



Guia de aplicativos
Caixa Digital

Índice

4. O guia

5. Componentes

6. Abas

- 6. Abas superiores
- 7. Abas superiores - ícones
- 8. Inferiores

9. Botões

- 10. Retangulares
- 11. Secundários
- 12. Redondos
- 13. Voltar e fechar
- 14. Acesso rápido

15. Cards

- 16. Movimentos laterais
- 17. Movimento de tap

18. Carrossel

- 18. Slider

19. Combo boxes

- 19. Estado inicial
- 20. Estado intermediário
- 21. Estado fechado

22. Expansíveis

- 23. Cards

24. Headers

- 25. Padrão 1
- 26. Padrão 2
- 27. Padrão 3
- 28. Casos especiais

29. Inputs

- 30. Caixa de texto

- 31. Caixa de texto - Multilinhas
- 32. Combo box - Campo simples
- 33. Combo box - Multilinhas

34. Lightboxes

- 35. Caixa de diálogo
- 36. Fullscreen

37. Linhas de divisão

- 38. Divisão no header
- 39. Divisão por relevância de conteúdo

40. Listagens

- 41. Ícone
- 42. Números
- 43. Bullet

44. Loading

45. Menus

- 46. Com dados do perfil, itens e subitens
- 47. Apenas itens e subitens
- 48. Apenas itens

49. Paginação

- 50. Carrossel
- 51. Passo a passo
- 52. Paginação

53. Seleção

- 54. Radio Button
- 55. Checkbox
- 56. Switch

57. Sliders

58. Tabelas

- 59. Tabela vertical
- 60. Tabela horizontal

61. Tooltips

- 62. Tooltip de tela
- 63. Tooltip de componentes

64. Estilo**65. Cores**

- 66. Paleta primária e auxiliar
- 67. Paleta para background da Status Bar
- 68. Paleta secundária

69. Escrita

- 69. Escreva para pessoas
- 70. Ao se dirigir aos usuários
- 71. Textos curtos

72. Ícones

- 73. Dimensões e margem de segurança
- 74. Exemplos de aplicação
- 75. Cores
- 76. Cores
- 77. Cores

78. Imagens

- 79. Splash Screen
- 80. Banner retângulo
- 81. Ultra banner
- 82. Galeria
- 83. Perfil

84. Tipografia**85. Movimento****86. Transições**

- 87. Transição Horizontal
- 88. Transição Vertical

- 89. Fade-in e Fade-out

- 90. Detalhamento de Tooltip

91. Velocidade

- 92. Tempo e distância

93. Padrões**94. Ajuda**

- 95. No menu principal
- 96. Como tooltip

97. Atualização

- 98. Aplicado na tela
- 99. Margens

100. Configurações

- 101. Aplicado na tela
- 102. Exemplos de comandos
- 103. Exemplos de comandos

104. Dados

- 105. Tipo de formação de dados

106. Pesquisa

- 107. Elementos
- 108. Elementos
- 109. Elementos

110. Tela de início

- 111. Background sem imagem
- 112. Background com imagem

113. Tela vazia

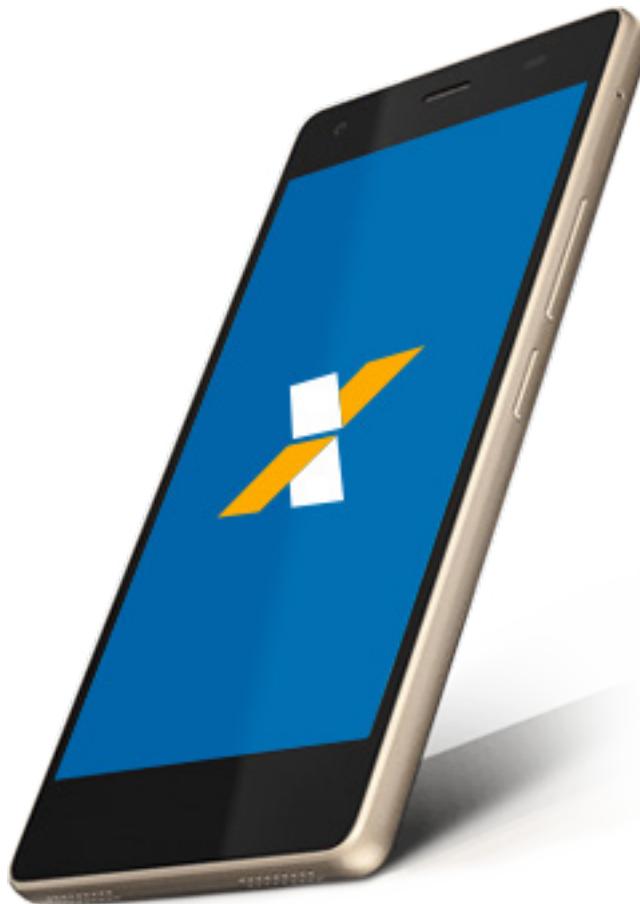
- 114. Aplicado na tela

O guia

Neste documento você encontrará informações e exemplos de aplicação de padrões de interface que visam auxiliar o trabalho de criação e desenvolvimento de aplicativos.

Além de direcionar o desenho dos aplicativos, o guia ajuda a definir componentes visuais e de estilo, elementos obrigatórios e opcionais, paletas de cores, tipografia, comportamentos e formatos suportados.

O guia apresenta os padrões de design que devem ser aplicados, de forma a promover com consistência a identidade da Caixa em todos os canais de comunicação.





Guia de aplicativos
Componentes

Abas

Este recurso de navegação pode ser utilizado de duas formas diferentes, ou para organizar o conteúdo interno de uma seção em subtemas ou para promover itens de menu, dando-lhes maior relevância.

Abas superiores

Opta-se pelas abas superiores nas situações em que há a necessidade de se criar subtemas dentro de uma seção de conteúdo, tornando-os facilmente acessíveis a partir de uma mesma tela. Ex.: poderíamos ter duas abas superiores, como "Consulta" e "Cadastro".

Aplica-se somente texto para a identificação de cada aba, e pode-se utilizar até 3 desse elemento lado a lado. Quanto às cores, deve-se avaliar a mais aderente ao layout, com base na paleta primária.

Quando ativa, ou selecionada, a aba deverá apresentar a cor complementar à de seu status de inativa. Além disso, deverá ser aplicada uma linha exterior à borda, preferencialmente da cor laranja da paleta primária.



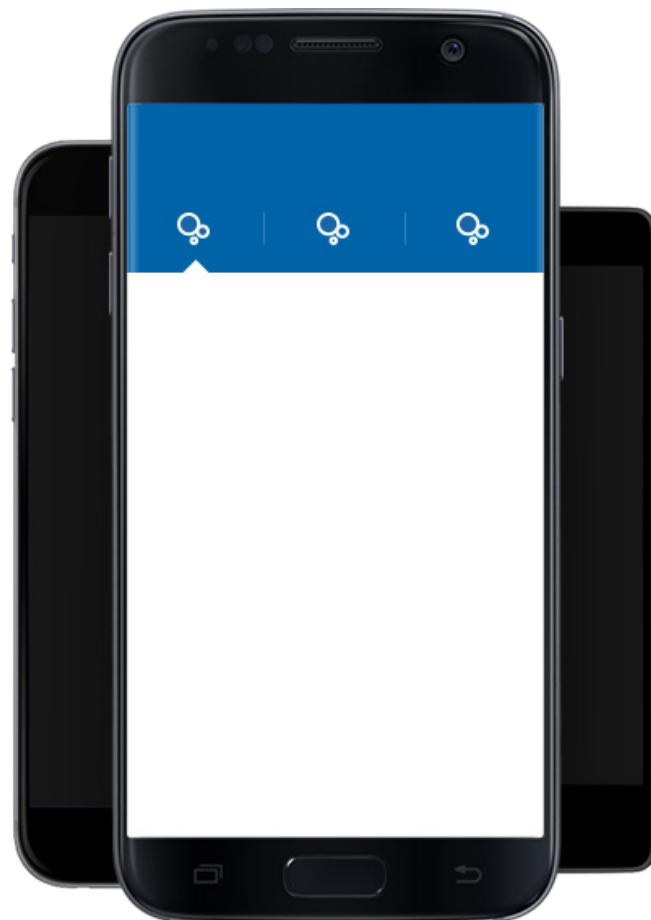
Abas

Abas superiores - ícones

O contexto de uso equivale ao das abas superiores, porém ao invés de prever textos para identificar cada aba, utiliza-se até 3 ícones lado a lado, separados por uma barra vertical de mesma altura. Quanto às cores, deve-se avaliar a mais aderente ao layout, com base na paleta primária.

A aba ativa, ou selecionada, deverá ser identificada por uma seta integrada ao background da tela e de mesma cor.

Consulte também a página de ícones para avaliar os detalhes de aplicação desse elemento.



Abas

Inferiores

São uma alternativa para que alguns dos itens do menu principal sejam destacados em função de sua relevância no contexto da navegação. Diferentemente das abas superiores, nas inferiores não é aplicado texto, e sim ícones para identificá-las.

Pode-se utilizar até 4 abas; caso haja a necessidade de se incluir mais itens, a 4^a posição deverá acionar uma lista com os demais. Quanto às cores, deve-se avaliar a mais aderente ao layout, com base na paleta primária.

Quanto às características de comportamento da aba ativa e das inativas, dá-se da mesma forma que nas abas superiores, ou seja, quando ativa ou selecionada, a aba deverá apresentar a cor complementar à de seu status de inativa. Além disso, deverá ser aplicada uma linha exterior à borda, preferencialmente na cor laranja da paleta primária.



Botões

Os botões são uma forma essencial de interagir e navegar por intermédio de um aplicativo e devem comunicar claramente qual ação ocorrerá após o toque do usuário.

Podem ser compostos por label apenas, ícone apenas ou ambos, além de poderem ter a área totalmente preenchida, contornada por uma linha ou completamente sem cor. Deve haver cores diferentes para cada estado do botão após interação do usuário.

Sempre que houver somente um botão, na tela ou naquela linha, ele deverá estar centralizado. No caso de haver dois botões, aquele que indicar uma ação positiva deverá estar à direita, com maior relevância visual em relação ao botão de retorno, cancelar ou similares.

Deve ser seguido um mesmo padrão de aplicação dos botões (quanto às cores, formas e estados de interação) em todo o aplicativo.

Botões

Retangulares

Devem ser usados em situações em que se tenha uma ação principal sendo solicitada na tela. A versão preenchida é preferencial sobre a contornada.

Quanto às cores, deve-se sempre aplicar as da paleta primária, podendo também ser aplicadas as cores complementares para melhor harmonizar os desdobramentos de interação.

Confira os exemplos de botão retangular e os desdobramentos. Deve-se seguir estes padrões, do estado “ativo” ao “desabilitado”, embora as cores devam ser escolhidas em conformidade com o contexto da ação.



Botões

Secundários

Como o próprio nome sugere, esses botões devem ser utilizados somente em ações secundárias, exercendo uma função de apoio ou oferecendo um fluxo de navegação alternativo.

Embora não tenham contorno, deve-se considerar uma borda imaginária obrigatória ao redor do botão secundário, equivalente à dos botões retangulares, no centro da qual se posiciona o label.

Regras de aplicação de cores seguem as mesmas orientações dos botões retangulares.

Ativo

Label



Pressionado

Label



Desabilitado

Label



Botões

Redondos

Geralmente, estão relacionados a funcionalidades específicas no aplicativo, como "fechar", "voltar", "play", "+" (ver mais opções), dentre outras. Aparecem somente em alguns contextos específicos.

Ativo



Pressionado



Desabilitado



Botões

Voltar e fechar

Devem ser aplicados sempre no topo da tela, lightbox ou similares – o Voltar à esquerda e o Fechar à direita.

Não se aplicam labels, e sim ícones, conforme os exemplos abaixo. Podem ter a elipse totalmente preenchida ou somente contornada por uma linha e cores diferentes para cada estado do botão durante a interação do usuário.

Voltar com background

Ativo



Retorno tátil



Fazer com background

Ativo



Retorno tátil



Voltar com contorno

Ativo



Retorno tátil



Fazer com contorno

Ativo



Retorno tátil



Botões

Acesso rápido

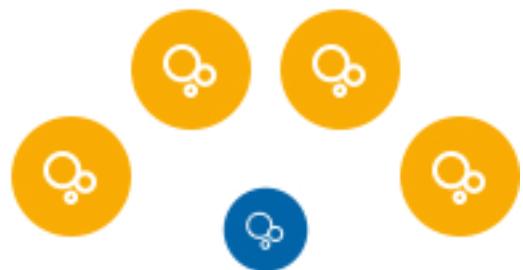
Trata-se de um botão flutuante que opera como um menu de contexto. É normalmente aplicado em uma tela de consulta a informações específicas e cujo acionamento disponibiliza uma série de outros botões de ação referentes àquela tela.

Quando pressionado, desencadeia-se uma pequena animação em que o botão diminui de tamanho e assume outra cor, de forte contraste, enquanto surgem acima os botões de ação. Após acionado, deve-se manter uma distância dos novos botões equivalente ao botão menor.

Ativo



Pressionado



Cards

Os cards são blocos com conteúdo usado como ponto de entrada ou atalhos, para o acesso a informações detalhadas.

Podem ser compostos por diferentes elementos, como ícone, texto, imagem e outros, o que varia de acordo com a temática do card, assim como as dimensões ou o modelo. São previstos 3 movimentos padrão: lateral, da esquerda para a direita; lateral, da direita para a esquerda; tap (toque na tela).

Cards

Movimentos laterais

Para a direita

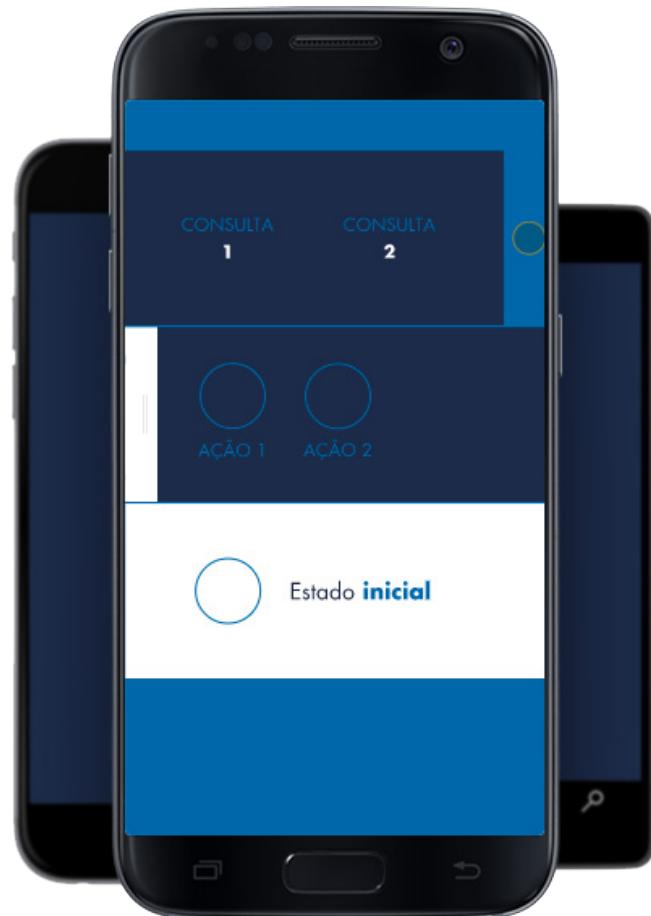
O movimento para a direita acontece ao arrastar e segurar o card. Caso o usuário o solte, o card volta automaticamente para o estado inicial.

As informações apresentadas como consequência da ação serão sempre de consulta.

Para a esquerda

O movimento para a esquerda acontece ao arrastar o card nesta direção, o que o trava na nova posição. Para voltar ao estado inicial, é necessário arrastá-lo de volta para a direita.

As informações apresentadas na sequência serão sempre de ação e em formato de ícones, sendo no máximo 3 e no mínimo 2, organizados por ordem de importância. Ex.: o primeiro ícone apresentado corresponderá à ação mais importante em relação à temática do card.

