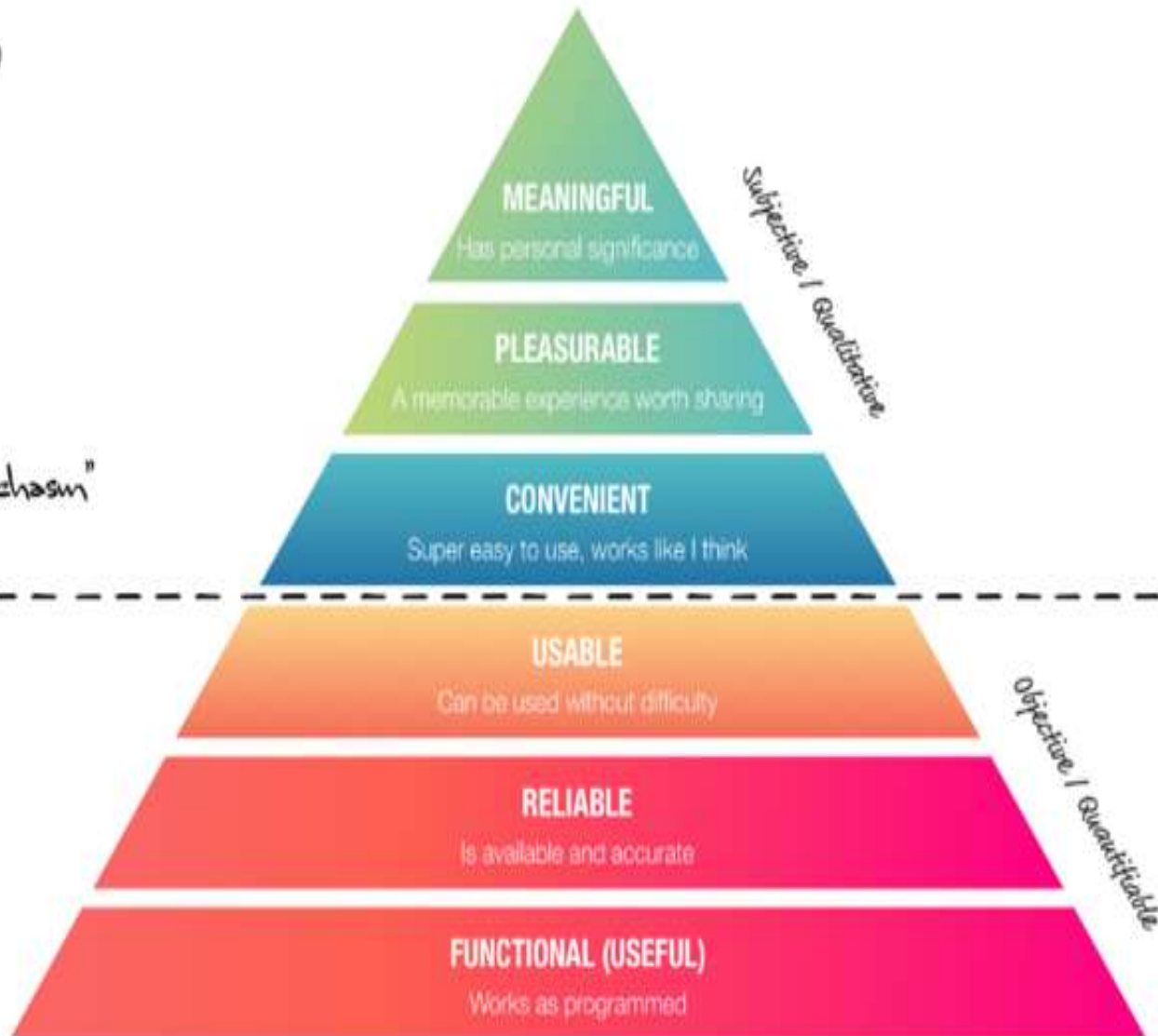
"The convenient chasm"

(few rise above this point)



