

3. Desenvolver

DigitalHouse >
Coding School





Módulo 3 - Desenvolver

Padrões de Interação II

DigitalHouse >
Coding School



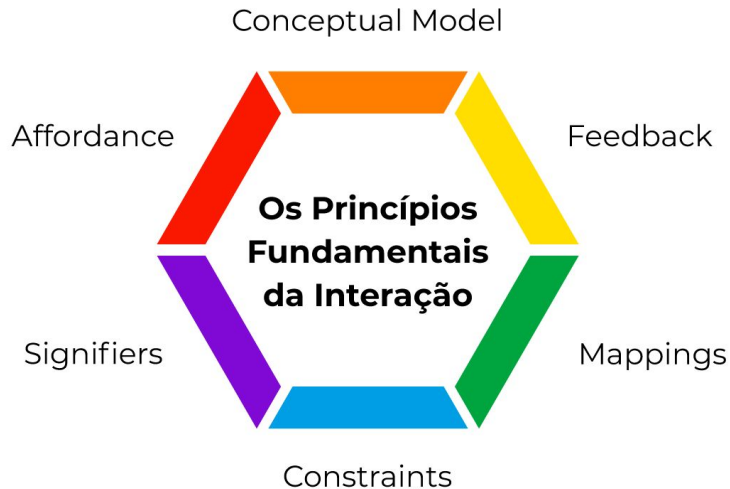


**Quando falamos em
padrões de interação e
interface estamos falando
de convenções**



6 princípios fundamentais da interação

- Affordances
- Signifiers
- Constraints
- Mappings
- Feedback
- Conceptual Model





Affordance

É a qualidade de um elemento de permitir ao usuário identificar sua funcionalidade intuitivamente, sem a necessidade de explicação prévia.





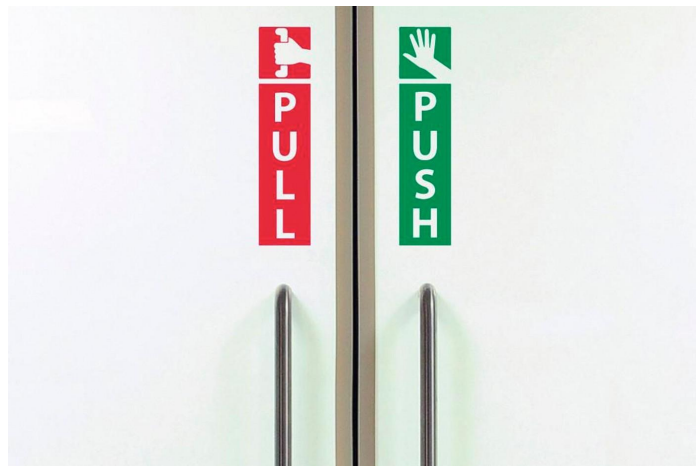
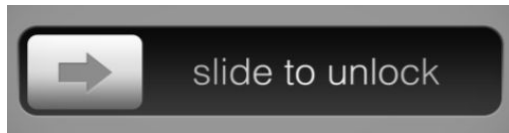
Tipos de Affordance





Explícita

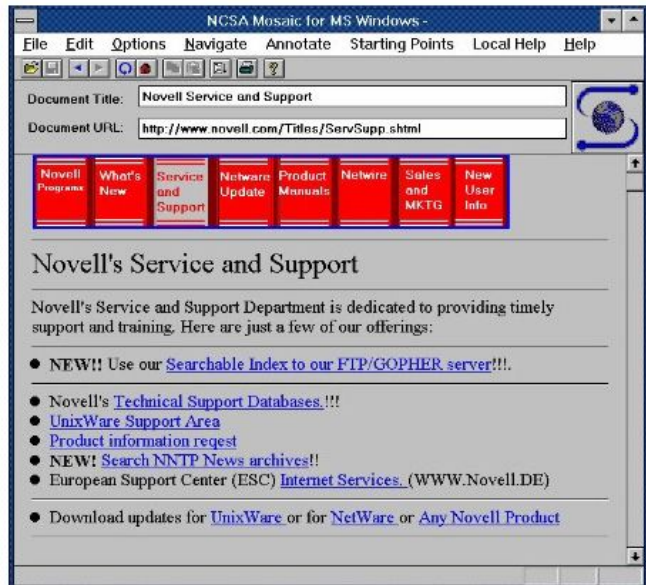
Elemento óbvio e claro das suas funcionalidades, indicando exatamente o que precisa ser feito.