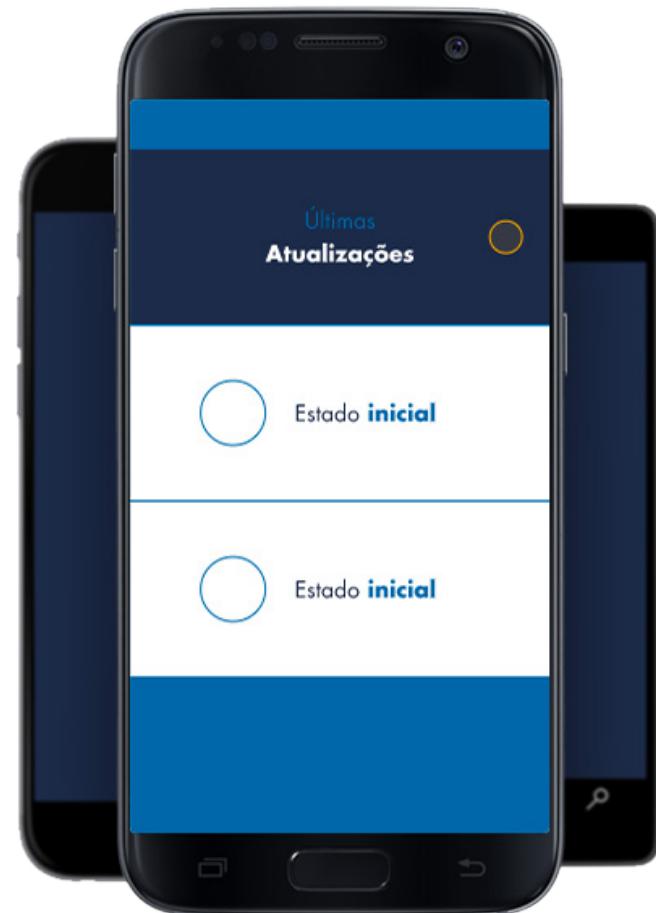


Cards

Movimento de tap

Neste movimento de toque na tela, ao clicar no elemento principal o card apresentará sempre um flip (movimento em que o card gira em seu eixo vertical).

O conteúdo apresentado como consequência da ação pode ser de informações mais detalhadas (no contexto de uma consulta) ou de atalhos (no contexto de uma ação).

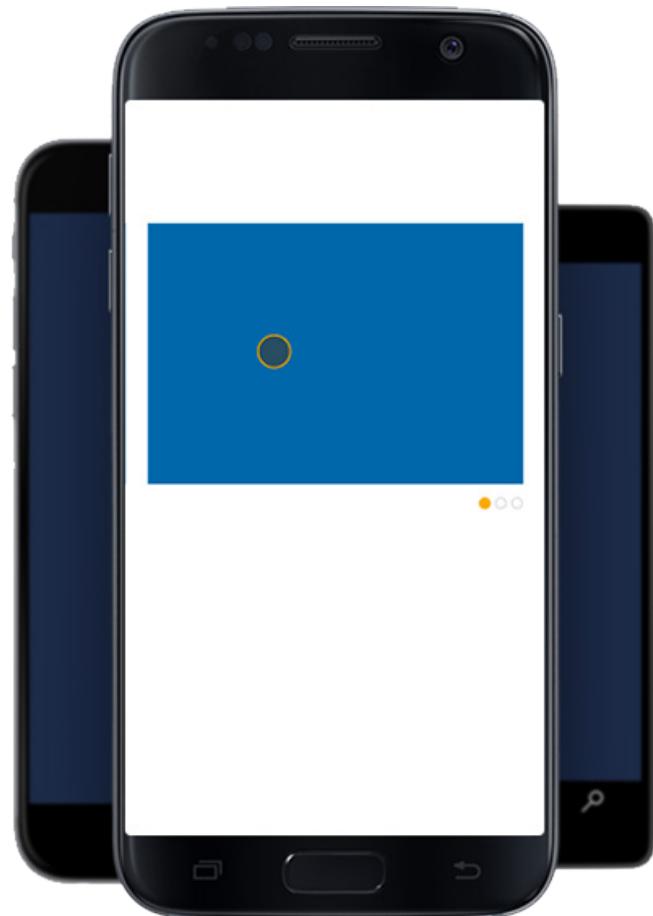


Carrossel

Recurso útil que permite a exibição de múltiplas imagens em um mesmo espaço da tela, devendo o usuário deslizá-las para a esquerda ou direita a fim de visualizar a imagem anterior ou subsequente.

Slider

As imagens deverão vir acompanhadas de paginação, cujo elemento demarcador é o círculo - lembrando de reforçar o contraste do marcador selecionado em relação aos demais.

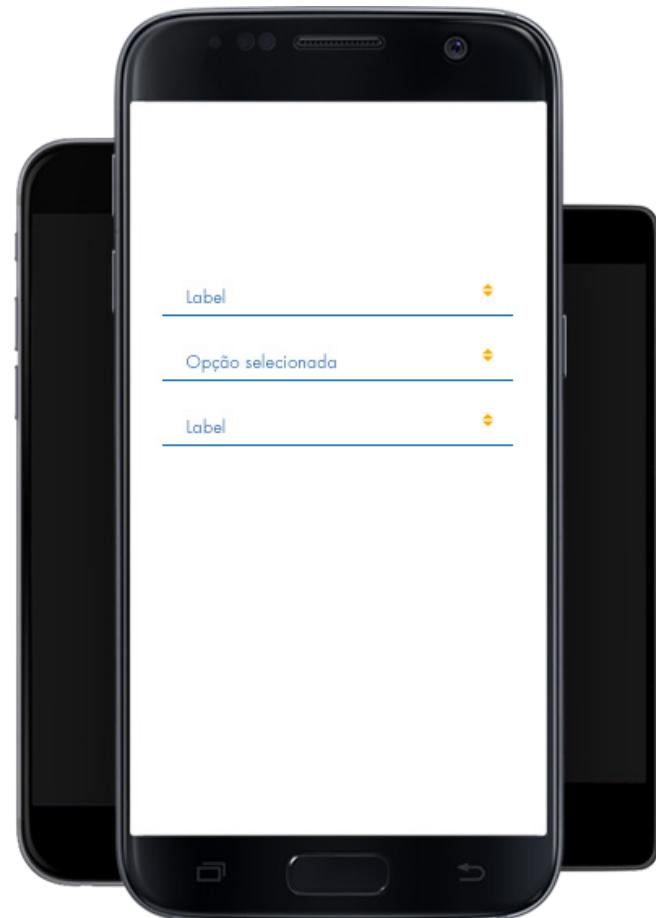


Combo boxes

Este componente de seleção permite ao usuário acessar uma lista de opções e escolher aquela mais adequada ao contexto. A lista surgirá em uma modal após o toque do usuário (tap) sobre o componente, enquanto o fundo é gradativamente escurecido.

Estado inicial

Neste momento o combo box está fechado e ainda não foi feita nenhuma seleção pelo usuário. É composto por label, amparado por uma linha logo abaixo e seta à direita.



Combo boxes

Estado intermediário

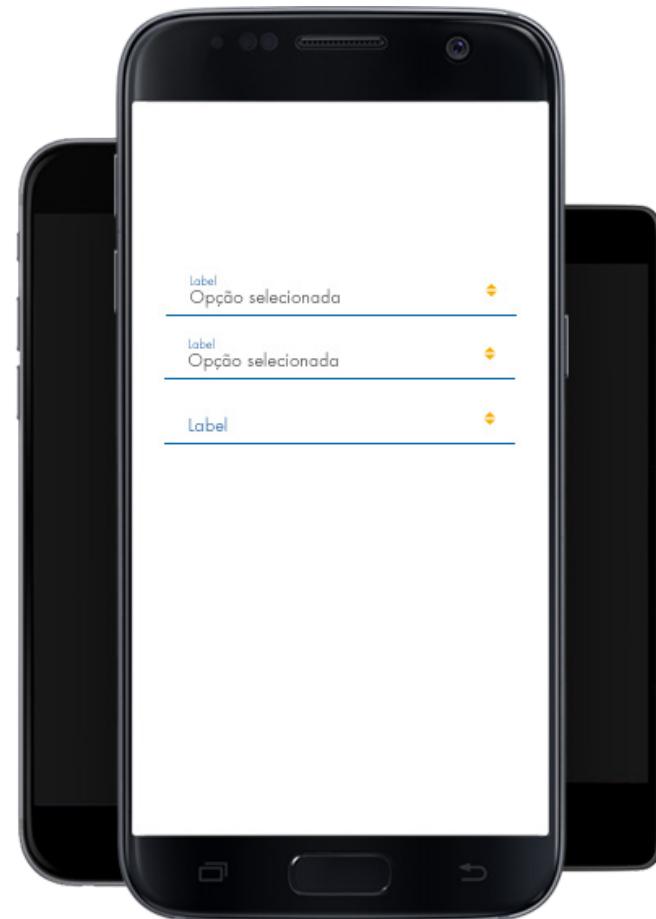
Quando aberto, utilizando uma modal como suporte, deverá apresentar o label inicialmente acionado, suas opções correspondentes, input de seleção, linha contínua, botão de Cancelar à esquerda e de Ok à direita.



Combo boxes

Estado fechado

Caso o usuário efetive a escolha por uma das opções e dê um tap no botão de Ok, o combo box será fechado e apresentará a opção selecionada, que se posicionará graficamente no lugar do label, que será deslocado um pouco acima, com fonte de corpo menor.



Expansíveis

Utilizados em situações em que se tem uma informação em destaque na tela, cujo detalhamento pode ou não ser acessado pelo usuário.

Deve-se inserir a informação em destaque em um card com a mesma largura da tela e altura variável, que contenha ícone, título à direita, descrição e, logo abaixo, uma seta que deverá ser tocada para que o card se expanda para baixo e exiba o texto de detalhamento. No segundo toque da seta, o card retorna ao estado inicial.

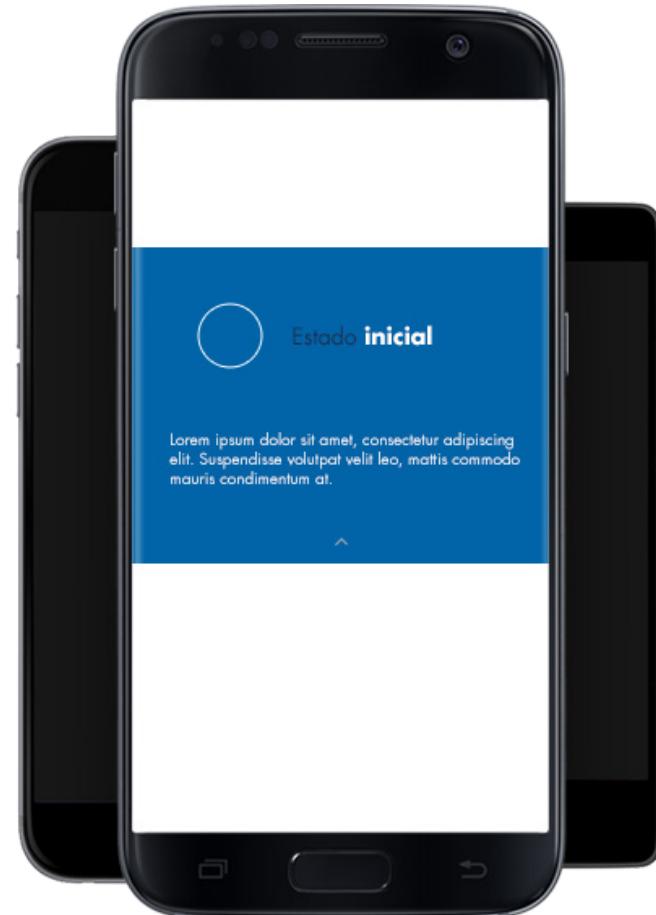
Regras de aplicação do ícone devem seguir as diretrizes disponíveis na página Componentes > Ícones.

Expansíveis

Cards

Funciona como uma tela intermediária enquanto o aplicativo carrega. A imagem ocupa a tela inteira e deve ter baixa visibilidade para dar destaque ao logotipo do aplicativo.

Como sugestão, aplicar na imagem o modo de mesclagem (blend mode) "multiplicação" (multiply), com 40% de opacidade e sobre ela inserir uma camada de cor azul código #0066a6.



Headers

O header deverá estar sempre fixo no topo da tela. Poderá apresentar elementos combinados de 3 formas distintas, a depender das características de cada aplicativo: menu, título do aplicativo e logo Caixa; menu e logo do aplicativo; menu e título do aplicativo. Quando a navegação avançar para telas de nível 2 em diante, o menu se converterá em botão “voltar”.

Headers

Padrão 1

Menu e título à esquerda; logo à direita.

Especificações:

Menu

Altura equivalente a 25% do header e 5% de largura.

Título

Fonte padrão, com altura equivalente à do menu, podendo ser estilizada em negrito ou mantida como regular. Margens de 5,5% em relação à largura do header.

Logo

Altura equivalente a 35% do header, largura proporcional.



Headers

Padrão 2

Menu e elemento síntese à esquerda.

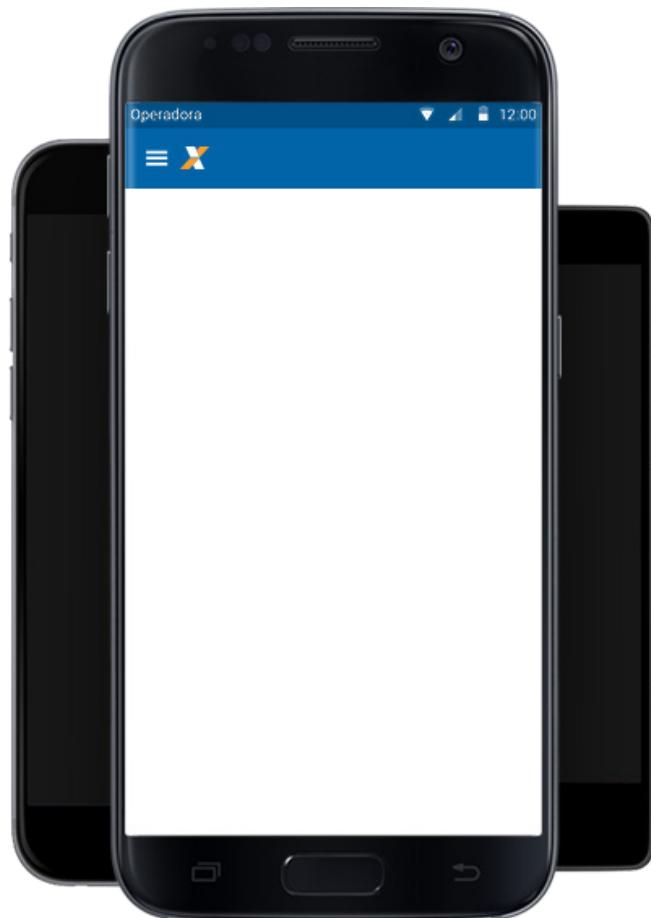
Especificações:

Menu

Altura equivalente a 25% do header e 5% de largura.

Elemento síntese:

Altura equivalente a 35% do header e largura proporcional. Margens de 5,5% em relação à largura do header.



Headers

Padrão 3

Menu e título do aplicativo à esquerda.

