



# *Projeto de Interface Gráfica Fundamentos*

Profa. Joyce Miranda

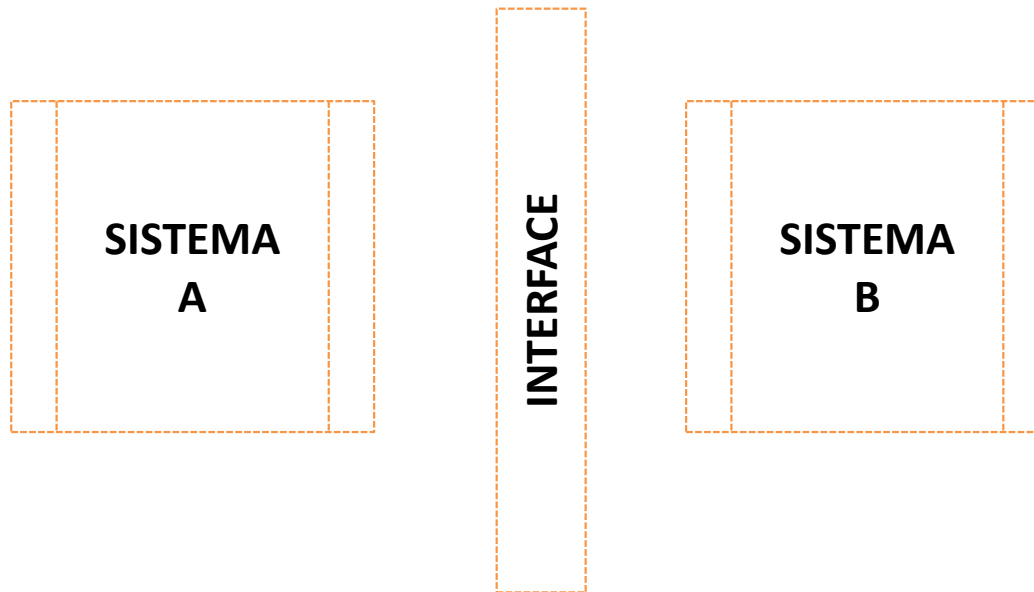
# Projeto de Interface Gráfica

## *Fundamentos*

---

### ► 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

## *Fundamentos*

---

- ▶ **Exemplos de Interface**
  - ▶ Contexto Automobilístico



INTERFACE ?



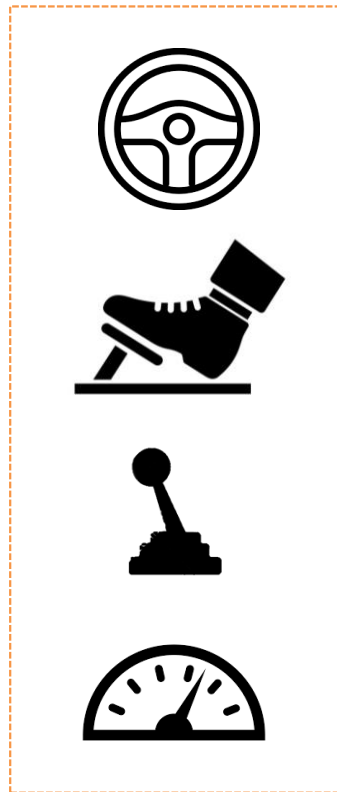
# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