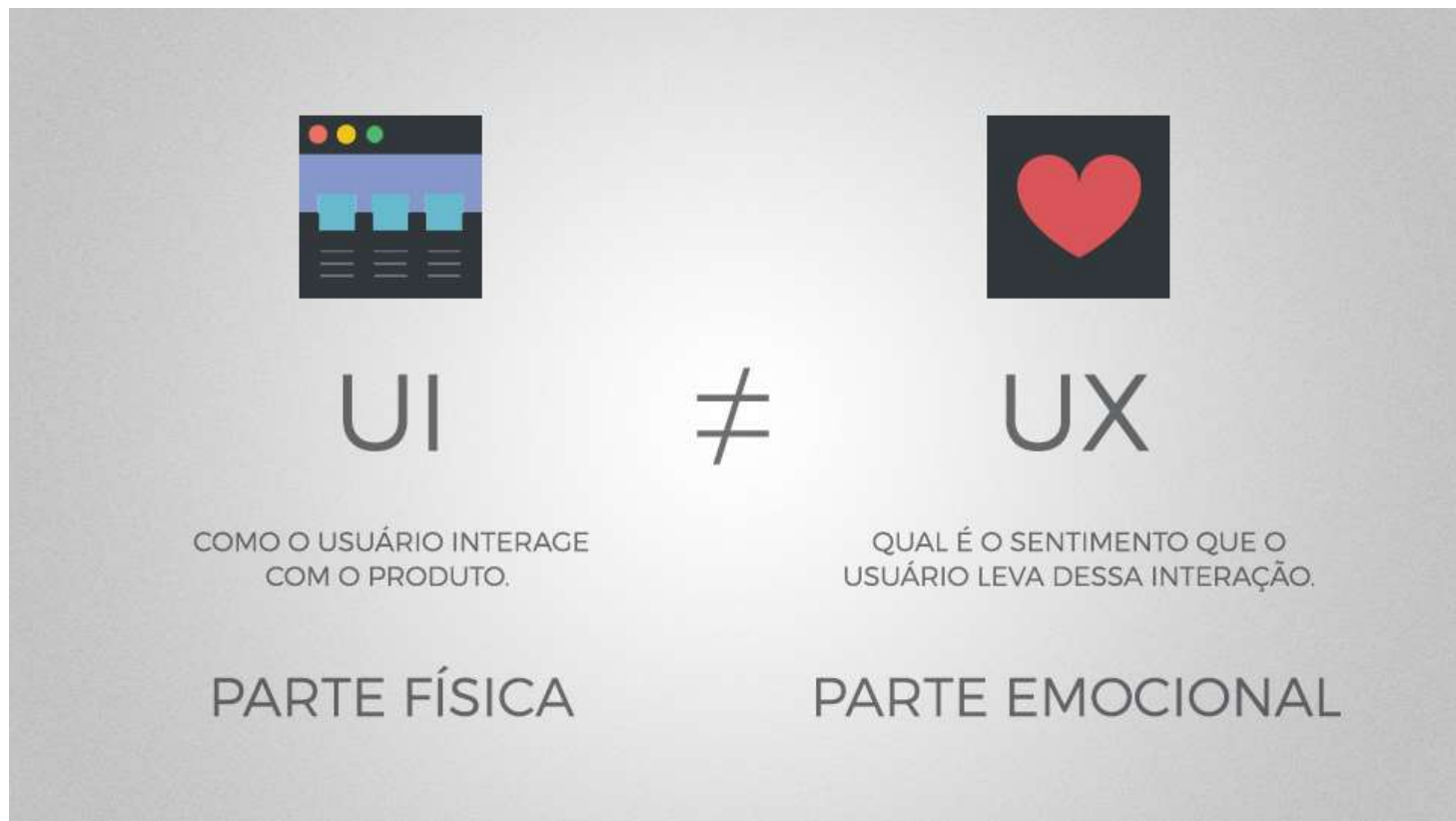
Tasks

(products, features)