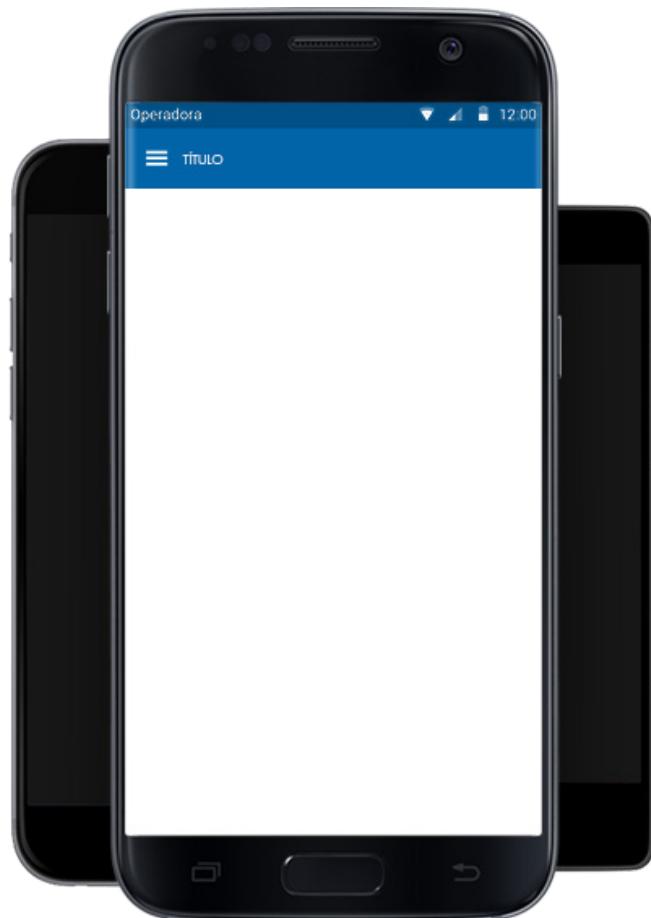
Especificações:

Menu

Altura equivalente a 25% do header e 5% de largura.

Título

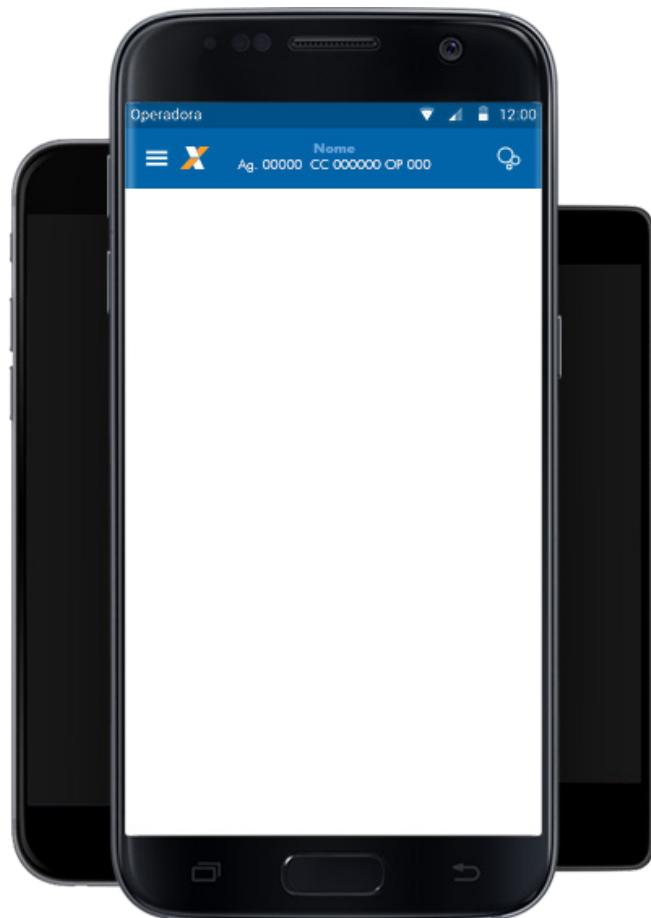
Altura equivalente a 25% do header e 5,5% de largura.



Headers

Casos especiais

Menu e elemento síntese à esquerda; ícone de ação à direita; label no centro do header, posicionado acima dos dados da conta do usuário, em fonte menor e cor distinta, conforme a paleta cromática.



Inputs

São elementos úteis para coletar dados fornecidos pelo usuário por meio de digitação. No contexto dos aplicativos Caixa, temos 2 tipos de inputs à disposição, a depender das peculiaridades da tela. Ambos têm a característica de deslocar o label para cima, em fonte de corpo menor, concedendo espaço para a digitação.

Inputs

Caixa de texto

Neste caso utiliza-se uma caixa de texto onde o usuário digitará a informação solicitada, podendo ou não haver validação de preenchimento.

Caso haja, para a validação positiva deve-se utilizar o símbolo de "check" na cor azul da paleta primária, ao final do campo à direita.

Para a validação de erro de preenchimento deve-se utilizar o "X" na cor laranja da paleta, posicionado da mesma forma; esta cor também deverá incidir sobre label e linha. Abaixo da linha deverá constar uma mensagem amigável que informe o erro, também em laranja.

Campo simples

Trata-se de uma caixa de texto com quantidade limitada de caracteres, sendo o suficiente para ocupar somente uma linha do campo.

<p>Label</p> <hr/> <p>MarioDias89</p> <hr/>	<p>Label</p> <hr/> <p>MarioDias89</p> <hr/>	<p>Label</p> <hr/> <p>MarioDias89</p> <hr/>
	✓	✗
		Descrição do erro no campo

x

x

x

x

Inputs

Caixa de texto

Multilinhas

Semelhante ao campo simples, porém permite a digitação de uma quantidade maior de caracteres. O texto sofre quebra de linha para se adequar à largura do campo. Os símbolos de validação deverão estar alinhados ao final da primeira linha de texto.

<p>Label</p> <hr/> <p>Label</p> <p> </p> <p>Label</p> <p> </p>	<p>Label</p> <hr/> <p> </p> <p>Label</p> <p> </p> <p>Label</p> <p> </p>
<p>Descrição do erro no campo</p> <hr/>	<p>Descrição do erro no campo</p> <hr/>

Label
Lorem Ipsum Dolor Sit Amet Consectetur
Adipisicing Elit Sed Do Eiusmod Tempor
Incididunt Ut Labore Et Dolore Magna Ali

Label
Lorem Ipsum Dolor Sit Amet Consectetur
Adipisicing Elit Sed Do Eiusmod Tempor
Incididunt Ut Labore Et Dolore Magna Ali

Label
Lorem Ipsum Dolor Sit Amet Consectetur
Adipisicing Elit Sed Do Eiusmod Tempor
Incididunt Ut Labore Et Dolore Magna Ali



Inputs

Combo box

Este componente de seleção permite ao usuário filtrar as opções da lista suspensa a partir da digitação de texto correspondente ao label de um dos itens. Ao clicar no campo a lista de opções será exibida e, à medida que o texto for digitado, ela tenderá a se encurtar. As diretrizes de validação de preenchimento são as mesmas presentes em “Caixa de texto”.

Campo simples

Trata-se de uma caixa de texto com quantidade limitada de caracteres, sendo o suficiente para ocupar somente uma linha do campo.



Inputs

Combo box

Multilinhas

Semelhante ao campo simples, porém permite a digitação de uma quantidade maior de caracteres. O texto sofre quebra de linha para se adequar à largura do campo.



Lightboxes

Este elemento se sobrepõe à tela com a missão de informar aos usuários sobre uma tarefa específica a cumprir. Pode conter informações críticas ou exigir decisões.

Lightboxes

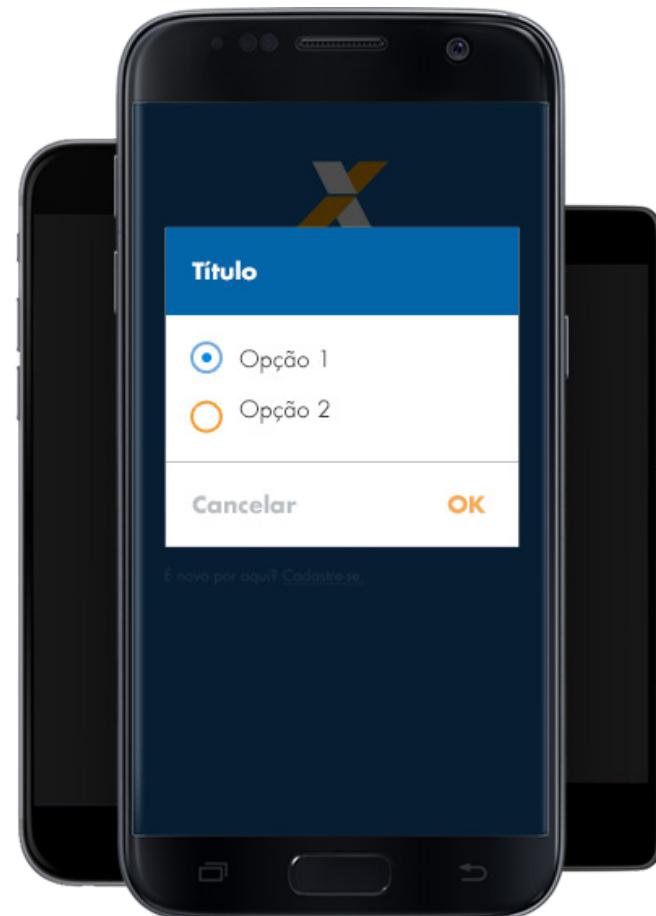
Caixa de diálogo

As caixas de diálogo são um tipo de lightbox que integram com o usuário com agilidade ao exigir decisões rápidas durante o fluxo de navegação. Elas surgirão em uma modal após alguma ação do usuário.

O background do título deve ser preferencialmente azul e apresentar altura referente a cinco vezes a altura do texto dessa área.

Caso se utilize radio buttons ou check boxes, seus inputs inicialmente deverão estar como “não selecionados” e sua cor deve pertencer à paleta primária. Após a seleção, o status será de “selecionados” e a cor deve alternar para outra opção da mesma paleta.

Deve-se sempre utilizar botões de conclusão, como Ok, Cancelar e outros, respeitando-se o posicionamento padrão [Ver capítulo “Botões”]. Após a conclusão pelo usuário, o lightbox se fechará.



Lightboxes

Fullscreen

O conteúdo pode ser formatado com certa liberdade, trabalhando-se textos corridos, topicalizados ou acompanhados de ícones. É obrigatória a aplicação de um botão “fechar” no topo do componente, preferencialmente no canto direito, mas podendo ser aplicado no esquerdo caso haja algum impedimento. Deve haver também um botão de ação centralizado na parte inferior.

Links de apoio à ação podem ser inseridos abaixo do botão inferior.



Linhas de divisão

Pode-se aplicar uma linha horizontal sempre que for necessário fazer uma clara separação de conteúdos.

Linhas de divisão

Divisão no header

Sempre que o header e o resto da tela tiverem a mesma cor, deve-se aplicar um fio com 1/3 da largura da tela e 1px de altura na área inferior do header e que se apresente em uma cor complementar à do background.



Linhas de divisão

Divisão por relevância de conteúdo

Além de separar o conteúdo em blocos, a linha também confere a ele um peso hierárquico distinto. Ela deve ter uma cor complementar à do background.

Quando usar toda a largura tela

Nos casos em que se pretenda utilizar a linha para separar subtópicos em uma tela, ou seja, para promover uma separação mais incisiva.

Quando usar 8/10 da tela

Nos casos em que a separação auxilie na compreensão do conteúdo por meio da separação de assuntos dentro do mesmo tópico.



Listagens

Listagens são excelentes para visualizar informações em tópicos, facilitando a compreensão do conteúdo. Podem se apresentar de três maneiras diferentes, a depender da natureza da informação.

Listagens

Ícone

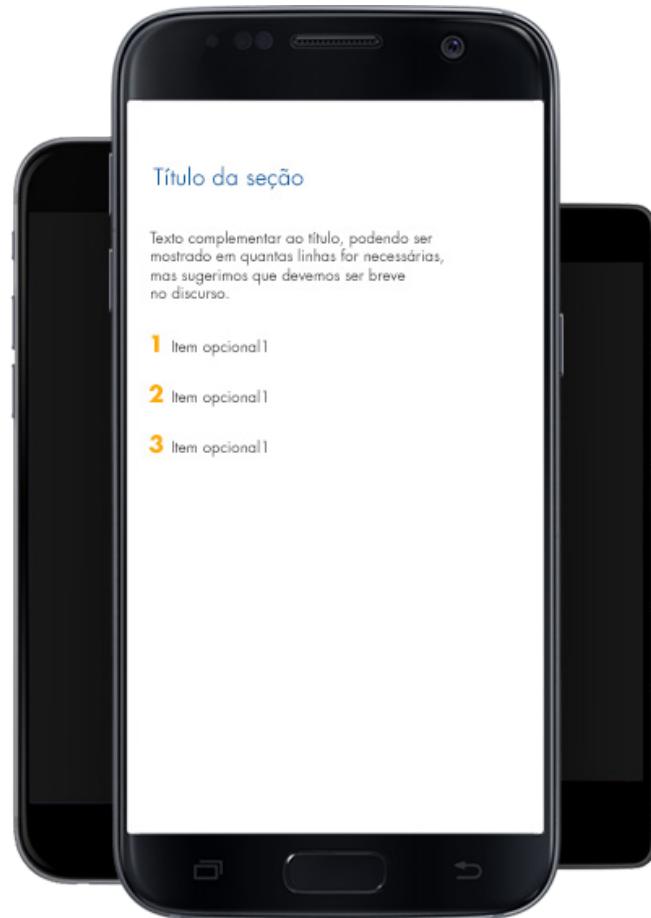
Utiliza-se uma lista com ícones quando este elemento gráfico auxilia a reforçar o sentido do texto. As margens ao redor, cores e outras características devem seguir as diretrizes de aplicação de ícones.



Listagens

Números

A listagem numerada deve ser utilizada quando é necessário transmitir um senso de ordem, de passo a passo ou de uma hierarquia forte. Os números deverão estar em negrito e com tamanho de fonte maior que o do texto.



Listagens

Bullet

Esses marcadores servem simplesmente para organizar visualmente os tópicos na tela. Devem ser construídos utilizando-se a família tipográfica Futura, ou seja, não devem ser inseridos como forma ou imagem.



Loading

O componente Loading, ou carregamento, é uma sobreposição à tela que impede a interação do usuário enquanto ocorre o carregamento do aplicativo. Tem o objetivo de evitar a impressão de que o aplicativo esteja travado ou que não esteja obedecendo ao comando do usuário.

Aplicado na tela

Ao surgir na tela, o fundo deve esmaecer e um ícone animado deve ser exibido no centro.



Menus

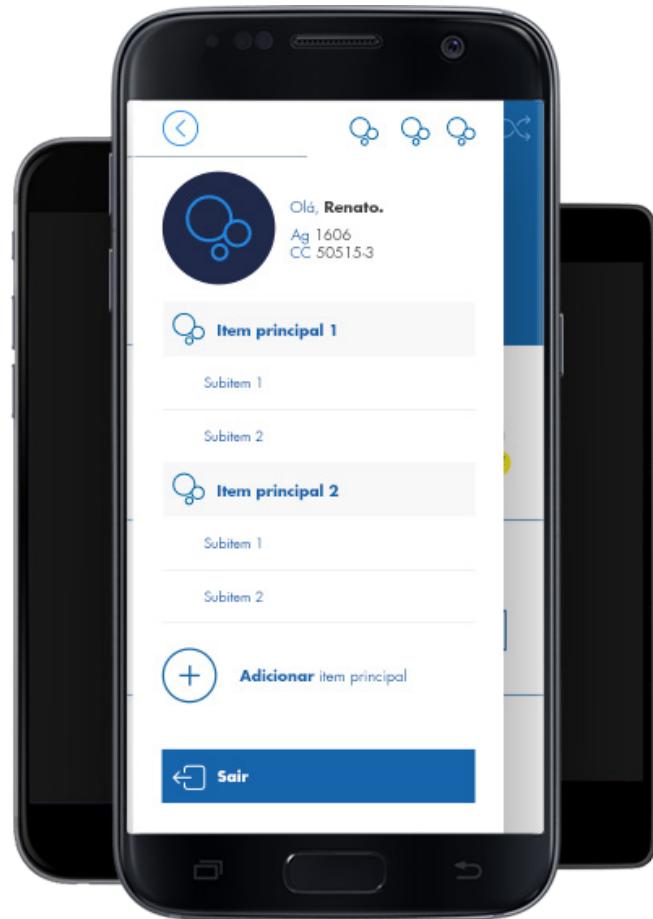
Somente um tipo de menu pode ser utilizado nos aplicativos Caixa, o menu “sanduíche”, localizado no canto superior esquerdo do header. Ao dar um tap no ícone, o menu se abre deslizando da esquerda para a direita, até atingir a largura de 9/10 da largura total da tela. Neste estado, o ícone “sanduíche” dá lugar ao de voltar.