---

### ► Exemplos de Interface

#### ► Contexto Automobilístico



**INTERFACE**



# Projeto de Interface Gráfica

## *Fundamentos*

---

### ► Exemplos de Interface

#### ► Contexto Bibliográfico



**Observe a imagem ao lado.  
Quais os sistemas envolvidos nesse  
contexto?**

# Projeto de Interface Gráfica

## *Fundamentos*

---

### ► Exemplos de Interface

#### ► Contexto Bibliográfico



**Observe a imagem ao lado.  
Quais os sistemas envolvidos nesse  
contexto?**

- **Leitor**
- **Livro**

# Projeto de Interface Gráfica

## *Fundamentos*

---

### ► Exemplos de Interface

#### ► Contexto Bibliográfico



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

# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

---

### ► 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

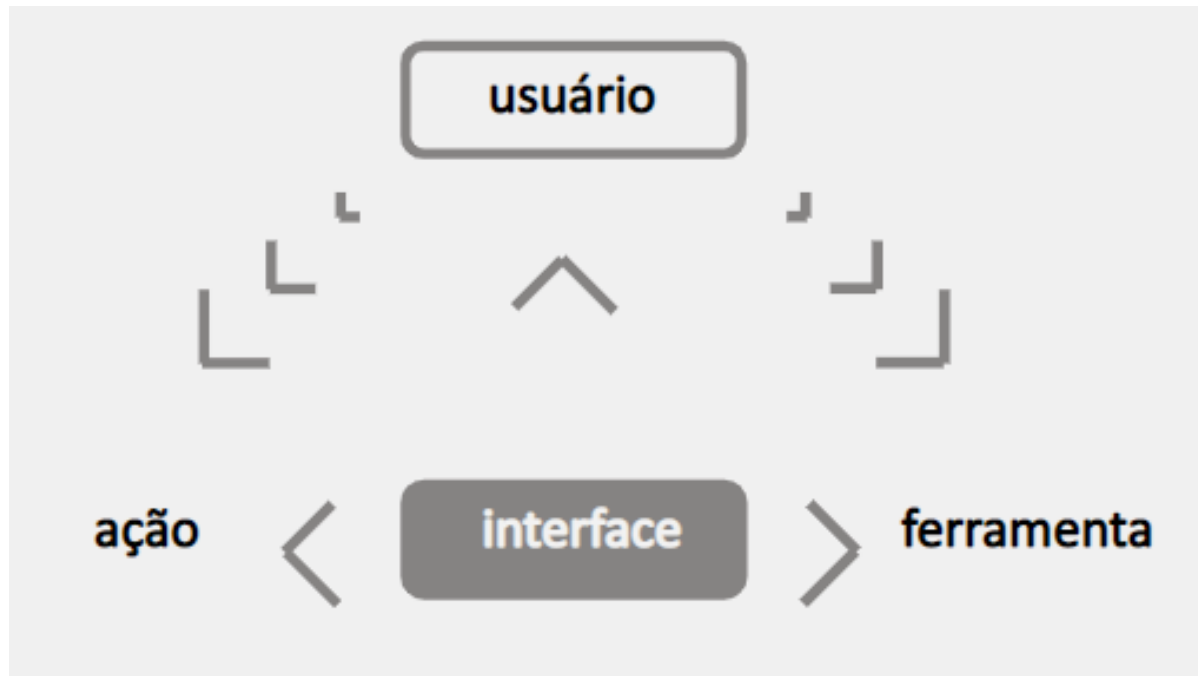


# Projeto de Interface Gráfica

## *Fundamentos*

---

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

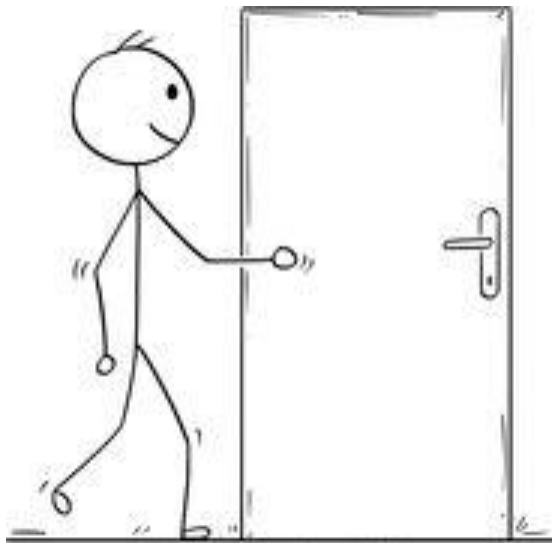


# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

---

- ▶ 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

## Fundamentos

---

- ▶ 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?**

➤ Maçaneta

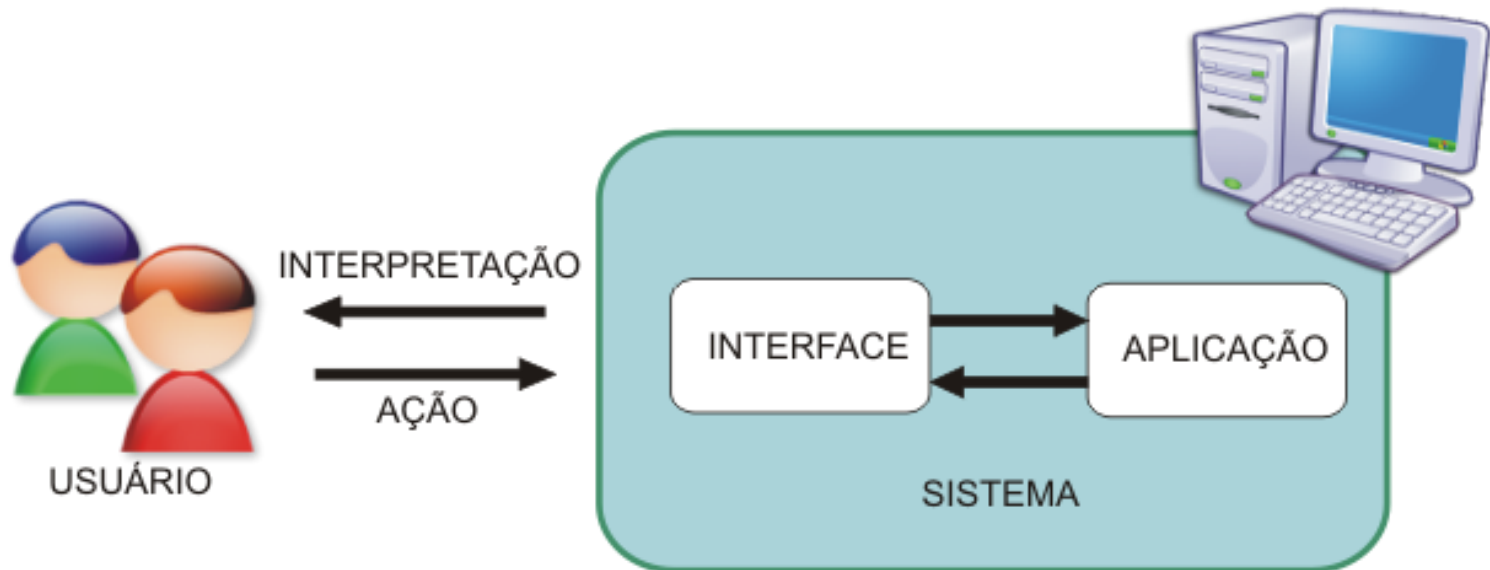
# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