Projeto de Interface Gráfica

► **UI Design – User Interface Design**



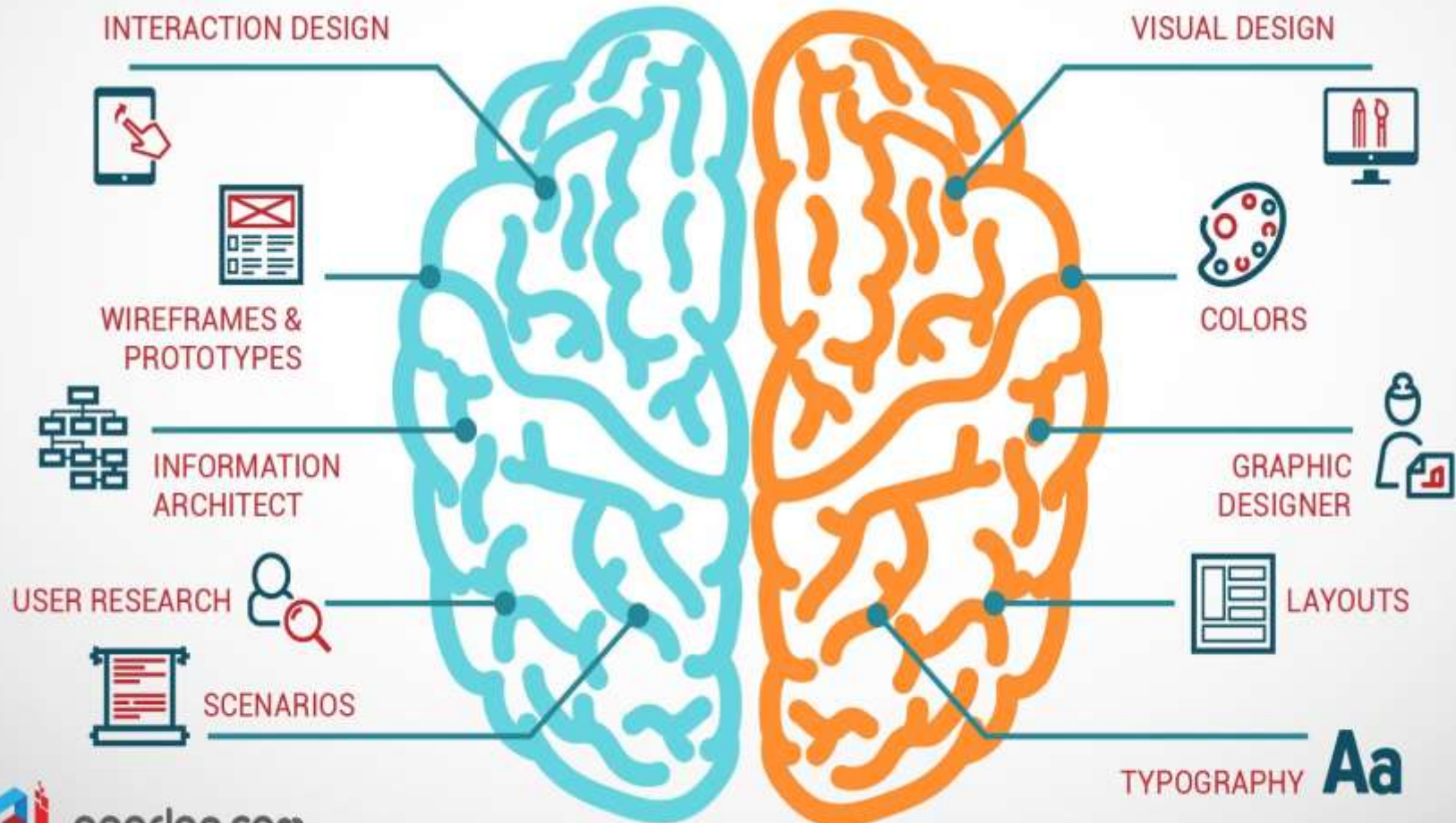
KNOWING THE DIFFERENCE BETWEEN

UX

&

UI

DESIGN



Projeto de Interface Gráfica

▶ **UX Design – User Experience Design**

- ▶ Parte-se do entendimento do desafio a ser resolvido.
- ▶ Técnicas:
 - ▶ 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.
- ▶ Técnicas:
 - ▶ **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