O header do menu, por ser da cor branca como o restante da tela, deve ser amparado em uma área inferior por um fio com 1/3 da largura da tela e 1px de altura. Ainda no header, é possível inserir ícones de atendimento ao cliente/usuário à direita.

Menus

Com dados do perfil, itens e subitens

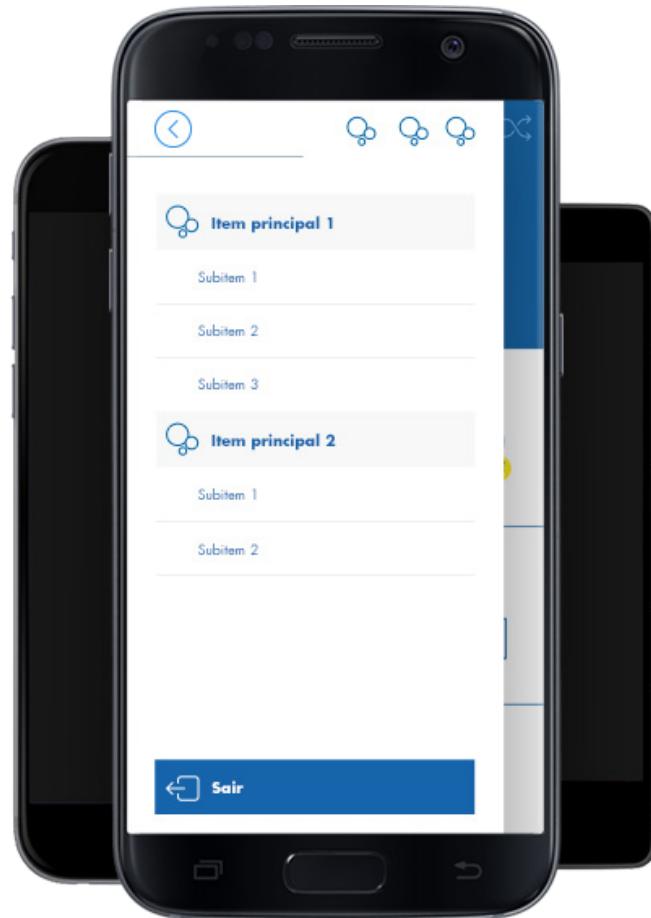
Esta opção de menu é composta por 3 áreas: perfil de usuário; itens e subitens; botão sair.



Menus

Apenas itens e subitens

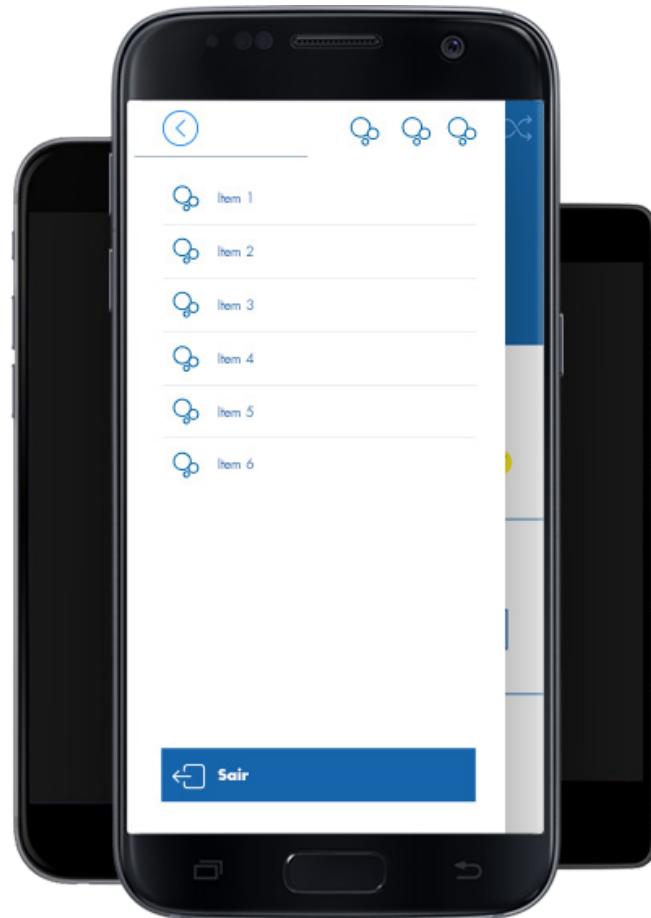
Não havendo a necessidade de incluir o perfil do usuário, o menu se apresenta com itens e subitens.



Menus

Apenas itens

Neste caso, os itens do menu são listados mantendo-se a mesma indentação e deve-se aplicar ícones a cada item.



Paginação

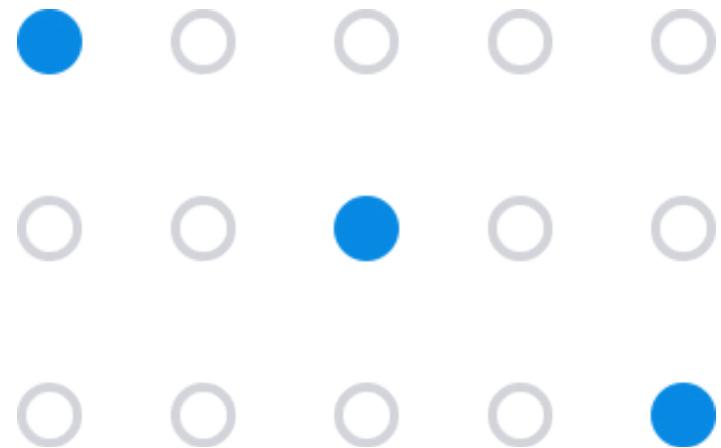
Este recurso se apresenta em diferentes formatos e contextos. Pode aceitar ou não a interação do usuário, mas em todas as situações, objetiva sinalizar um status de navegação.

Paginação

Carrossel

Neste tipo de paginação, o usuário detém o controle da ação, pois consegue avançar ou retornar, arrastando a tela, ou a parte dela que está atrelada ao carrossel, para a esquerda ou direita. Sempre que fizer isso, a paginação alternará para sinalizar qual é a nova tela atual.

Deve-se escolher duas cores da paleta primária, com contraste adequado, para formatar a paginação carrossel. No status de selecionada, a elipse perde a borda e fica totalmente preenchida pela segunda cor.



Paginação

Passo a passo

Este tipo de paginação não permite ao usuário ter controle da ação, pois objetiva, somente, informar qual é a tela atual dentro daquele fluxo. Transmite um conceito de cumprimento de etapas.

Há 3 status diferentes para as elipses, que são sempre numeradas: cor complementar com 100% de preenchimento para sinalizar a tela atual; cor primária com 100% de preenchimento para identificar as telas já percorridas; e somente contorno em uma cor primária com forte contraste em relação às demais para indicar as telas ainda não visitadas.

As elipses devem ser unidas por um fio que, ao passar entre a primeira posição e a referente à tela atual, deverá estar na mesma cor da elipse que sinaliza as telas já percorridas. A cor do restante do fio, ou seja, do trecho que perpassa as elipses referentes às telas que estão por vir, deve ser a mesma referente à do contorno.



Paginação

Paginação

Assim como a paginação passo a passo, a numérica não permite ao usuário ter controle da ação, pois exerce a função apenas de informar ao usuário qual é a tela atual dentro do fluxo.

Mas, diferentemente dela, não transmite o conceito de etapas a serem cumpridas, e sim de "a parte em relação ao todo". Dessa forma, tem-se a exata noção de quantas telas há além daquela que se está visualizando no momento.

Aplica-se no número referente à tela atual uma cor complementar e uma primária para apontar o número total de telas. Os números devem estar separados por uma barra vertical cuja cor pertença à paleta primária e seja fortemente contrastante em relação às demais.

1 | 5

3 | 5

5 | 5

Seleção

São previstos três tipos de seleção que devem ser utilizados em situações em que o usuário pode exercer sua escolha para uma determinada finalidade, seja sobre uma configuração de tela, uma mudança de status, em formulários, diálogos em lightbox, dentre outras.

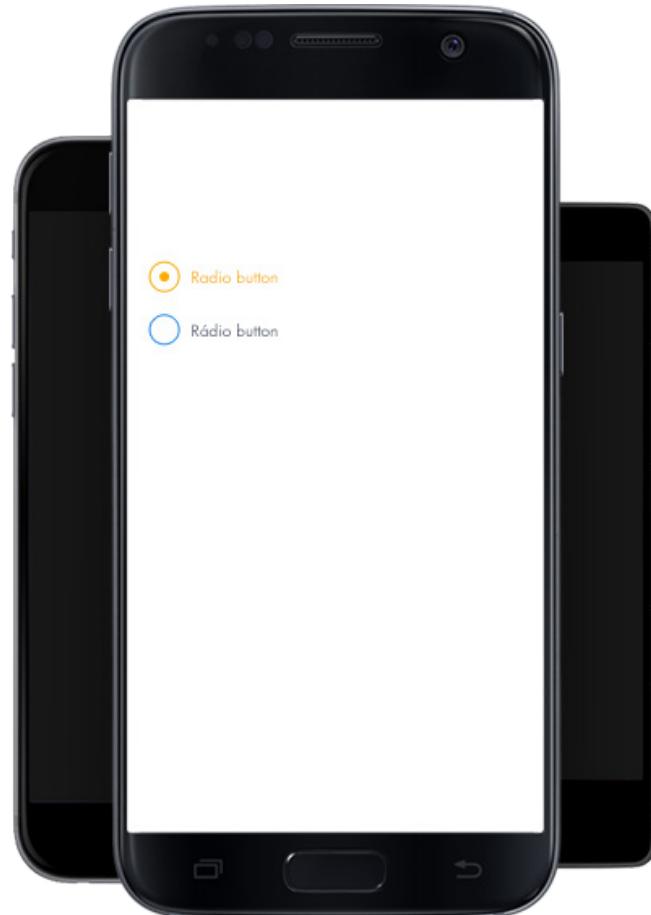
Seleção

Radio button

Utilizado quando o usuário somente puder optar por uma dentre as opções apresentadas. É composto por input redondo, label e elipse para marcar a opção selecionada.

Deve-se aplicar as cores da paleta primária e, uma vez selecionada uma opção, todo o seu conjunto deve estar na mesma cor.

Mantém-se um espaçamento entre o input e o label de $\frac{1}{2}$ da largura do input.

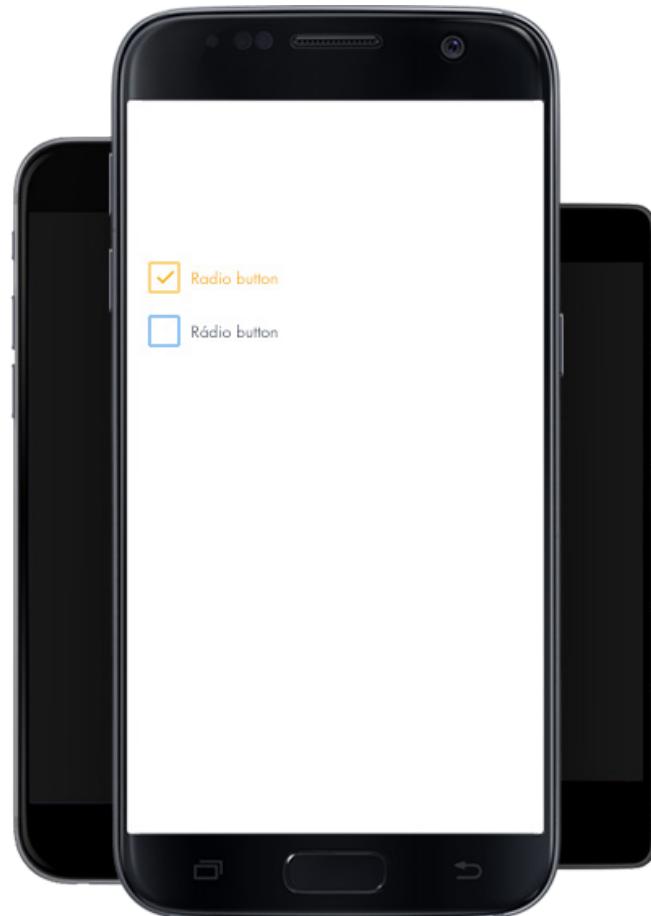


Seleção

Checkbox

Utilizado quando o usuário puder optar por uma ou mais opções dentre as apresentadas e possui a característica de permitir ser ativado e desativado no tap do usuário. É composto por input quadrado, label e símbolo de "check" para marcar a opção selecionada.

Regras de aplicação de cores e espaçamento seguem as mesmas orientações do radio button.

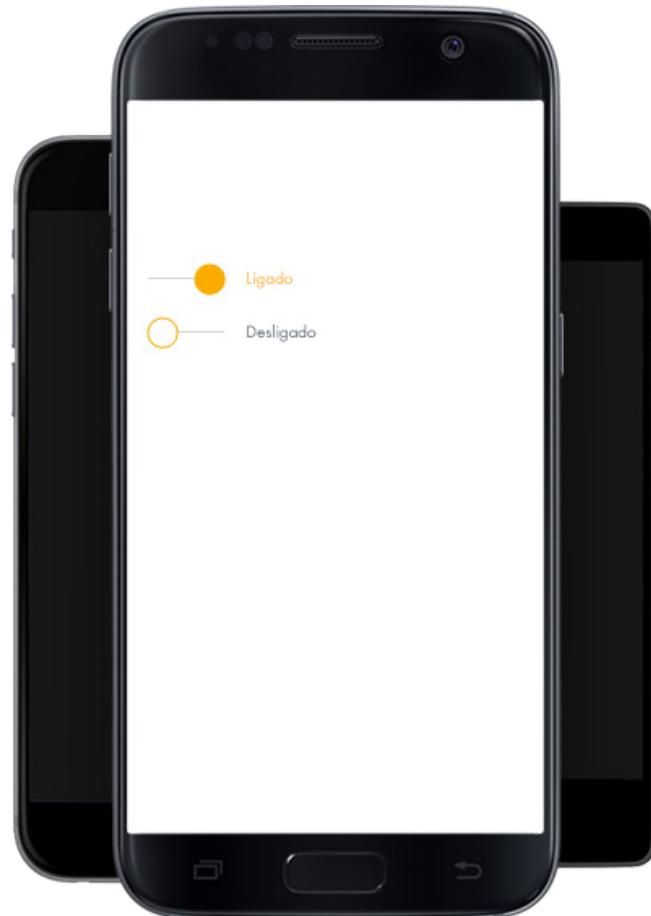


Seleção

Switch

Utilizado em situações em que o usuário deve alternar o estado de uma configuração para a qual há duas opções opostas, como “liga / desliga” ou “habilitado / desabilitado”, dentre outras. É composto por linha horizontal e elipse, que quando tocada pelo usuário (tap) alterna o estado do switch.

Regras de aplicação de cores e espaçamento seguem as mesmas orientações do radio button.