Padrão

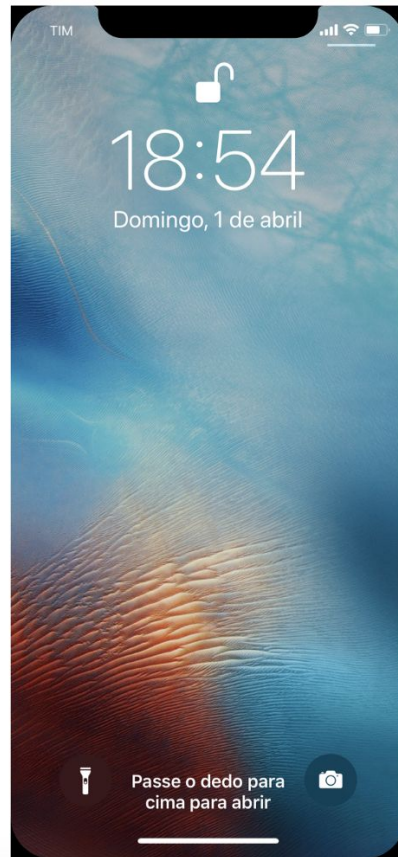
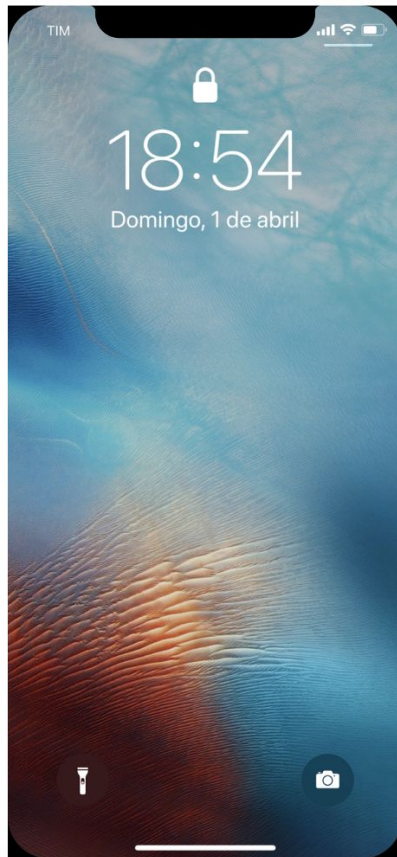
Sempre são baseadas em padrões antes vividos pelos usuários, ou pelo menos pela grande maioria deles. Um grande exemplo são os hiperlinks azuis.





Escondido

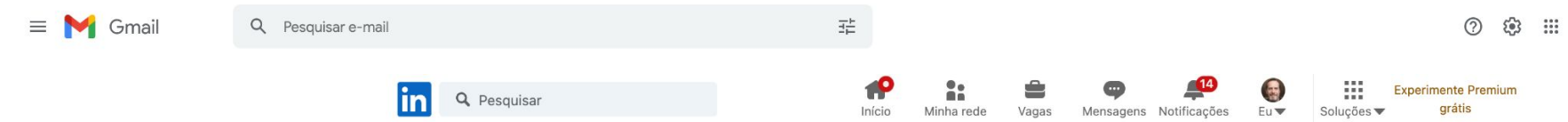
Neste caso, o Affordance não está disponível ou claro até que uma ação seja realizada pelo usuário. Isso ajuda a reduzir a complexidade visual de um design.





Metafórica

Desde as primeiras interfaces gráficas, sempre usamos referências do mundo real como metáforas em interfaces digitais. Ícones e símbolos são um grande exemplo disso: o carrinho de compra, o envelope, o telefone, o vídeo, a câmera, a impressora, etc.