---

### ► Interface Homem-Máquina

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



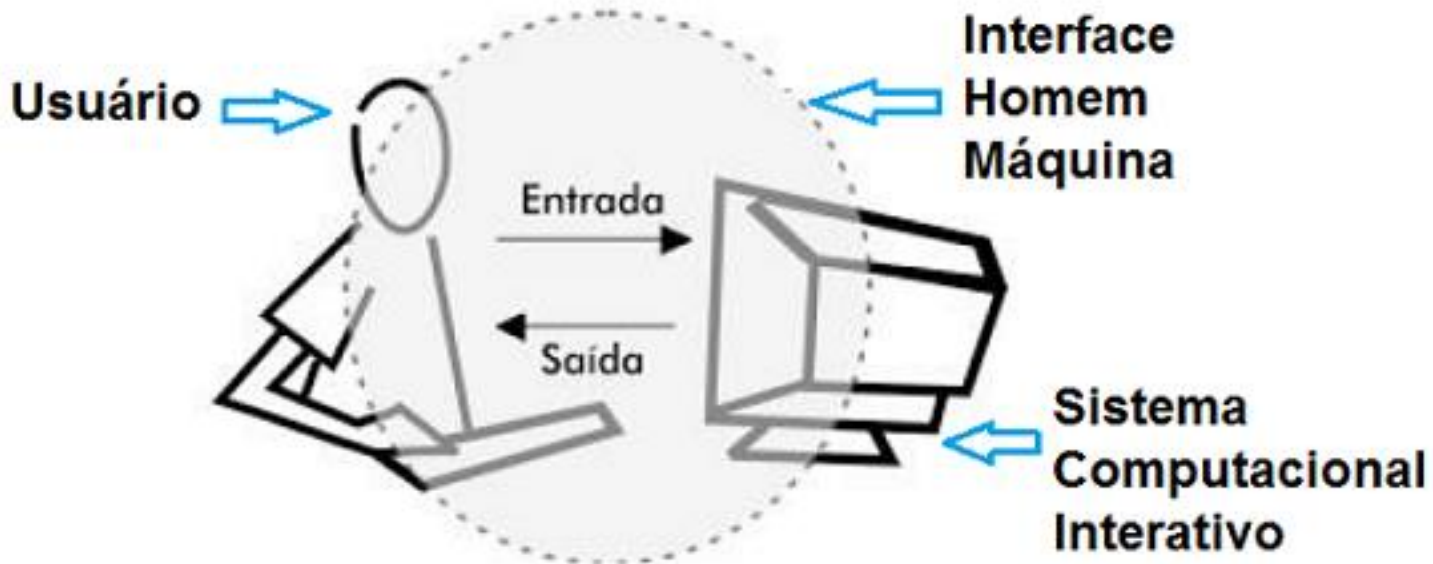
# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