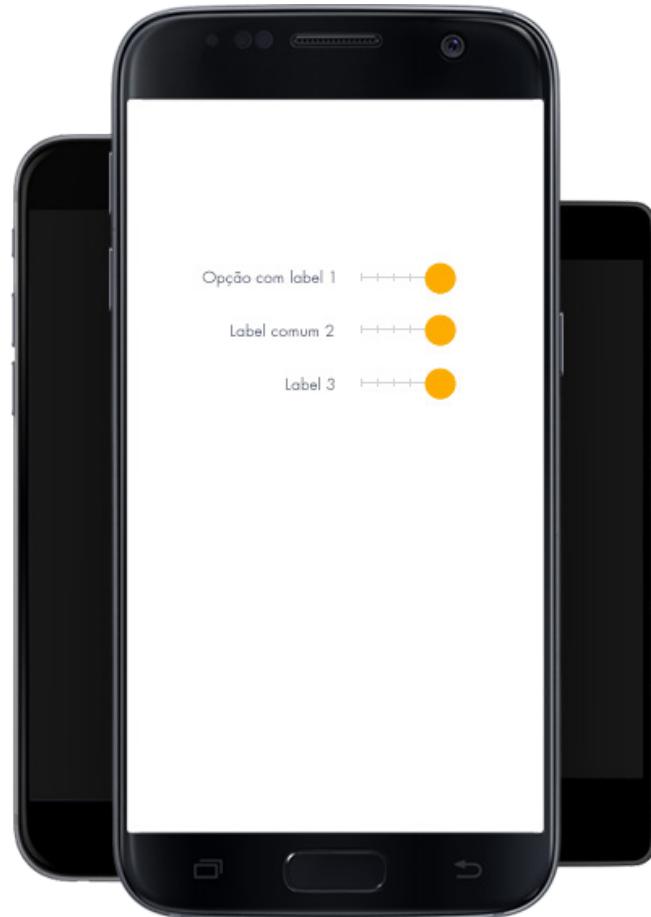


Sliders

Os sliders, ou “controles deslizantes”, permitem que os usuários selecionem um intervalo de valores movendo o polegar para a esquerda ou direita. Devem ser utilizados para o ajuste de configurações que se expressem em níveis de intensidade ou intervalos de valor.

Sliders

Cada traço vertical corresponde a valores predeterminados que garantem um ajuste controlado. Deve-se aplicar rótulos de identificação do slider à esquerda, garantindo que o início das barras do elemento esteja alinhado. As cores devem seguir as da paleta primária, tanto para a barra quanto para o botão – desde que harmonizem com o background.



Tabelas

Tabelas são excelentes para visualizar dados tabulados. A depender da natureza e da quantidade das informações a serem organizadas, elas podem apresentar navegação horizontal (com possibilidade de congelamento da primeira coluna), vertical, ou ambas. Os títulos deverão vir sempre em negrito.

Tabelas

Tabela vertical

Para tabelas com até 3 colunas de dados, haverá exclusivamente a rolagem vertical. Quanto à organização das informações, deve-se promover o agrupamento visual sem a utilização de linhas para separá-las.



Seção 1	Seção 2	Seção 3
Sub-título	Resumindo serviço	Conclusão
Sub-título	Breve resumo	Conclusão
Sub-título	Resumindo produto	Conclusão
Sub-título	Resumindo serviço	Conclusão
Sub-título	Breve resumo	Conclusão
Sub-título	Resumindo produto	Conclusão
Sub-título	Resumindo serviço	Conclusão
Sub-título	Breve resumo	Conclusão
Sub-título	Resumindo produto	Conclusão

Tabelas

Tabela horizontal

Para tabelas com mais de 3 colunas, haverá rolagem horizontal para permitir o acesso a todas as colunas, mas a rolagem descendente pode ocorrer normalmente caso necessário. Deve-se inserir uma barra de rolagem abaixo da tabela, mantendo-se sempre visível.

É possível travar a primeira coluna quando esses dados regerem e descrevem os demais, para que, dessa maneira, os mantenhamos visíveis enquanto a rolagem horizontal atua por detrás.



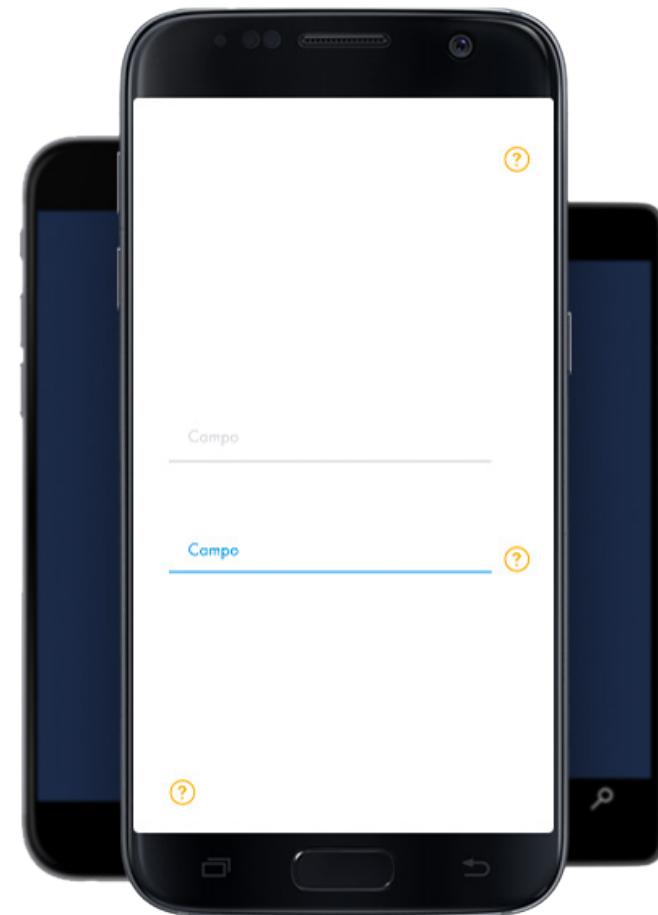
Tooltips

O Tooltip, ou dica de contexto, é um elemento semelhante a uma moldura flutuante acionado a partir do toque em um ícone, geralmente representado pelo sinal de interrogação. Quando aberto, exibe uma explicação específica sobre um item ou tela específicos. Este texto explicativo não vem precedido de título.

Toolips

Tooltip de tela

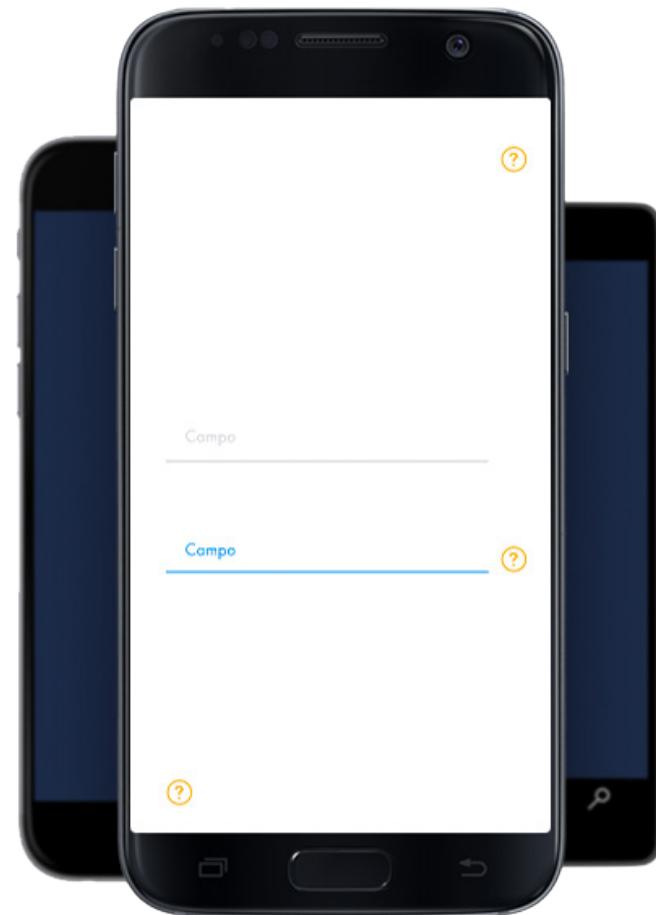
Localizado no header, ao ser acionado exibe informações sobre a tela de maneira geral.



Tooltips

Tooltip de componentes

Este tipo do elemento deve se posicionar imediatamente após o item da tela ao qual corresponde. Quando o usuário toca o ícone, o tooltip se abre sobre ele ocupando a mesma largura da tela, e altura variável, exibindo a explicação adicional. Este texto explicativo não vem precedido de título.





Guia de aplicativos
Estilo

Cores

Para apresentar a imagem da Caixa a partir de uma identidade única, as cores são comumente identificadas pelas tonalidades de azul e laranja. É necessário sempre utilizar as especificações e variações da paleta primária (principal). Em alguns casos, as cores auxiliares e a paleta secundária poderão ser usadas.

Cores

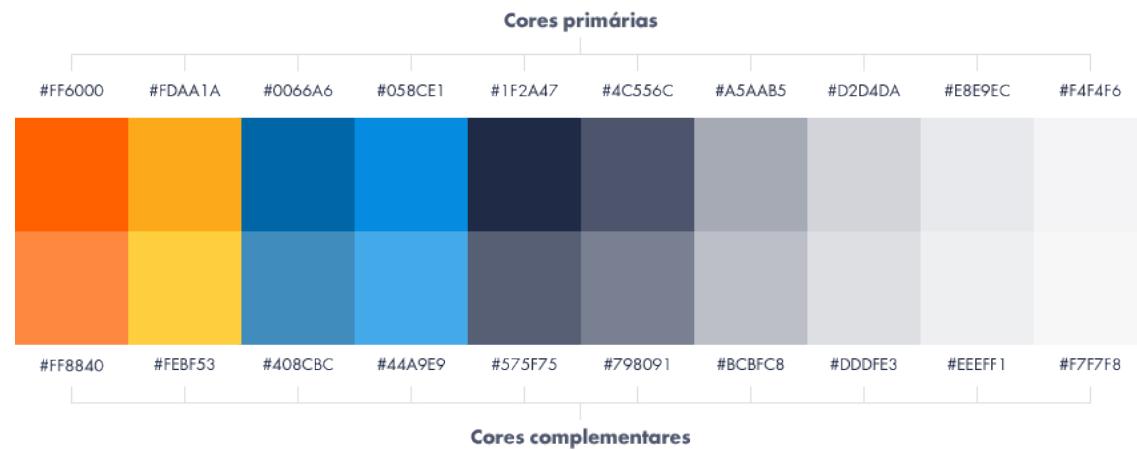
Paleta primária e auxiliar

Cores primárias

A paleta primária traz o conjunto principal de cores da Caixa que foram projetadas para trabalhar harmoniosamente umas com as outras. Essas cores podem ser usadas em preenchimentos, sombras, ícones, textos e outros. A única ressalva vai para os tons de laranja, cuja aplicação no background (fundo do aplicativo) deve ser evitada sempre que possível.

Cores complementares

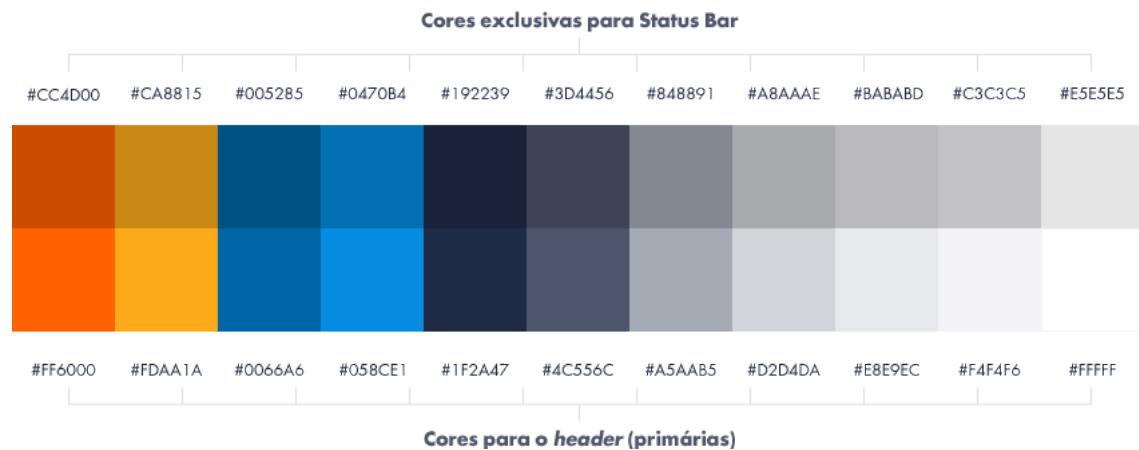
As cores da paleta auxiliar, ou “cores complementares”, são definidas a partir do acréscimo de 50% de brilho a cada uma das cores da paleta primária. Elas sempre devem ser utilizadas como complemento de sua própria cor (ex: azul com azul, laranja com laranja, etc.) e somente se a principal já estiver sendo usada. Botões, menus, links ativos e resposta tátil devem seguir esta paleta auxiliar.



Cores

Paleta para background da Status Bar

A paleta do background da status bar - elemento nativo do smartphone – deve ser escurecida em 20% em relação à do header, que utiliza as cores primárias.



Cores

Paleta secundária

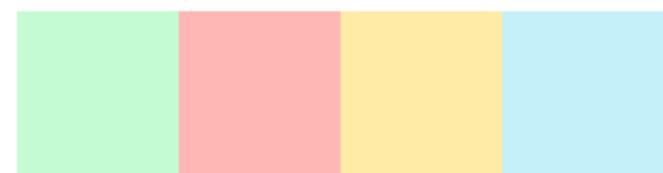
Deve ser aplicada apenas em avisos, como sinalização de erro de preenchimento em formulários. As cores vermelha e verde devem ser aplicadas em ícones e as outras 4 tonalidades em backgrounds de avisos.

Ícones



#29C03B #E92B2B

Background



#C4FBD2 #FFB7B6 #FFEBA5 #C4F0FA

Escrita

Para que os textos possam cumprir suas diversas funções é necessário que eles sejam compreensíveis por todos, em qualquer lugar, independente de nível de conhecimento.

Escreva para pessoas

Utilize linguagem simples e direta, que seja fácil entender. Prefira palavras comuns do dia a dia das pessoas e que façam sentido para elas. Evite terminologias técnicas, frases com estrutura na negativa, palavras estrangeiras e gerundismo.

Tom

Seja amigável e foque no usuário: o texto deve complementar o layout. Deve ser intuitivo, eficiente, casual e confiável.

Seja honesto: diga o que a área ou ferramenta faz de forma direta.

Seja convidativo: mostre os benefícios de cada característica do aplicativo.

Seja essencial: comunique apenas os detalhes essenciais, para que o usuário não seja interrompido em seu processo.

Escrita

Ao se dirigir aos usuários

Segunda pessoa, "você" ou "seu/sua": use esse estilo para a maior parte das situações em que o aplicativo esteja falando diretamente com o usuário.

Primeira pessoa, "eu" ou "meu/minha": em alguns casos, será necessário usar essa forma para enfatizar que o usuário tem a propriedade do conteúdo ou das ações.

Evite misturar "minha/meu" com "você/seu/sua". Isso pode causar confusão na forma de compreensão do leitor.

Ex.: Mude suas preferências em Minha Conta.

Evite o pronome "nós"

Foque no usuário e no que ele pode fazer no aplicativo, em vez do que o aplicativo pode fazer pelo usuário.

A única exceção para o uso do pronome é quando uma pessoa executa uma ação no lugar do usuário, como em uma solicitação ou respondendo a uma sugestão.

Ex.: Nós revisaremos sua solicitação e responderemos em alguns dias.

Escrita

Textos curtos

Texto claro, preciso e conciso torna a interface mais usual e constrói confiança. Por isso, prefira textos pequenos, usando sentenças e frases curtas, com poucos conceitos. Esse tipo de estrutura facilita a leitura, a navegação e a descoberta do leitor.

Pontuação e letra maiúscula

Evite usar ponto final e exclamação nos títulos. Utilize letras maiúsculas apenas quando for realmente necessário, como em siglas e nomes que utilizam esse formato.

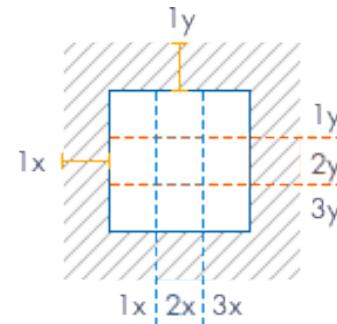
Ícones

Uma iconografia com bom acabamento, fácil de compreender e objetiva em sua comunicação pode auxiliar muito o usuário no entendimento do conteúdo e das interações possíveis.