Padrões e componentes de interface

Comprar agora

Finalizar cadastro

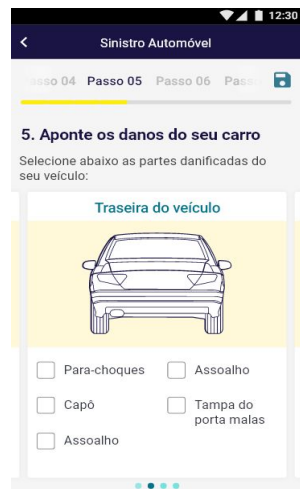
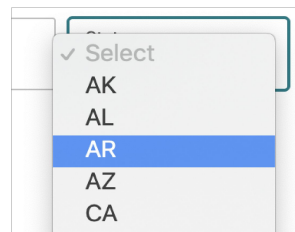
Sair



Tipo de pessoa

Física ☒

Jurídica ☐



Usuário

Senha

Emissão
Emissão 02

Label
Guilh

Guilherme Galvão

Guilherme França

Guilherme Nascimento

Guilherme Pereira

Guilherme Jorge

Guilherme Camargo

HOME > SEGUROS > VEÍCULOS > AUTO EXCLUSIVO

AUTO EXCLUSIVO

ENCONTRE UM CORRETOR

Assistência 24 horas

Guincho ; Mecânico para conserto provisório;
Chaveiro ; Troca de Pneus ; Motorista reserva;
Serviço de leva e traz

Principais coberturas

Benefícios

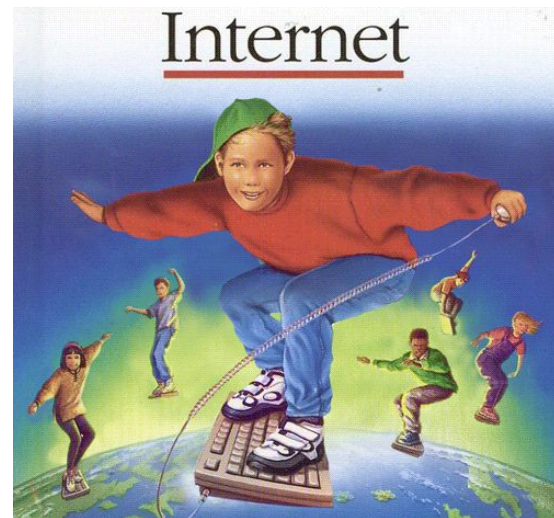


Padrões e componentes de interface

- Vários problemas já foram resolvidos, as pessoas estão acostumadas com determinada solução que já existe.
- Não reinvente a roda. Inove onde precisa de inovação.
- Se o usuário encontra uma navegação muito diferente no seu site, pra resolver um problema comum, ele vai pra outro site que seja mais fácil



Padrões W3C





Padrões W3C

O padrão W3C (World Wide Web Consortium) trata-se de uma grande organização internacional com mais de 400 membros, entre empresas, órgãos governamentais e associações independentes, responsável pelos protocolos e padronização da World Wide Web, a rede mundial de computadores



Padrões W3C

[PADRÕES](#) [PARTICIPE](#) [FILIE-SE](#) [SOBRE O W3C](#)

Google

[W3C.br](#) » [Padrões](#) » [Web Design & Aplicações](#)

[ir para conteúdo](#)

PADRÕES WEB

- Web Design e Aplicações
- Arquitetura Web
- Web Semântica
- Tecnologia XML
- Web de serviços
- Web de dispositivos
- Navegadores e ferramentas de autoria
- ... mais

GRUPOS DE TRABALHO W3C BRASIL

- Acessibilidade Web
- Dados Abertos: Governo e Sociedade
- Vocabulários e Ontologias
- Veja também os Cursos W3C Brasil

NOTÍCIAS

- Notícias 2015
- Notícias 2014
- Notícias 2013

www.w3.org/standards/agents/

WEB DESIGN & APLICAÇÕES

Web Design e Aplicações referem-se aos padrões para o desenvolvimento de páginas Web, incluindo HTML5, CSS, SVG, Ajax, e outras tecnologias para Aplicações Web ("WebApps"). Esta seção inclui também informações sobre como tornar páginas acessíveis para pessoas com deficiências (WCAG), sobre internacionalização, e ainda para dispositivos móveis.