---

### ► Interface Homem-Máquina

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



# Projeto de Interface Gráfica

## *Fundamentos*

---

### ▶ 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

## Fundamentos

---

### ► 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

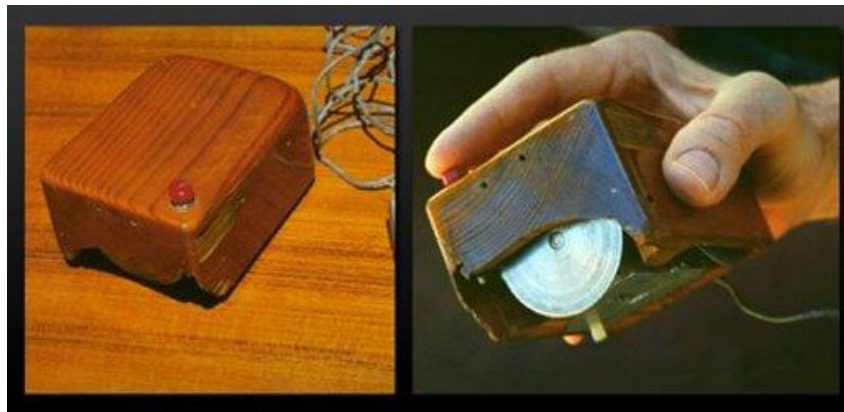
## Fundamentos

---

### ► 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

## *Fundamentos*

---

### ► Interface Gráfica do Usuário

#### ► Evolução

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



# Projeto de Interface Gráfica

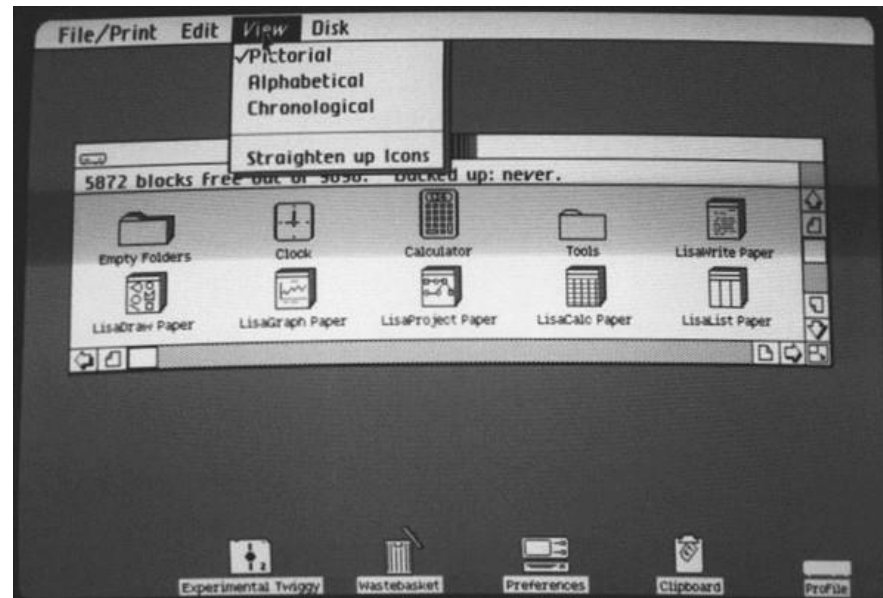
## Fundamentos

---

### ► 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.

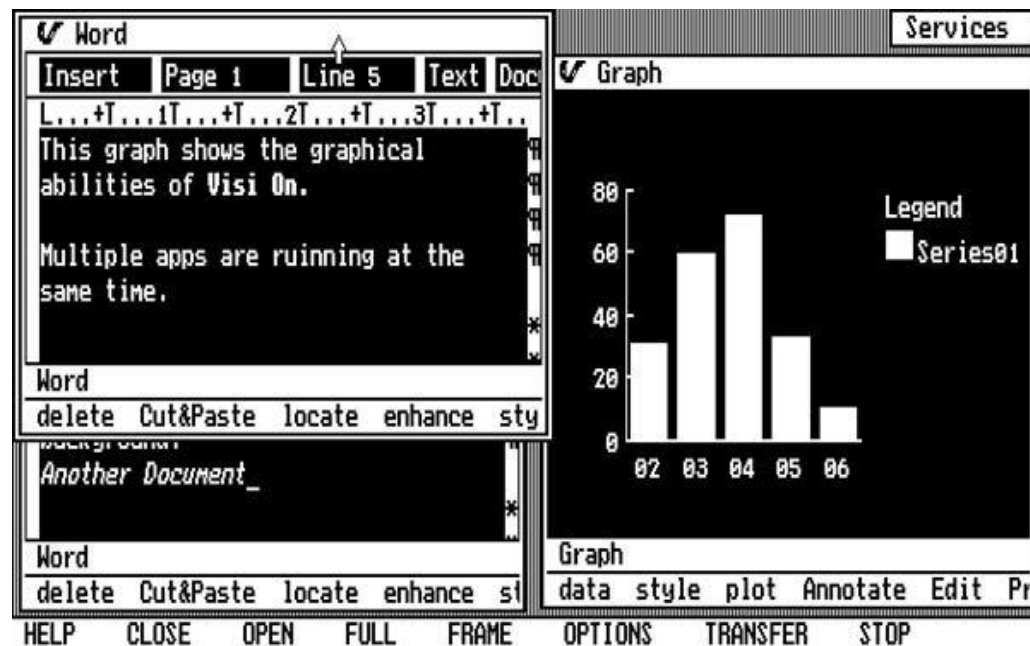


# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

---

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

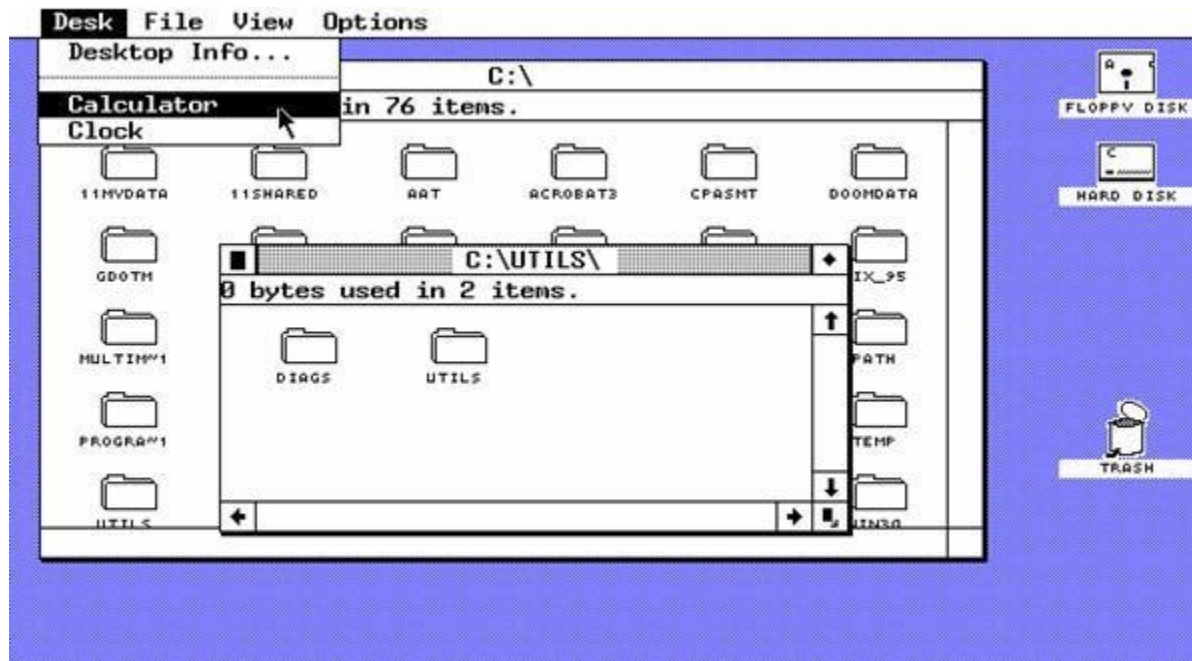


*VisiOn, da VisiCorp, interface para PCs da IBM.*

# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

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

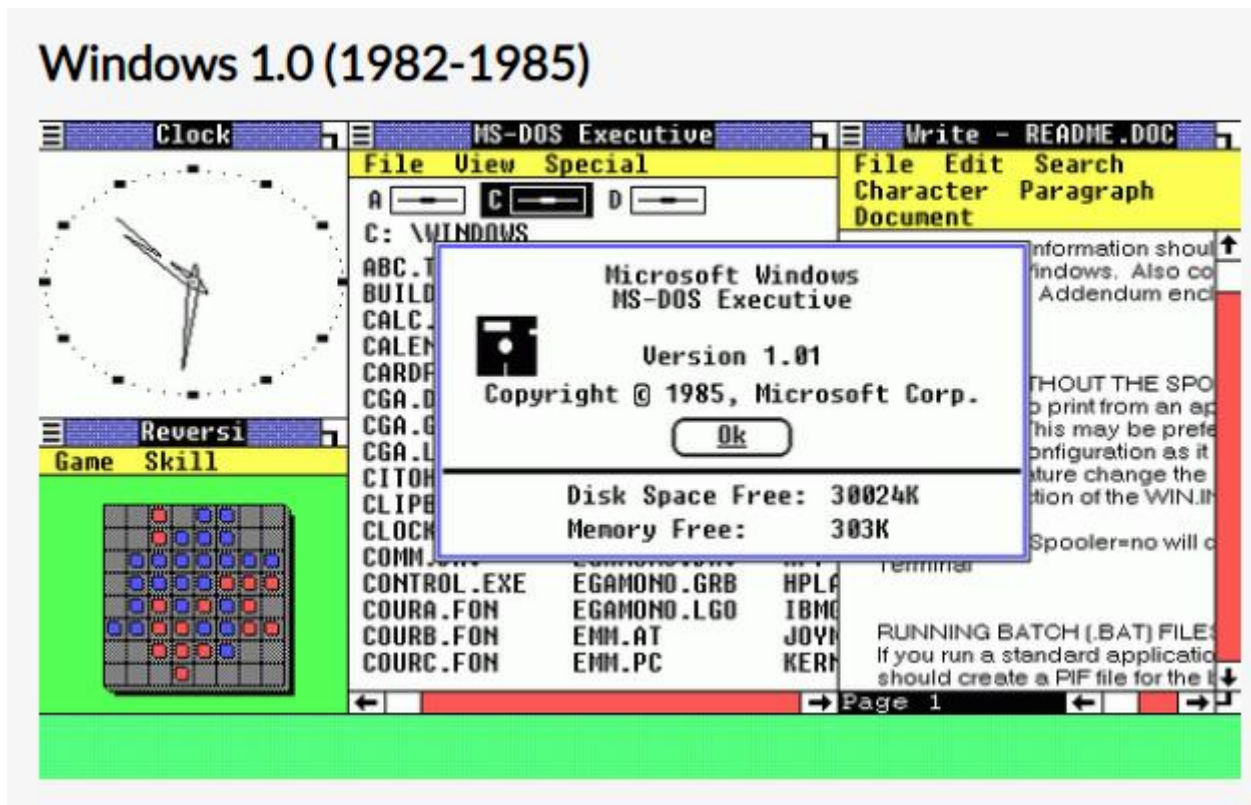


*GEM - Interface gráfica para o DOS*

# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

- ▶ Interface Gráfica do Usuário
  - ▶ Evolução – Windows

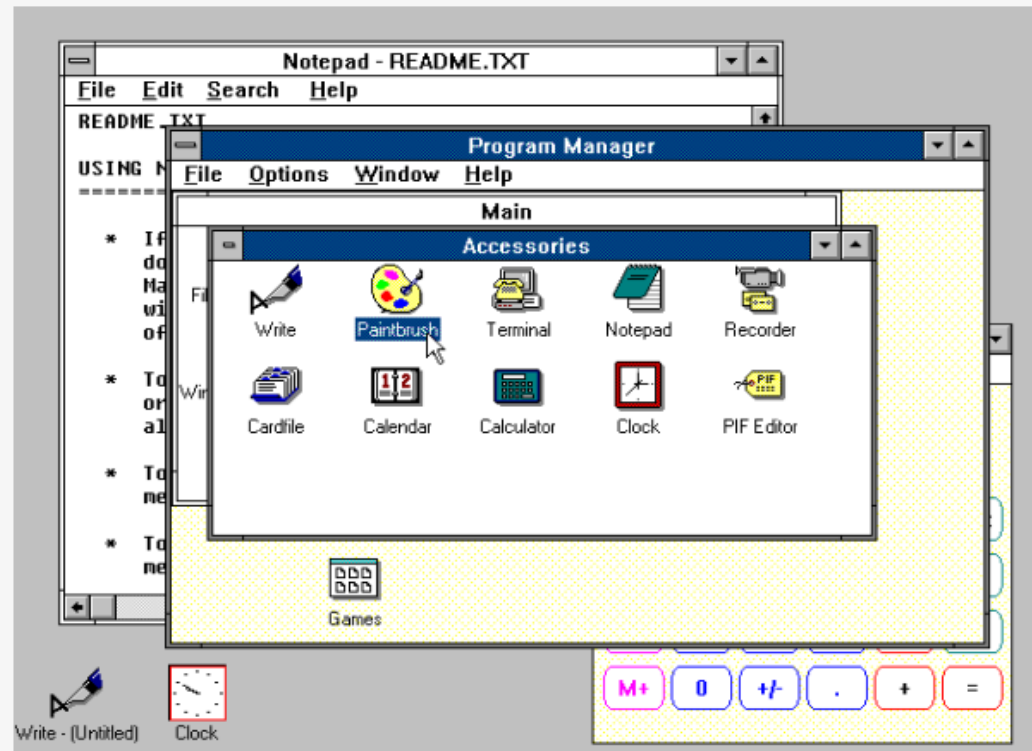


# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

- ▶ Interface Gráfica do Usuário
  - ▶ Evolução – Windows

### Windows 3.0 e Windows NT (1990- 1994)



# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

---

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