Ícones

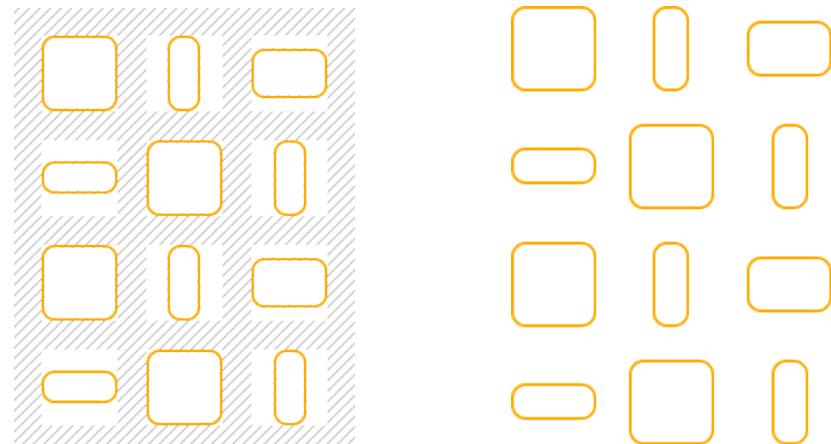
Dimensões e margem de segurança

O ícone deverá ser perfeitamente visível em qualquer resolução de tela, portanto as dimensões devem ser avaliadas caso a caso. É preciso, também, respeitar uma distância mínima entre ele e os demais elementos da tela. Para encontrar essa margem de segurança, basta traçar um quadrado ao redor do ícone e acrescentar uma margem de 1/3 da área do quadrado.



Exemplos de aplicação

Ícones lado a lado



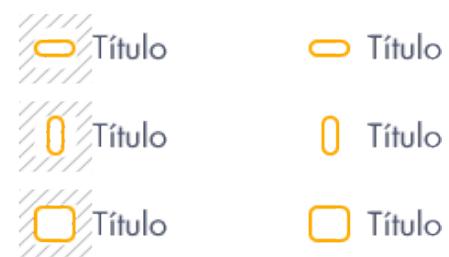
Ícones

Exemplos de aplicação

Ícones separados



Ícone e texto

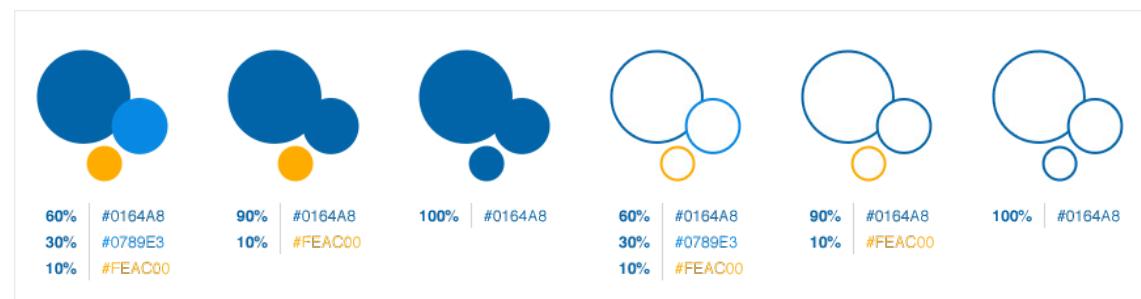


Ícones

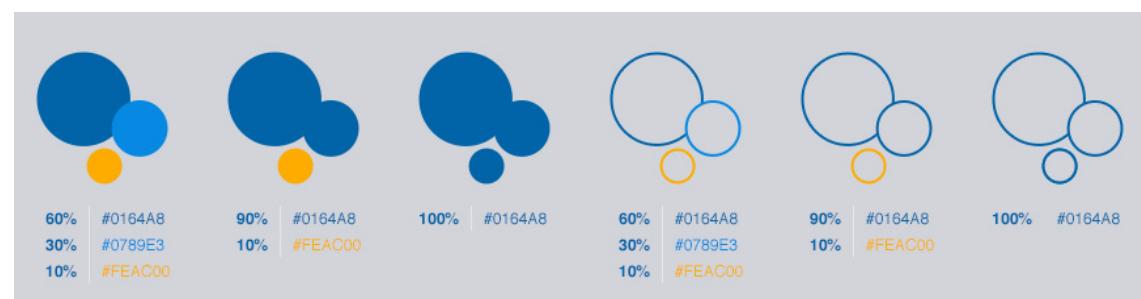
Cores

Os ícones podem ser desenhados em padrão flat (forma plana, sem volume) ou apenas com contorno. Pode-se utilizar até 3 cores, sendo que o laranja deve se limitar apenas aos detalhes. As cores do ícone devem ser definidas em função da cor do background sobre o qual ele está posicionado, para assim garantir o contraste adequado.

Fundo Branco (#FFFFFF)



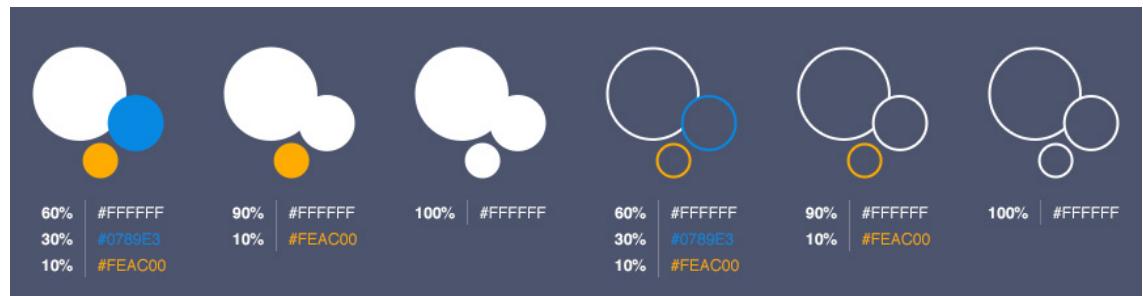
Fundo Cinza (#D2D4DA)



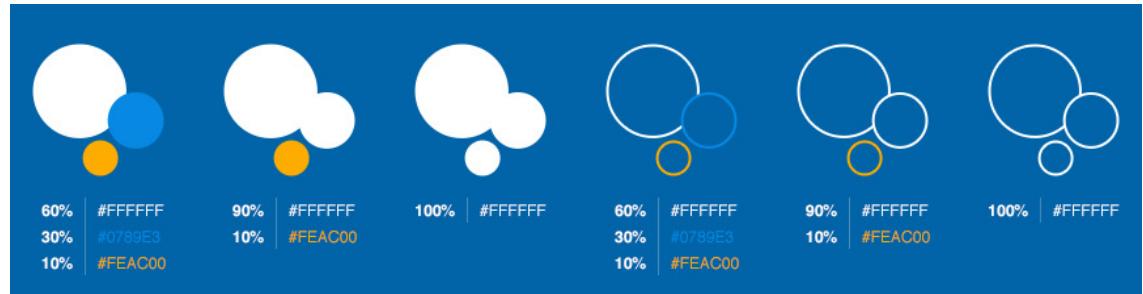
Ícones

Cores

Fundo Cinza Escuro (#4C546D)



Fundo Azul Escuro (#1F2948)

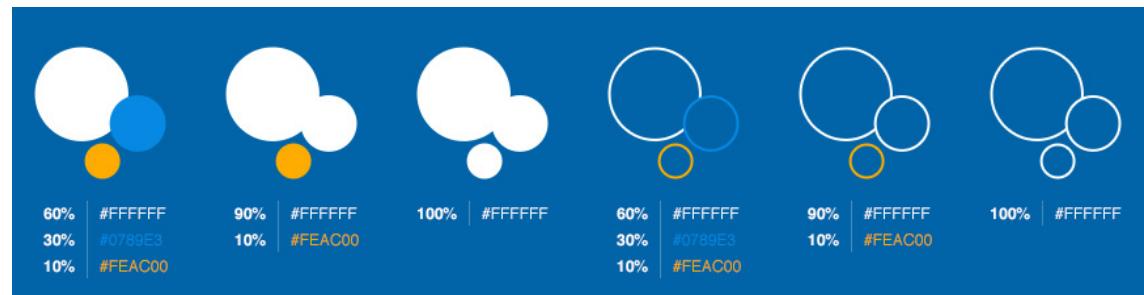


Ícones

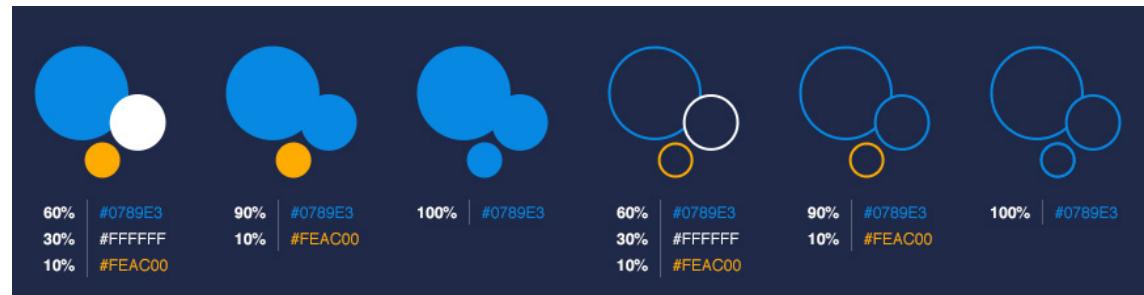
Cores

*Em casos em que a cor de fundo não esteja listada acima, sugere-se que seja aplicada apenas a cor branca (#FFFFFF) nos ícones.

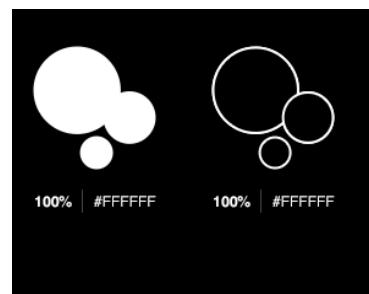
Fundo Azul (#0164A8)



Fundo Azul Claro (#0789E3)



*Ícones cor branco



Imagens

Contextualizar, comunicar e, principalmente, promover o conteúdo. Esse é o principal objetivo da aplicação de imagens em uma interface.

Dê preferência a imagens ou ilustrações que contribuam para o entendimento do usuário quanto à proposta do aplicativo e o engajamento nas ações possíveis.

Antes de aplicá-las, observe abaixo os suportes previstos, para que o padrão de usabilidade seja respeitado:

Imagens

Splash Screen

Funciona como uma tela intermediária enquanto o aplicativo carrega. A imagem ocupa a tela inteira e deve ter baixa visibilidade para dar destaque ao logotipo do aplicativo.

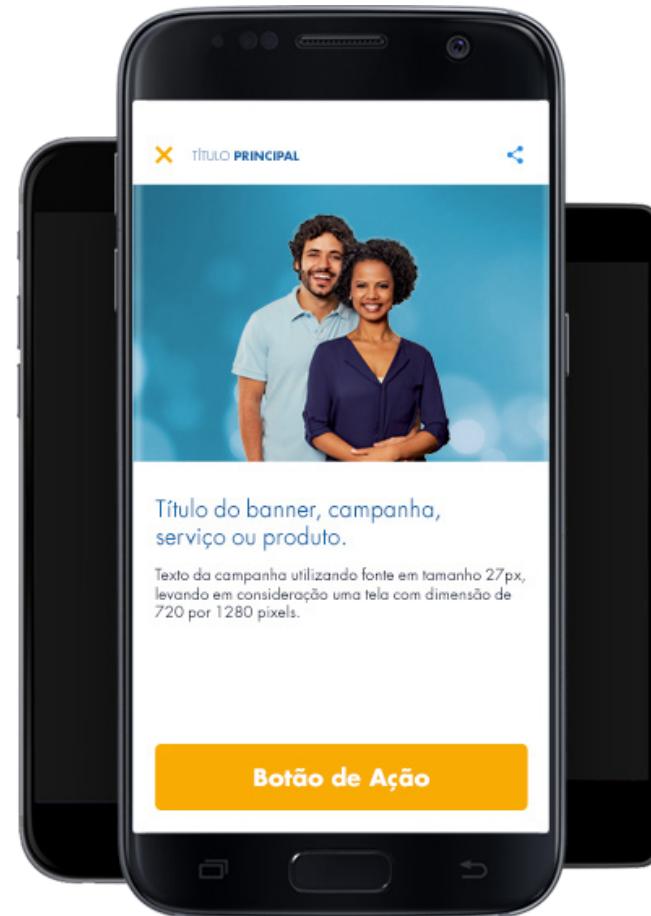
Como sugestão, aplicar na imagem o modo de mesclagem (blend mode) “multiplicação” (multiply), com 40% de opacidade e, sobre ela, inserir uma camada de cor azul código #0066a6.



Imagens

Banner retângulo

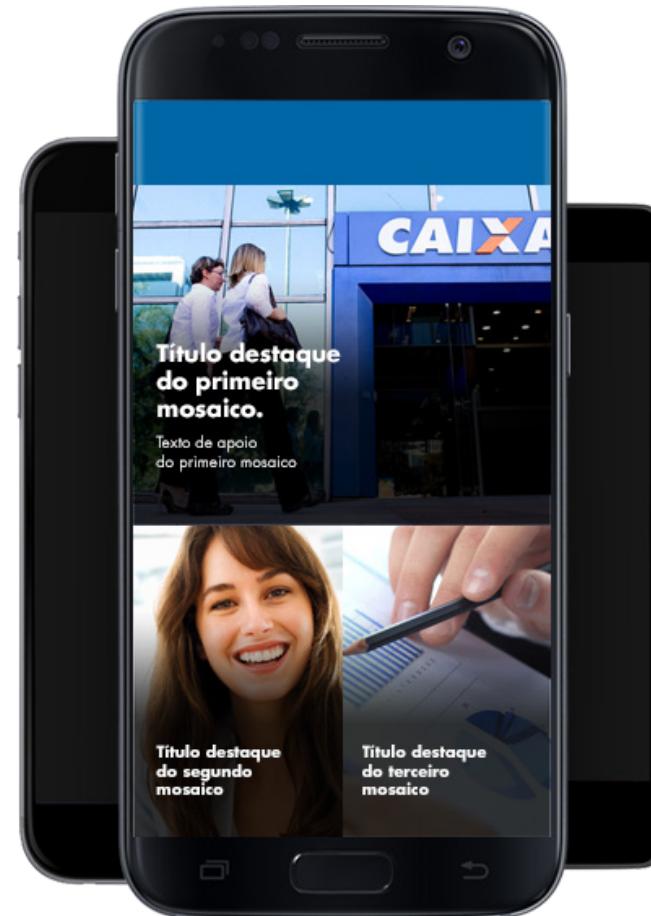
Utilizado para divulgação de serviços, campanhas, produtos e notícias ou artigos. A imagem aplicada deve ocupar 38% da tela vertical e toda a área horizontal. Além disso, deve sempre estar acompanhada de título, texto e botão.



Imagens

Ultra banner

Utilizado para divulgação de serviços, campanhas e produtos. Deve ser sempre posicionado logo abaixo do header (topo) e ocupar toda a tela. Pode apresentar título, se necessário, mas o uso de botão é obrigatório.