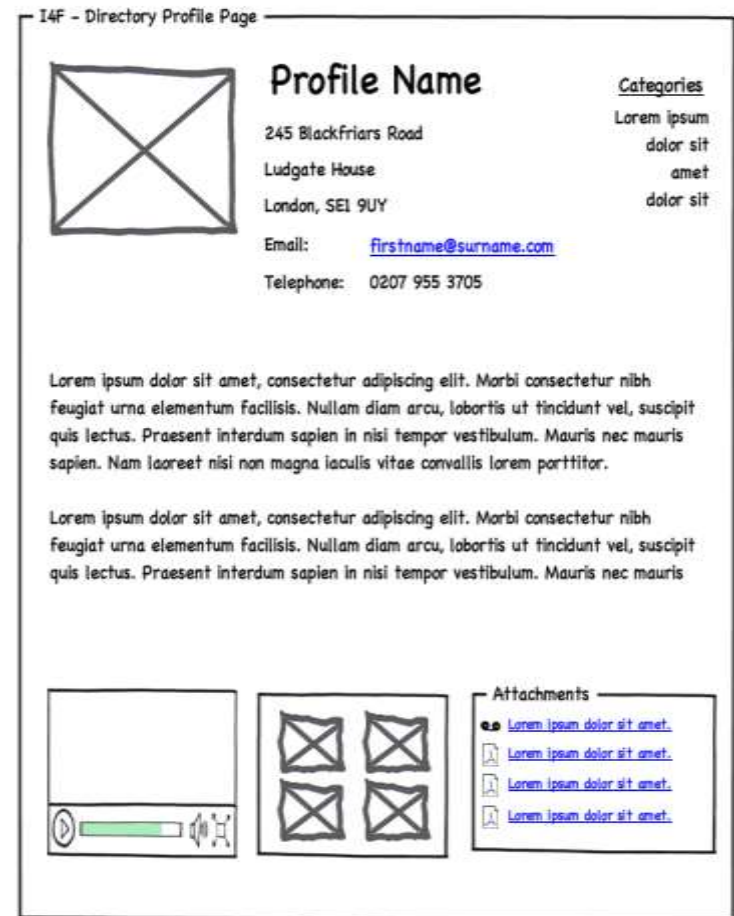
Projeto de Interface Gráfica

▶ **UX Design – User Experience Design**

- ▶ Esses conteúdos podem ser consolidados em documentos funcionais.
- ▶ Técnicas:
 - ▶ 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.