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





# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

### ► Interface Gráfica do Usuário

#### ► Evolução – Windows

##### Windows XP (2001-2005)





# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

### ► Interface Gráfica do Usuário

#### ► Evolução – Windows

##### Windows 8 (2012)



# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

---

### ► Interface Gráfica do Usuário

#### ► Evolução – Windows



# Projeto de Interface Gráfica

## *Fundamentos*

---

### ▶ ***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.
- ▶ **Está relacionada à criação efetiva da Interface Gráfica:**
  - ▶ **1 – Botões, componentes e formas**
  - ▶ **2 – Tipografia**
  - ▶ **3 – Ícones**
  - ▶ **4 – Cores**

# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

---

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

#### ► Características de uma Interface de Sucesso



# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

---

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

- ▶ Estuda como uma pessoa se sente sobre uma determinada experiência de uso.
  - ▶ Produtos, serviços, eventos e interações.
- ▶ Busca criar experiências que sejam
  - ▶ Funcionais, Confiáveis, Úteis, Convenientes, Prazerosas e Significativas.



# Projeto de Interface Gráfica

## *Fundamentos*

---

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

#### ▶ Preocupações:

##### ▶ **Utilidade**

- ☐ Quão útil é o serviço para o cliente?

##### ▶ **Facilidade de uso**

- ☐ Quão fácil e rápido é usar o serviço?