Imagens

Galeria

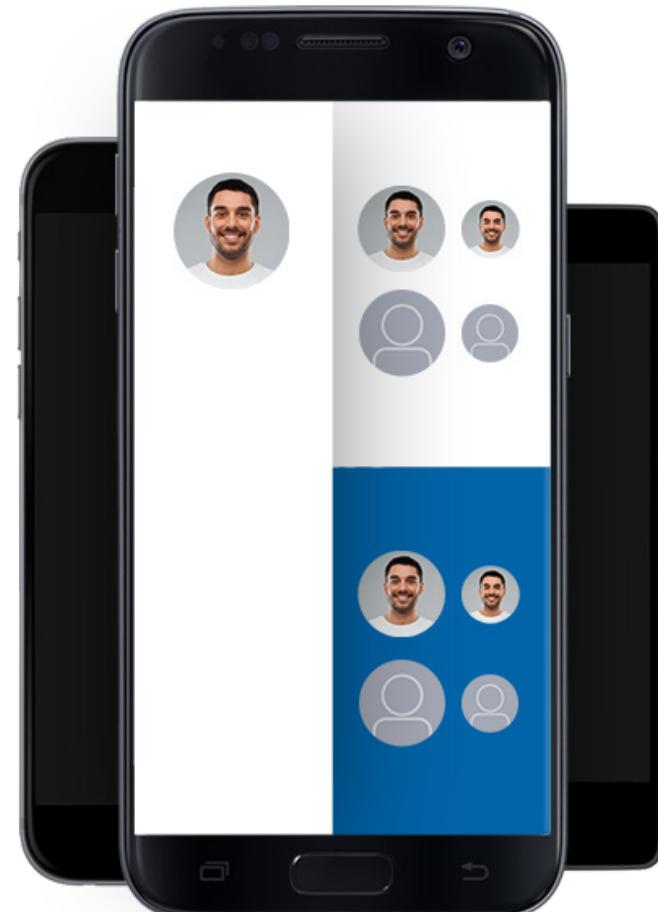
São utilizadas para mostrar imagens em miniatura. Elas podem ser dispostas em até duas colunas verticais, com largura fixa equivalente à metade da tela e altura variável. Quando selecionada, a imagem será expandida sobre as demais enquanto o fundo é gradativamente escurecido.



Imagens

Perfil

A foto de perfil do usuário será disposta dentro de uma moldura circular cujo diâmetro dependerá da resolução da tela do smartphone. Caso o usuário ainda não tenha feito o upload de sua foto, será exibido um ícone padrão. Deve-se manter uma distância mínima entre a moldura e os demais elementos da tela de no mínimo 1/3 de seu diâmetro.



Tipografia

A família tipográfica Futura deve ser utilizada como padrão nos aplicativos Caixa. As variações Bold e Regular podem ser utilizadas tanto em links quanto em legenda de botões. Para títulos, a Bold deve ser a utilizada, enquanto a Regular deve ser exclusivamente aplicada nos textos.

Deve-se definir, de acordo com o contexto de cada projeto, a hierarquia dos rótulos em H1, H2, H3 (...) e corpo do texto, como também seus tamanhos.

40px

Futura Bold

35px

Futura Bold

30px

Futura Bold

27px

Futura Bold

24px

Futura Bold

21px

Futura Bold

40px

Futura Regular

35px

Futura Regular

30px

Futura Regular

27px

Futura Regular

24px

Futura Regular

21px

Futura Regular



Guia de aplicativos
Movimento

Transições

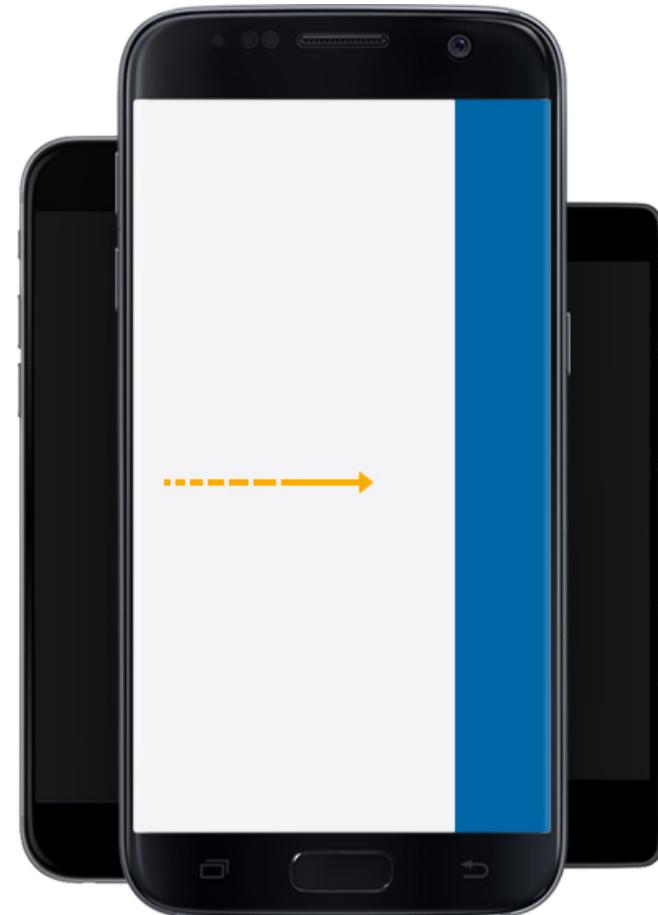
As transições de tela são um recurso de extrema importância para uma experiência de interação rápida e fluida com os aplicativos Caixa, portanto devem ser priorizadas. Um fluxo de animação elegante, ágil e bem projetado melhorará a recepção inicial a qualquer aplicativo por parte dos usuários.

Consulte também a página de Velocidade para aplicar os recursos de transição adequadamente.

Transições

Transição Horizontal

São previstos dois tipos de efeito para a transição de telas horizontal, o flip e o slide – que deve ser aplicado preferencialmente. No efeito flip um bloco de conteúdo gira em seu eixo vertical após uma ação do usuário. No efeito slide a tela se movimenta linearmente tanto da direita para a esquerda quanto da esquerda para a direita, a depender das ações previstas na sequência.



Transições

Transição Vertical

Para as transições verticais deve-se aplicar o efeito slide, que prevê o movimento linear da tela tanto de cima para baixo quanto de baixo para cima, a depender das ações previstas na sequência.



Transições

Fade-in e Fade-out

Trata-se de uma transição suave entre duas telas, em que a opacidade da anterior vai diminuindo na mesma intensidade em que a posterior se revela.

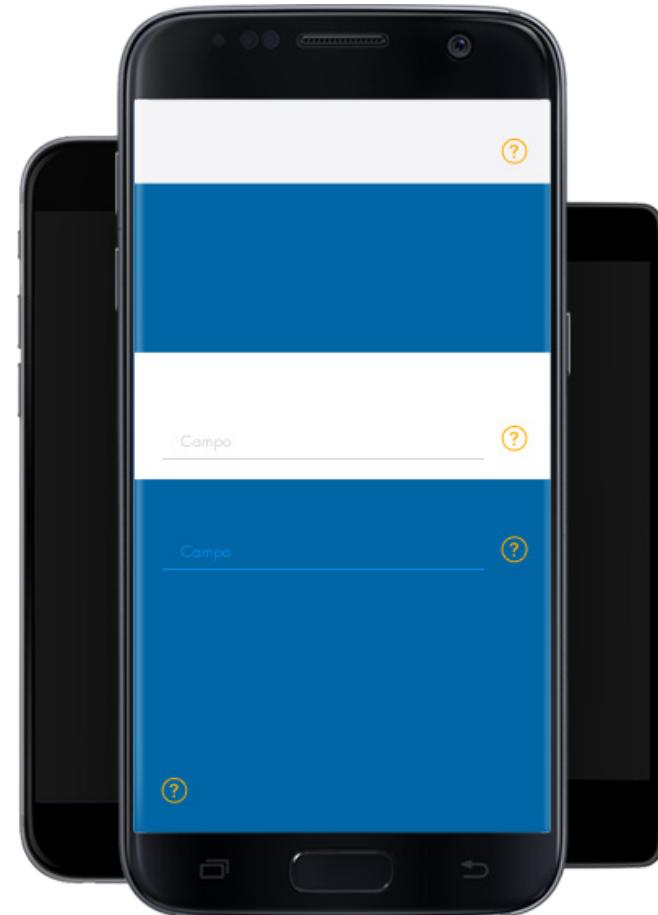


Transições

Detalhamento de Tooltip

Este recurso é útil quando se faz necessário exibir informações para uma consulta rápida, que serão acionadas através de um tap (toque) no ícone correspondente.

Quando o ícone é acionado, o tooltip surge sobre a tela e ocupa toda sua largura, enquanto o fundo é gradativamente escurecido.



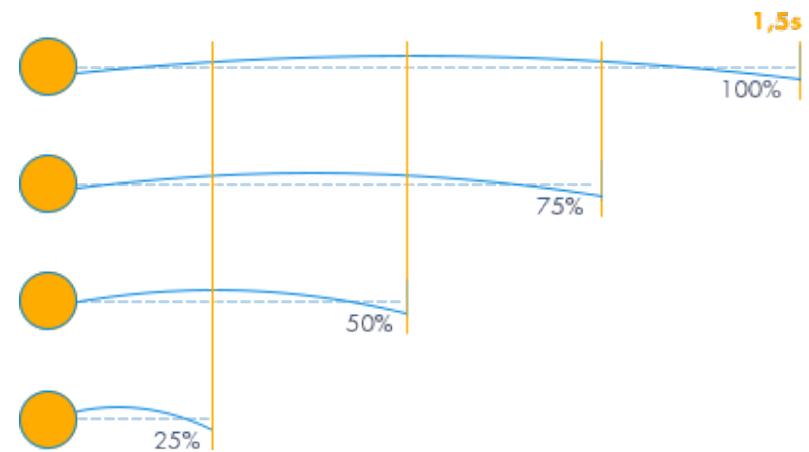
Velocidade

Quando os elementos se movem entre posições ou estados, o movimento deve ser rápido o suficiente para que não gere incômodo pela espera, mas lento o suficiente para que a transição possa ser compreendida.

Velocidade

Tempo e distância

Em vez de usar uma única duração para todas as animações, ajuste cada uma de acordo com a distância a ser percorrida, mas respeitando a duração máxima de 1 segundo. Fracione este tempo proporcionalmente para animações que percorram distâncias menores.





Guia de aplicativos
Padrões

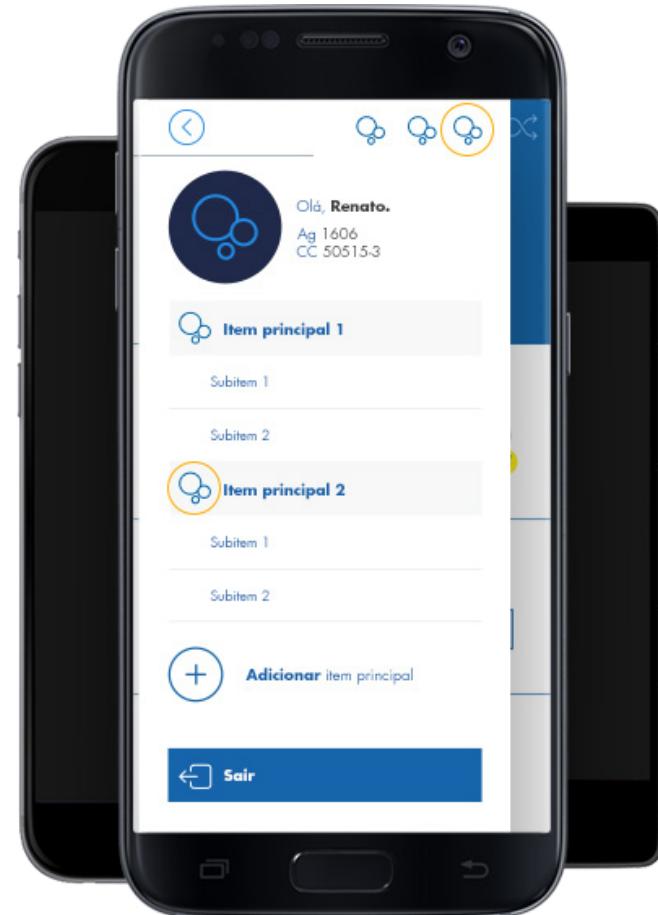
Ajuda

Há dois tipos de conteúdo de ajuda: o que deve ser acessado pelo ícone localizado dentro do menu principal, contendo um conteúdo global que auxilia na compreensão geral do funcionamento do aplicativo; e o que deve ser acessado pelo ícone que se mantém atrelado a um campo de formulário, ou a um conteúdo na tela, objetivando uma explicação específica. Neste caso, a ajuda é exibida como um tooltip.

Ajuda

No menu principal

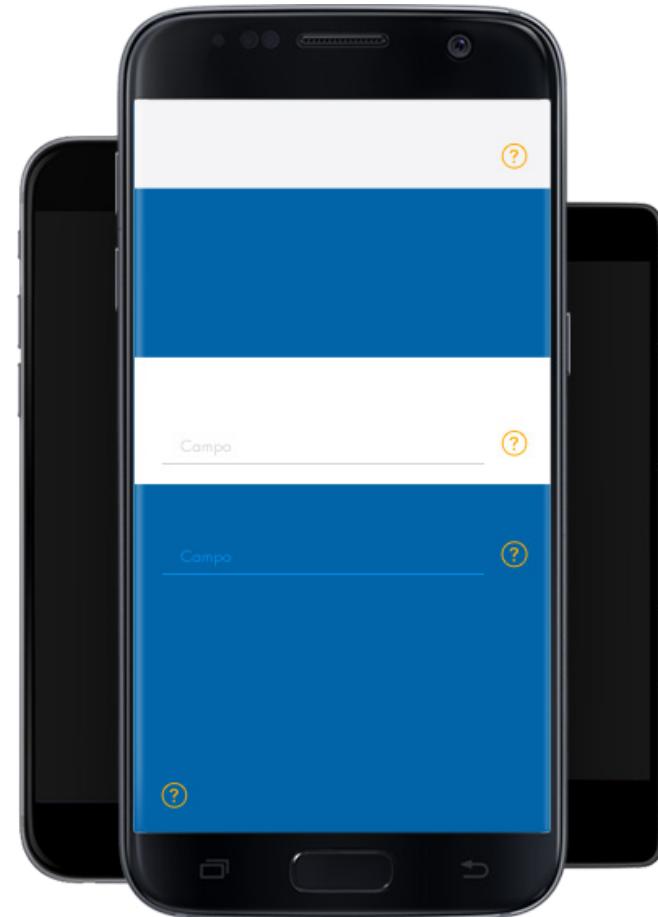
O ícone de ajuda deve estar localizado no header do menu. Ao ser acionado, a tela é aberta, exibindo um conteúdo organizado em tópicos.



Ajuda

Como tooltip

O ícone de ajuda, representado por um sinal de interrogação, deve se posicionar imediatamente após o item da tela ao qual corresponde. Quando o usuário toca o ícone, o tooltip (ou dica de contexto) se abre sobre ele ocupando a mesma largura da tela, e altura variável, exibindo a explicação adicional. Este texto explicativo não vem precedido de título.



Atualização

Como é característico da navegação mobile, arrasta-se a tela para baixo em algumas situações a fim de verificar se há informações atualizadas. Quando este comportamento ocorrer, surgirá, centralizado no topo da tela, o sinal de refresh para sinalizar que o carregamento está ocorrendo.

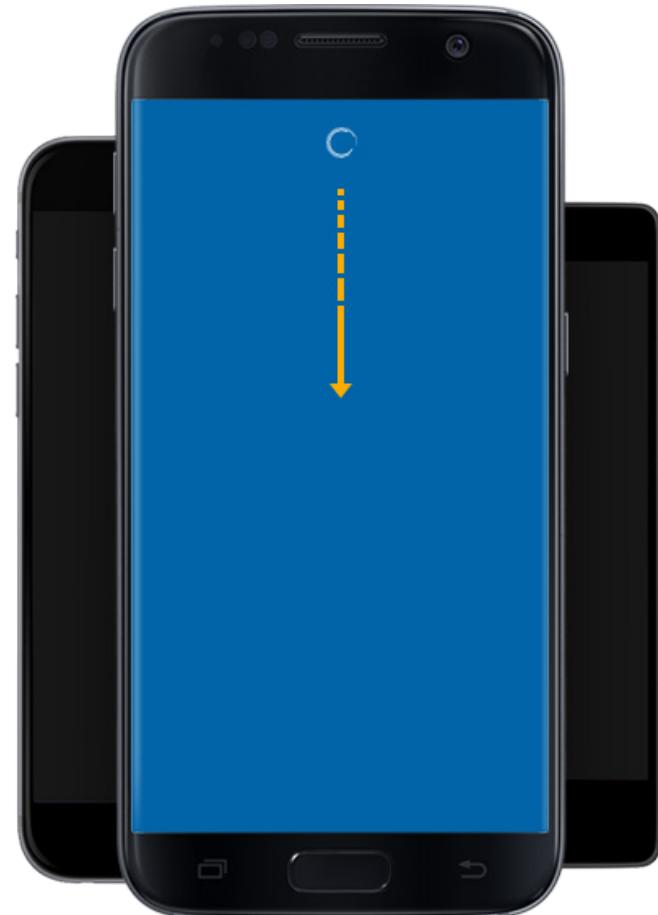
Atualização

Aplicado na tela

O deslocamento da tela para baixo deverá se limitar a uma medida equivalente a 8% da altura total da tela.