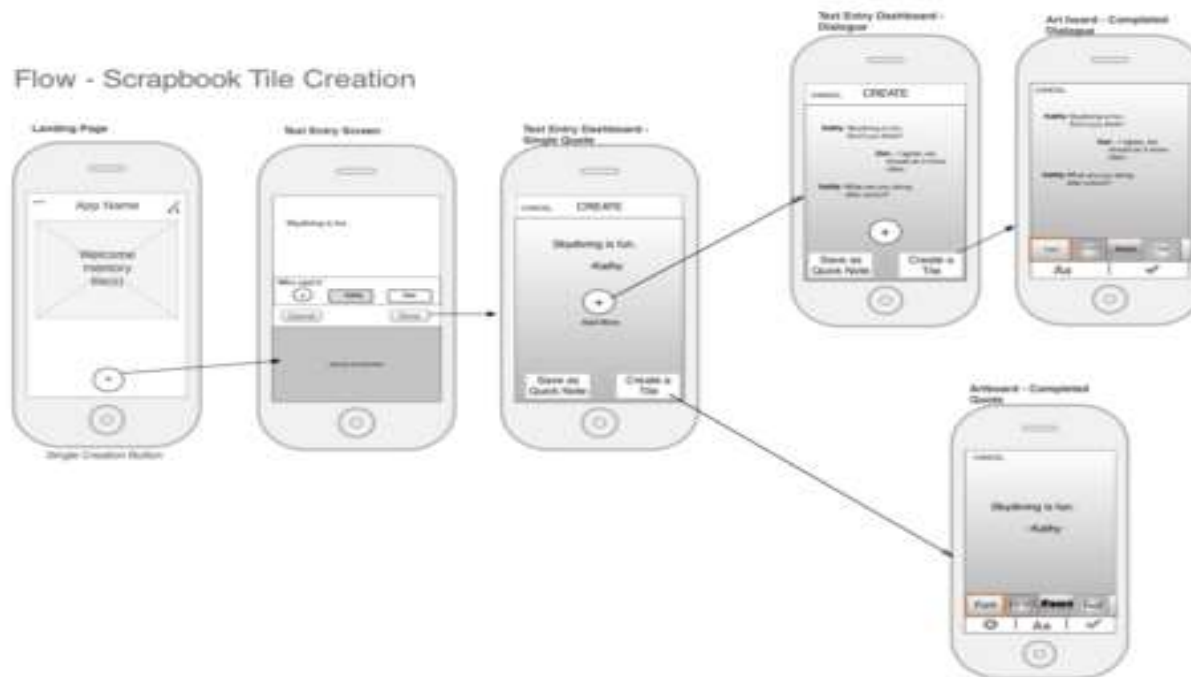


created with Balsamiq Mockups - www.balsamiq.com

Projeto de Interface Gráfica

► **UX Design – User Experience Design**

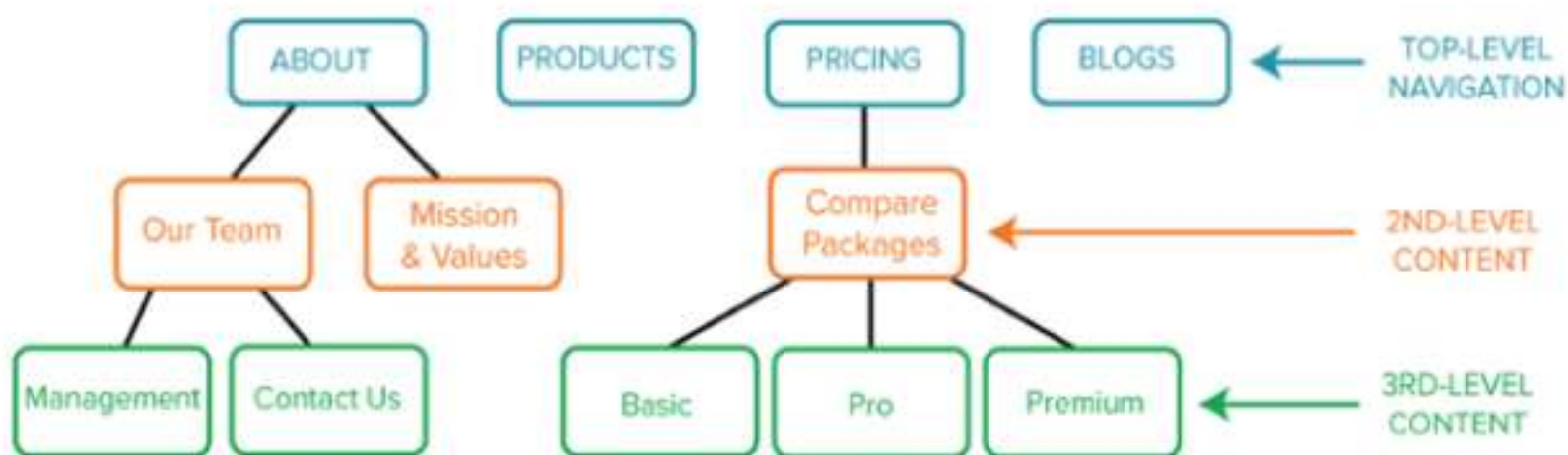
- Wireflows — Desenho esquemático do fluxo de uso do serviço para mostrar os caminhos possíveis que o cliente vai percorrer.



Projeto de Interface Gráfica

► **UX Design – User Experience Design**

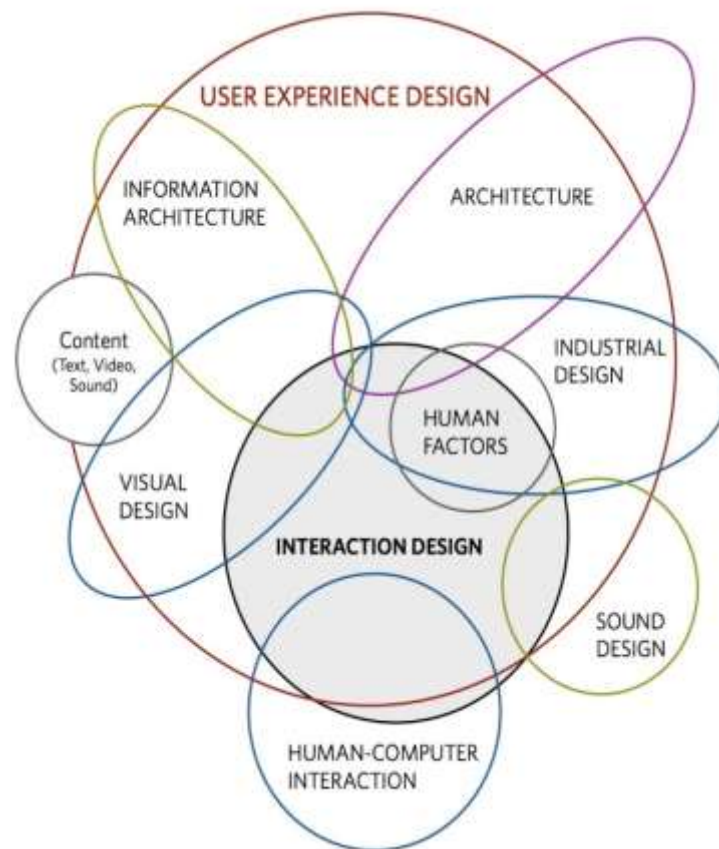
- Sitemaps — Desenho esquemático da distribuição do conteúdo pelos diferentes pontos de contato do cliente com o serviço para mostrar a hierarquia do conteúdo.