##### ▶ **Prazer**

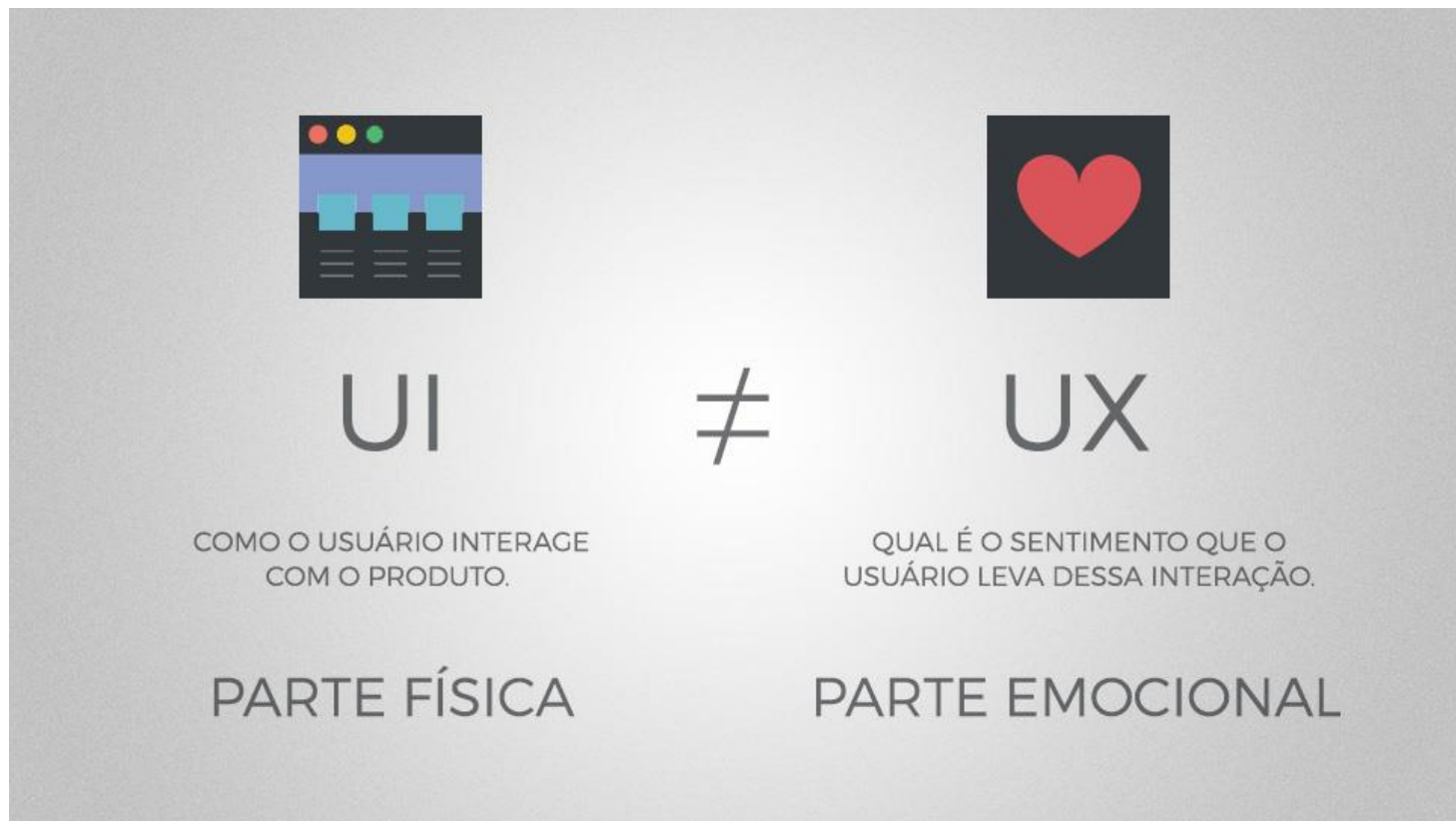
- ☐ Quão prazeroso (divertido, interessante, recompensador, etc.) é usar o serviço?

# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

---

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





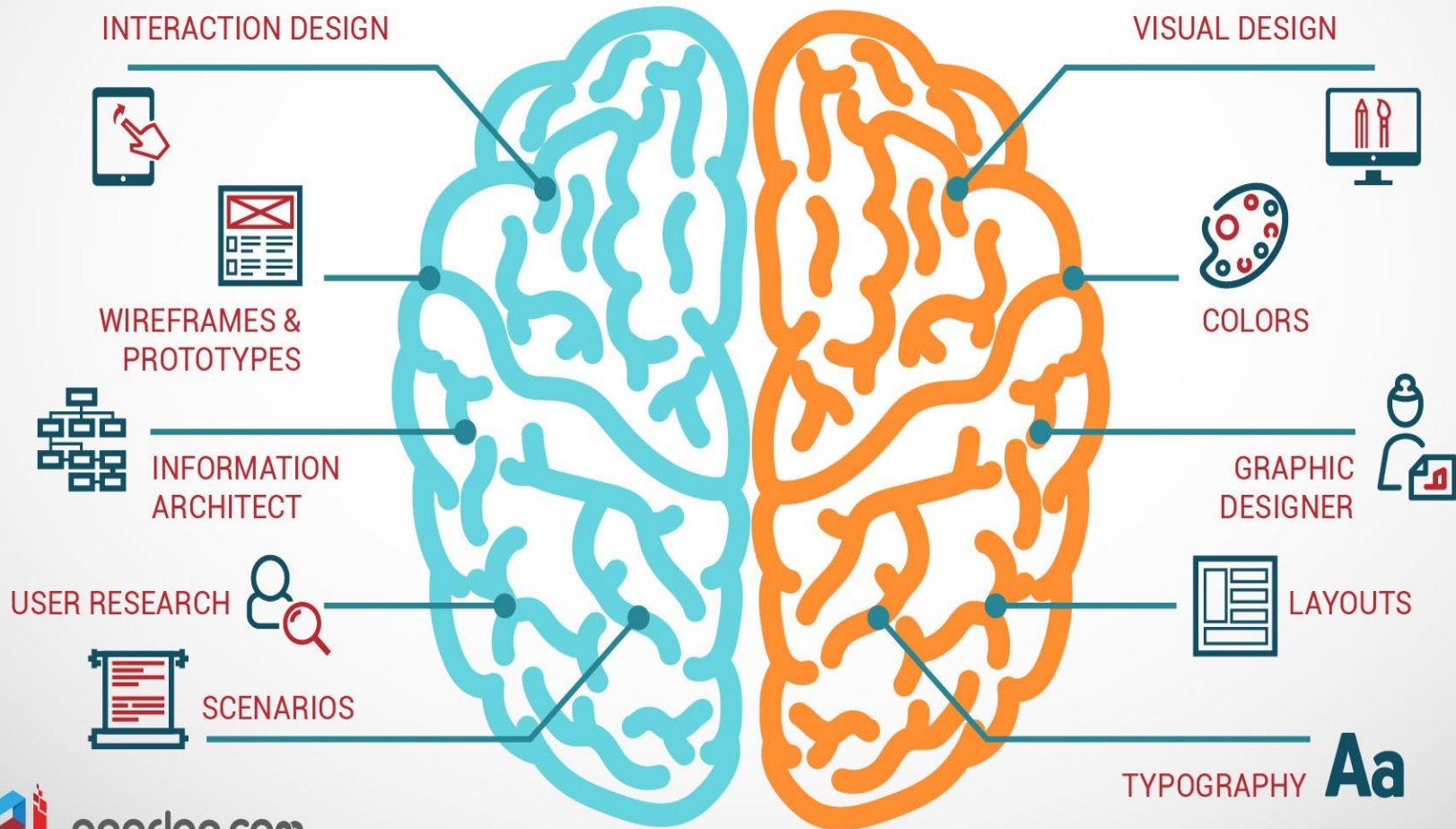
# KNOWING THE DIFFERENCE BETWEEN

# UX

&

# UI

## DESIGN





# Projeto de Interface Gráfica

## *Fundamentos*

---

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

- ▶ Parte-se do entendimento do desafio a ser resolvido.
- ▶ Técnicas:
  - ▶ Entrevistas com usuários/clientes reais do serviço;
  - ▶ 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

## Fundamentos

---

### ▶ ***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 e exibidas para ajudar o usuário a realizar as tarefas necessárias.
  - ▶ **Fluxo das tarefas**
    - Desenho de como as tarefas vão acontecer passo-a-passo de forma a alcançar a simplicidade de uso
  - ▶ **Projeto de interação**
    - Desenho sobre como as interações vão acontecer de forma a facilitar o uso e gerar encantamento.

# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

---

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

- ▶ A solução para o problema identificado pode ser consolidada em documentos funcionais, tais como:



Wireframes

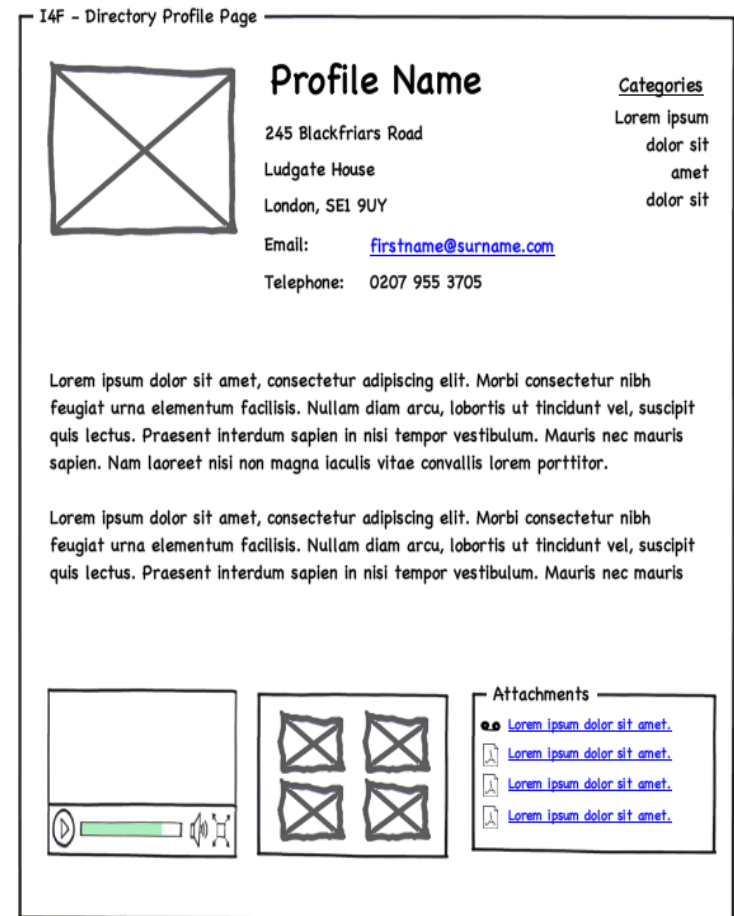
WireFlows

SiteMaps

# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

- ▶ **UX Design – User Experience Design**
  - ▶ Wireframes — Desenho esquemático da solução para apresentar a estratégia da experiência e da distribuição do conteúdo.



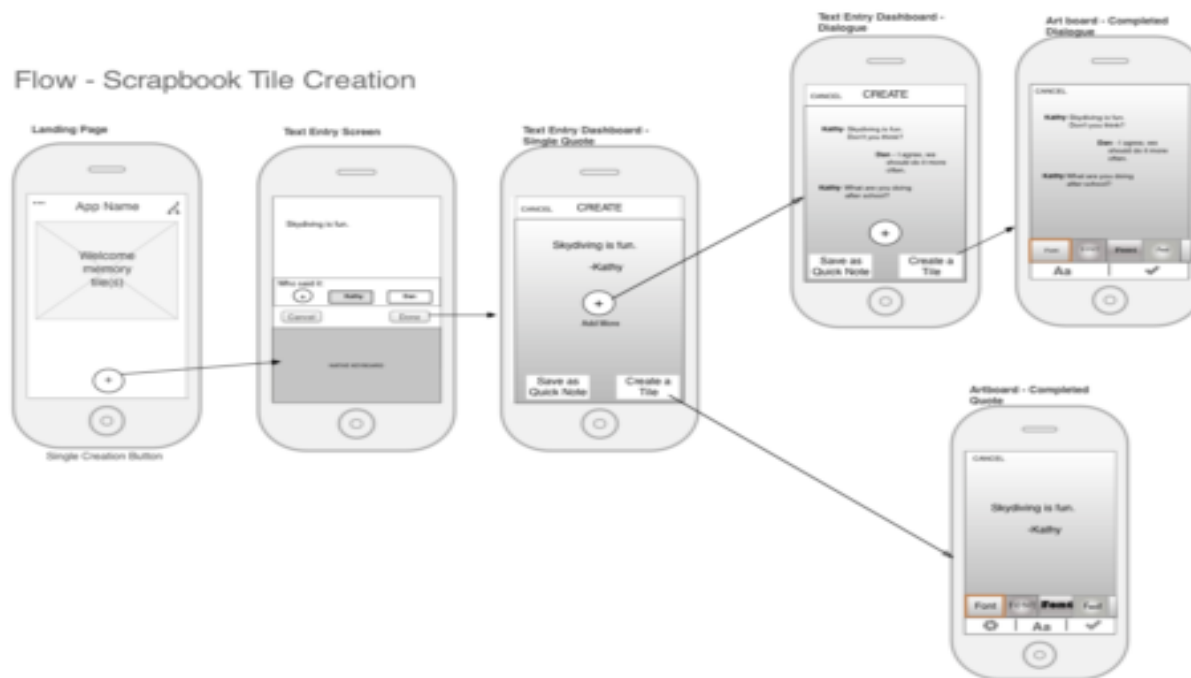
created with Balsamiq Mockups - [www.balsamiq.com](http://www.balsamiq.com)

# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

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

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



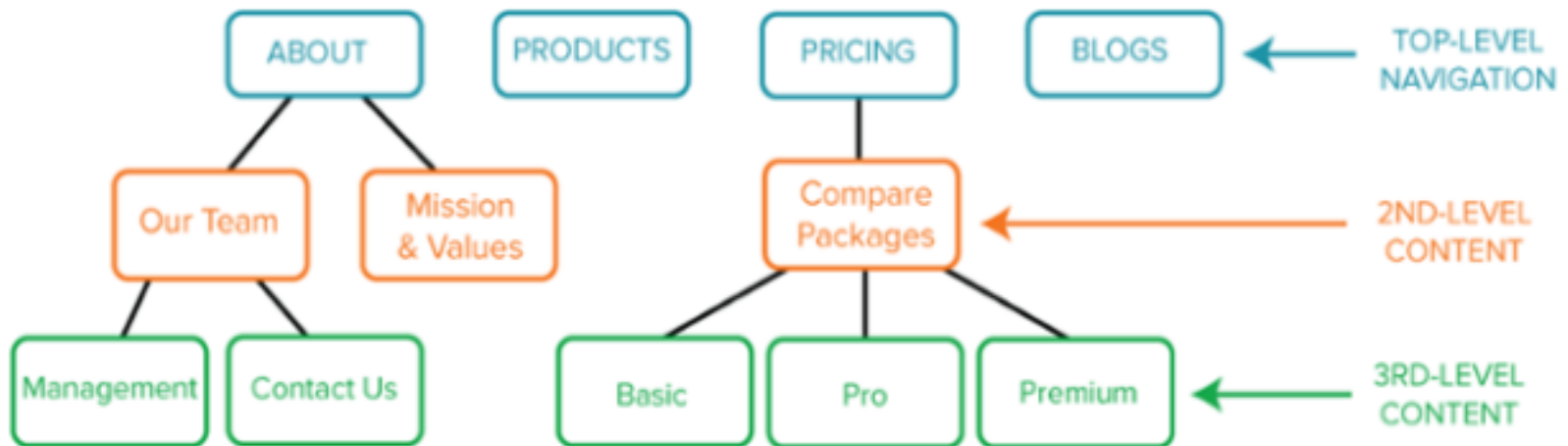
# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos

---

### ► **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.

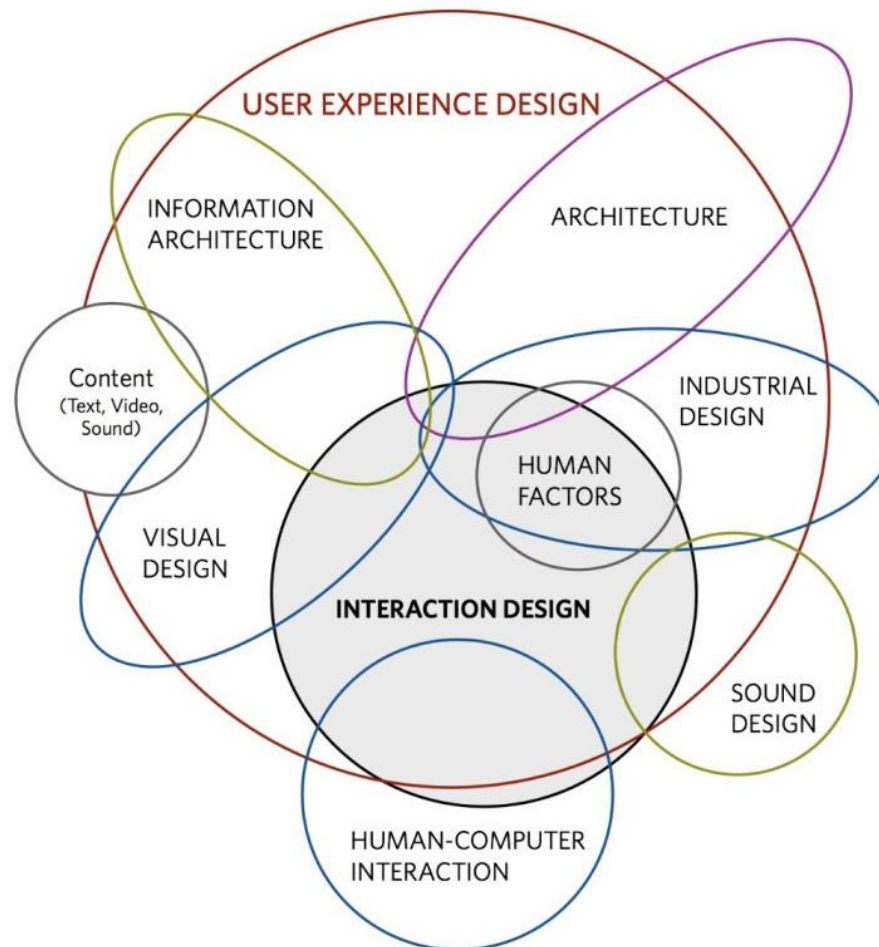


# Projeto de Interface Gráfica

## Fundamentos


---


### ► Disciplinas - Interação Humano-Computador




# Tarefa

## ► Google Classroom



**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