Para questões referentes ao movimento da tela, consulte Transições e Velocidade.

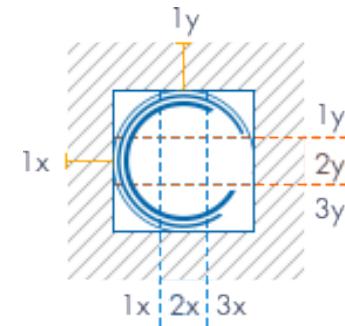
Direcionamentos para a aplicação do sinal de refresh podem ser encontrados na tela Ícones.



Atualização

Margens

O ícone deverá ser visível em qualquer resolução de tela, devendo ser posicionado dentro de uma área quadrada com margens de 1/3 do total.



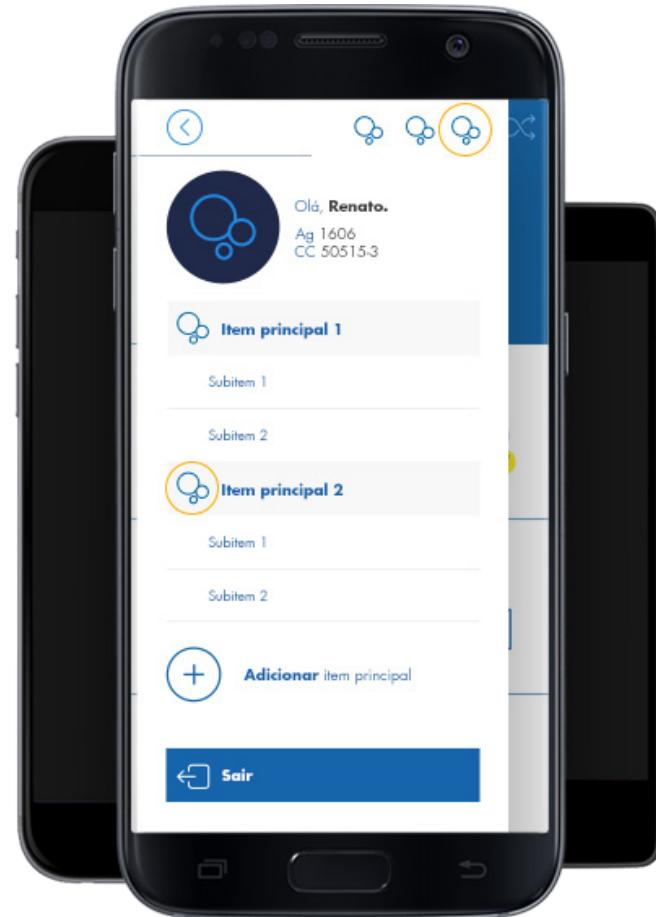
Configurações

Tela que reúne uma série de configurações que alteram de variadas maneiras o comportamento geral do aplicativo.

Configurações

Aplicado na tela

O ícone de configurações deve estar localizado no header do menu. Ao ser acionado, a tela é aberta exibindo os comandos disponíveis.



Configurações

Exemplos de comandos

CHECKBOX

Utilizado quando o usuário puder optar por uma ou mais opções dentre as apresentadas e possui a característica de permitir ser ativado e desativado no tap do usuário. É composto por input quadrado, label e símbolo de "check" para marcar a opção selecionada.

Regras de aplicação de cores e espaçamento seguem as mesmas orientações do radio button

RADIO BUTTON

Utilizado quando o usuário somente puder optar por uma dentre as opções apresentadas. É composto por input redondo, label e símbolo de "check" para marcar a opção selecionada.

Deve-se aplicar as cores da paleta primária, e, uma vez selecionada uma opção, todo o conjunto deve estar na mesma cor.

Mantém-se um espaçamento entre o input e o label de $\frac{1}{2}$ da largura do input.

Checkbox



Radio button



Rádio button



Radio button



Rádio button

Configurações

Exemplos de comandos

SLIDER

Os sliders, ou “controles deslizantes”, permitem que os usuários selecionem um intervalo de valores movendo o polegar para a esquerda ou direita. Devem ser utilizados para o ajuste de configurações que se expressem em níveis de intensidade ou intervalos de valor.

Cada traço vertical corresponde a valores predeterminados que garantem um ajuste controlado. Deve-se aplicar rótulos de identificação do slider à esquerda, garantindo que o início das barras do elemento esteja alinhado. As cores devem seguir as da paleta primária, tanto para a barra quanto para o botão – desde que harmonizem com o background.

SWITCH

Utilizado em situações em que o usuário deve alternar o estado de uma configuração para a qual há duas opções opostas, como “liga / desliga” ou “habilitado / desabilitado”, dentre outras. É composto por linha horizontal e elipse, que quando tocada pelo usuário (tap) alterna o estado do switch.

Regras de aplicação de cores e espaçamento seguem as mesmas orientações do radio button.

Slider



Switch



Dados

Dados numéricos devem ser inseridos na tela respeitando-se padrões de formatação que seguem.

Dados

Tipo de formação de dados

DATA

Datas devem ser informadas utilizando-se 8 números cardinais, ou seja, 2 dígitos para dia, 2 para mês e 4 para ano, estilizados em negrito e separados pela barra inclinada à direita.

HORA

Ao informar horas, aplica-se 2 dígitos para a hora e 2 para os minutos, sendo o número de horas sucedido pela abreviatura "h". O dado não deve ser estilizado em negrito.

VALORES POSITIVOS E NEGATIVOS

Sempre que o dado tabulado se referir a valores monetários, deve-se representar o valor positivo na cor verde e o negativo, na vermelha, precedido do sinal de negativo ("-") e do símbolo correspondente. Deve-se aplicar a vírgula para indicação das casas decimais.

AGÊNCIAS E CONTAS

Deve-se citar números de agência, conta e tipo de operação sempre precedidos da abreviatura correspondente. A mesma cor aplicada às horas e datas deve ser aqui utilizada.

Data

00/00/0000

Hora

00h00

Valores positivos e negativos

R\$ -100,00
R\$ 100,00

Agências e contas

ag 0000
cc 0000
op 000

Pesquisa

A funcionalidade de pesquisa é contextual, ou seja, os resultados da busca levarão em conta sempre o cruzamento entre o texto digitado e o conteúdo da tela ou sessão. Estão previstas 3 opções da funcionalidade, a depender do tipo mais adequado de retorno de resultados para o usuário.

Pesquisa

Elementos

Campo simples

Neste tipo de pesquisa, ao toque do usuário no campo, uma nova tela se abre, mantendo-o no topo. Após concluída a digitação, o usuário toca na lupa e os resultados são listados na tela.

É composto por fio horizontal, label da funcionalidade à esquerda, que será omitido quando o usuário tocar no campo, e ícone de lupa à direita.

Campo simples

Busca



Pesquisa

Elementos

Campo simples + lista de sugestão

Da mesma forma que no campo simples, ao toque do usuário uma nova tela se abre, mantendo o campo no topo. Ao longo da digitação aparece abaixo uma lista suspensa com possíveis resultados baseados no texto digitado. Essa lista é atualizada à medida que o texto vai sendo digitado ou apagado. Os trechos das palavras da lista que correspondem às letras digitadas no campo deverão estar estilizadas em negrito.

É composto por fio horizontal, label da funcionalidade à esquerda, que será omitido quando o usuário tocar no campo, ícone de lupa à direita e, após o início da digitação, lista suspensa.

Deve ser aplicado um background no elemento lista suspensa a fim de garantir o adequado contraste do texto. Entre os itens deve ser mantido o espaçamento equivalente a duas vezes a altura do texto do item.

Campo simples + lista de sugestão

Lore



Lorem

Lorem ipsum

Lorem ipsum dolor

Pesquisa

Elementos

Campo simples + listagem

Assemelha-se à pesquisa com lista de sugestão, porém ao invés de aguardar o início da digitação para que as sugestões de resultado sejam exibidas, o tipo de pesquisa "listagem" exibe, imediatamente após o toque do usuário no campo, e após a abertura de uma nova tela, todos os resultados existentes. E, à medida que o usuário digita, a relação de resultados é filtrada.

É composto por fio horizontal, label da funcionalidade à esquerda, que será omitido quando o usuário tocar no campo, e ícone de lupa à direita.

Campo simples + listagem

Lore



Lorem

Lorem ipsum

Lorem ipsum dolor

Tela de início

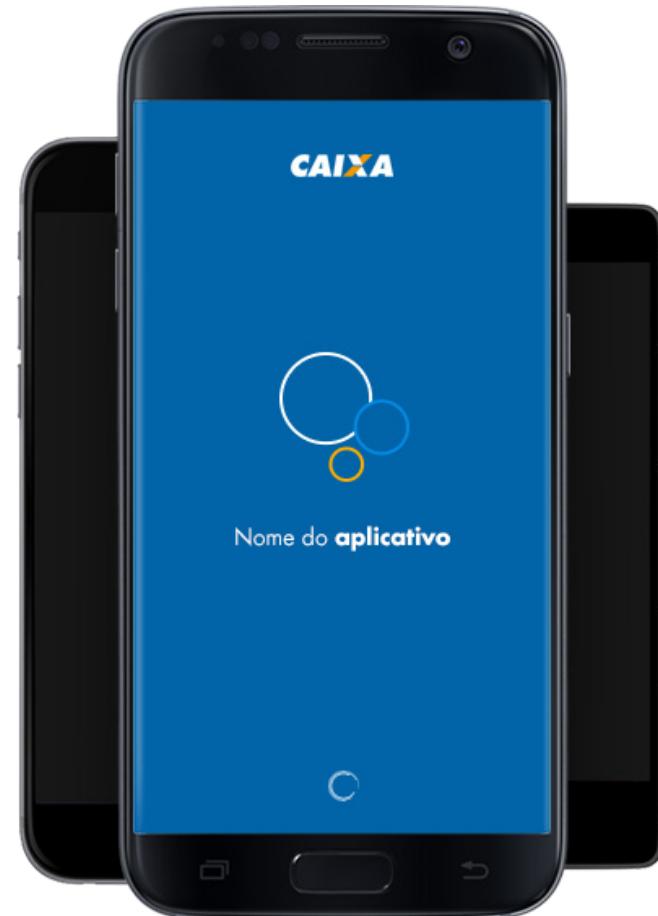
A tela de início, ou Splash screen, é a primeira a ser exibida após a abertura do aplicativo. Tem o objetivo de identificar o aplicativo para ao usuário e de tornar mais amigável o processo de carregamento da aplicação que estará ocorrendo enquanto a tela é exibida.

Em geral não deve ser aplicado um loading (ícone indicativo de carregamento da aplicação), a não ser em situações específicas em que o aplicativo demandar um tempo elevado para estar pronto para o uso.

Tela de início

Background sem imagem

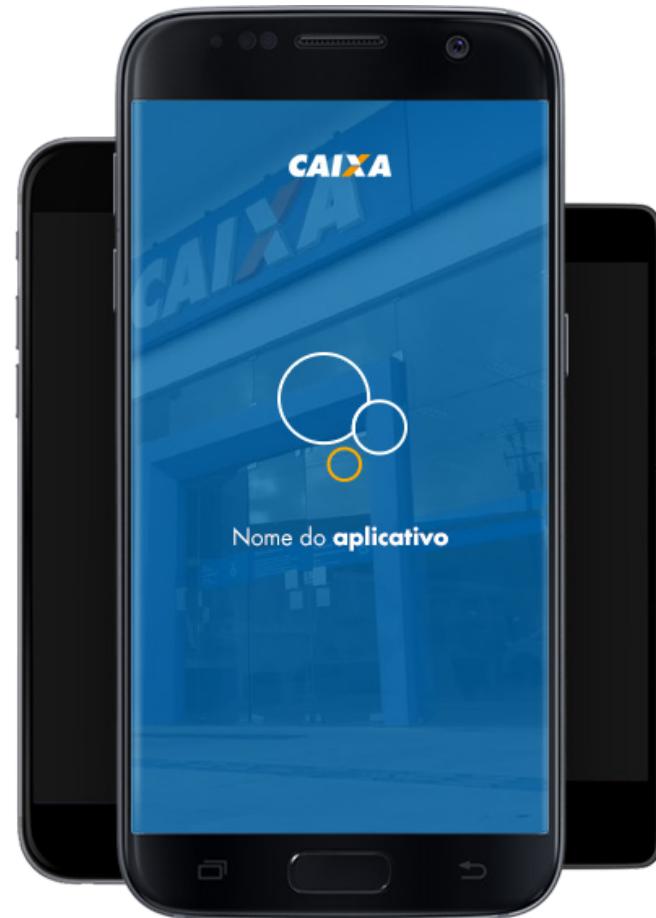
Esta opção utiliza um background conforme a paleta primária, de maneira a garantir o contraste com os demais elementos, como logo da Caixa, nome e logo do aplicativo e loading (se necessário).



Tela de início

Background com imagem

Neste caso a tela utiliza como background uma imagem alusiva à Caixa ou ao aplicativo, sobre a qual deve ser inserida uma camada de cor da paleta primária ou complementar de modo a provocar o esmaecimento do fundo e, também, garantir o contraste com os demais elementos, como logo da Caixa, nome e logo do aplicativo e loading (se necessário).



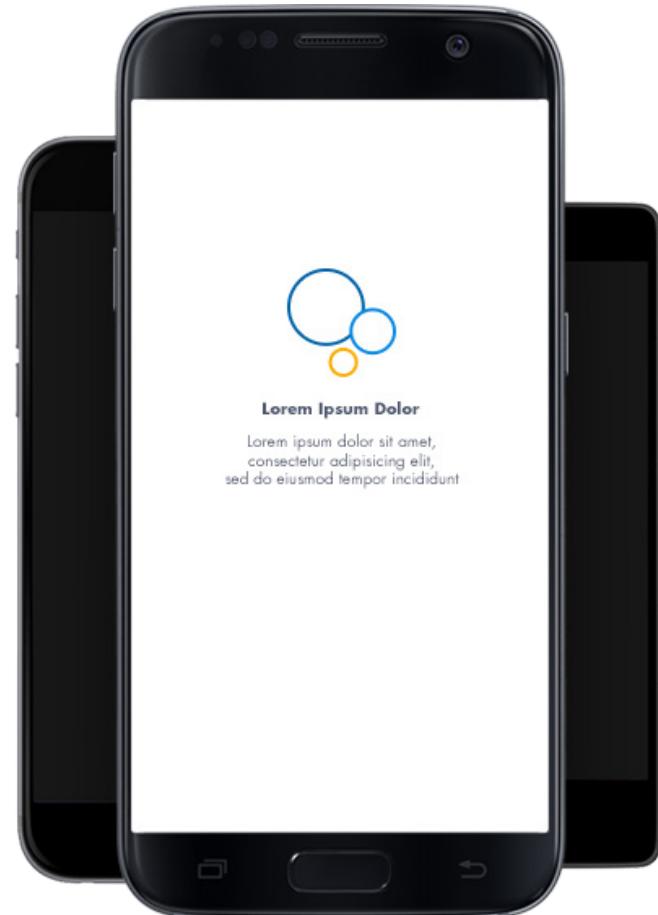
Tela vazia

Esta tela é utilizada em situações em que o usuário acessa uma área ou funcionalidade, onde ainda não há conteúdo disponível.

Tela vazia

Aplicado na tela

Deve apresentar um background de cor preferencialmente neutra, sobre o qual será aplicado um ícone com conceito de “alerta” ou “atenção”, e breve texto, precedido de título, explicando a ausência temporária de informações.



CAIXA