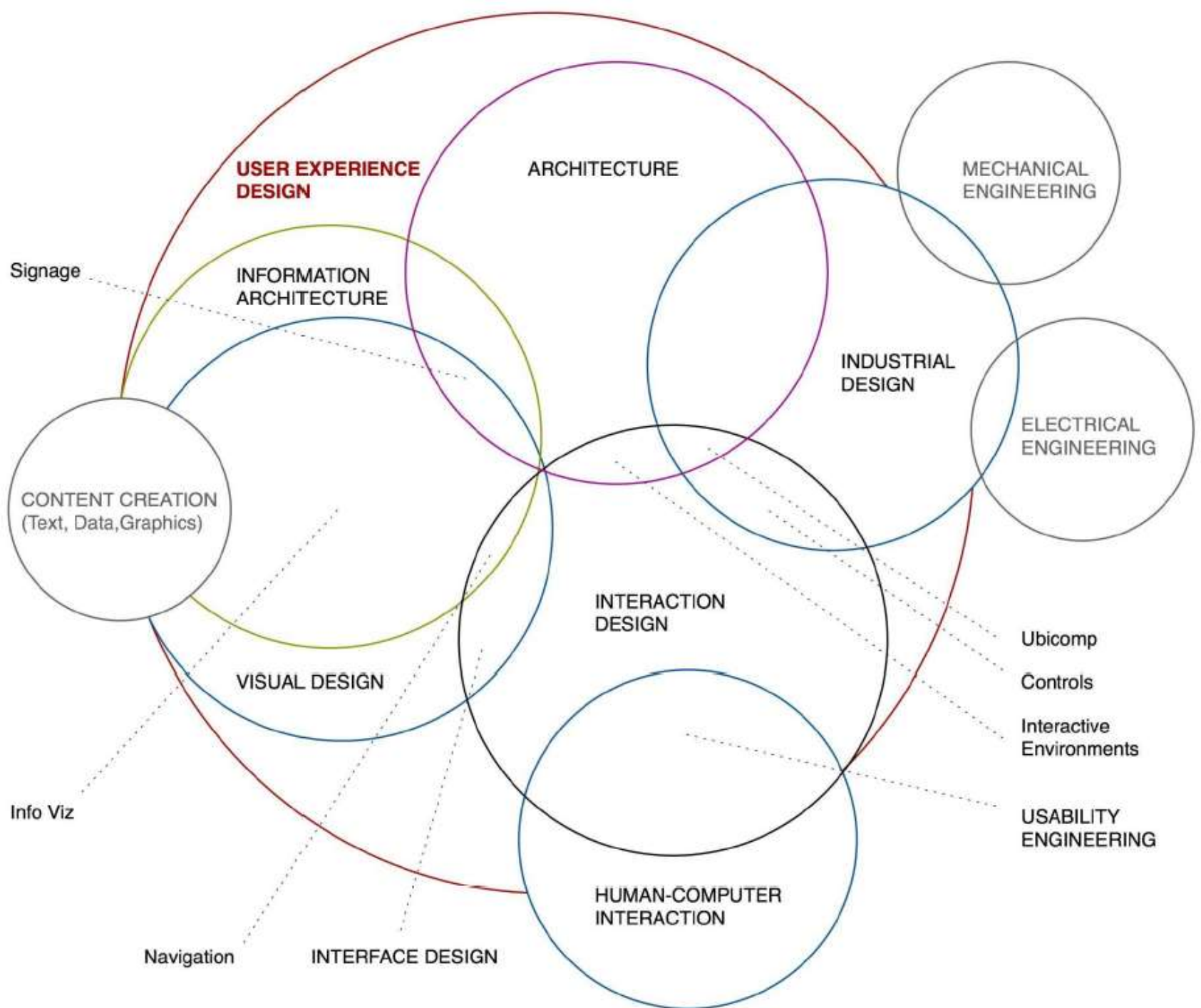
Projeto de Interface Gráfica

► **Interação Homem Computador (IHC)**

- Disciplina que estuda o comportamento do ser humano e sua interação com a máquina.
- Engloba não só design, mas psicologia, computação e engenharia.
- Todos os conceitos citados anteriormente são partes integrantes da IHC.



Dan Saffer | Designing for Interaction





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