HTML & CSS

HTML e CSS são as tecnologias fundamentais para o desenvolvimento de páginas Web: HTML (html e xhtml) para a estrutura, CSS para o estilo e layout, incluindo WebFonts. Pesquise recursos para melhores projetos de páginas web e ferramentas de ajuda.

Script e Ajax

Padrões em APIs para o desenvolvimento de aplicações Web client-side incluem Geolocalização, XMLHttpRequest (Ajax), e widgets para mobile. O padrão W3C para modelo de documento (o "DOM") e tecnologias como XBL possibilitam a criação de documentos interativos com scripts.

Gráficos

O W3C é a casa do formato raster PNG e do formato vetorial SVG, além da API Canvas. WebCGM é um formato mais especializado para, por exemplo, os domínios da engenharia automotiva e aeronáutica.

Internacionalização

W3C tem em sua missão desenvolver tecnologia que funcione nas diversas culturas e idiomas. Por exemplo, os padrões W3C como HTML e XML são desenvolvidos em Unicode. Além disso, o W3C publica orientações para autores relacionadas a elementos para idioma bidirecional, e outros mais.

Matemática na Web

Matemática e fórmulas são utilizadas na Web em relatórios de negócios, materiais pedagógicos e pesquisas científicas. O padrão MathML do W3C possibilita que linguagem matemática possa ser servida, recebida e processada na World Wide Web, da mesma forma que é com o HTML.

Acessibilidade

A Iniciativa de Acessibilidade do W3C (WAI) publicou as Recomendações para Conteúdo Acessível na Web (Web Content Accessibility Guidelines - WCAG) para orientar a autoria de conteúdos acessíveis para pessoas com alguma deficiência. WAI-ARIA oferece mais ferramentas para autoria de aplicações Web acessíveis, provendo adições semânticas para widgets.

Privacidade

A Web é uma poderosa ferramenta de comunicações e transações de todo tipo. É importante portanto considerar a segurança e a privacidade como partes do projeto de tecnologia e suas implicações na Web. Embora tecnologias como POWDER capacitem usuários a tomar decisões adequadas para privacidade e proteção de informações, projetos em educação são também importantes para a construção de uma Web confiável.

Áudio e Vídeo

Alguns dos formatos W3C que permitem a criação de apresentações de áudio e vídeo incluem HTML, SVG e SMIL (para sincronização). W3C também trabalha em um formato de texto cronometrado para legendagem e outras aplicações.

Mobile Web


É da missão do W3C promover "Web Única" e torná-la disponível em qualquer dispositivo. O documento "Melhores práticas em Web Mobile" ajuda autores a compreender como criar conteúdo que possa ser acessado em uma grande variedade de dispositivos, contextos e localidades.



Padrões Web e Mobile já estabelecidos





 Why Framer X Teams Learn Blog Support Pricing [Try Framer X for free](#)

Pricing

Bill yearly ☐ Bill monthly Save 20%

Individual

\$12

/Month*

- ✓ Unlimited updates & projects
- ✓ Community support

[Subscribe now](#)

Small Teams

Best value

\$79

/Month*

- ✓ Unlimited updates & projects
- ✓ 5 user seats
- ✓ Team packages
- ✓ Team dashboard
- ✓ Email support

[Subscribe now](#)


Company

Custom

- ✓ Unlimited updates & projects
- ✓ Team packages
- ✓ Team dashboard
- ✓ Custom permissions
- ✓ Dedicated account manager
- ✓ Training & onboarding
- ✓ SSO (single sign-on)
- ✓ Custom billing

* Billed as \$144 yearly (auto-renewal)

Perfect Plans to Support Your Business

Excellent  (Based on 3,012 [G2/Geek reviews](#))

MONTHLY ☒ YEARLY

Prices in USD

Lite

For the self-employed pro that's on the go

\$7.50 /mo

REG. \$15.00

5 Billable Clients

[Buy Now](#)

or [Try It Free](#)

Most Popular

Plus

For small businesses with big goals

\$12.50 /mo

REG. \$25.00

50 Billable Clients

[Buy Now](#)

or [Try It Free](#)

Premium

For growing businesses with dynamic teams

\$25.00 /mo

REG. \$50.00

500 Billable Clients

[Buy Now](#)

or [Try It Free](#)

Select

For thriving businesses that need custom service

Custom Pricing

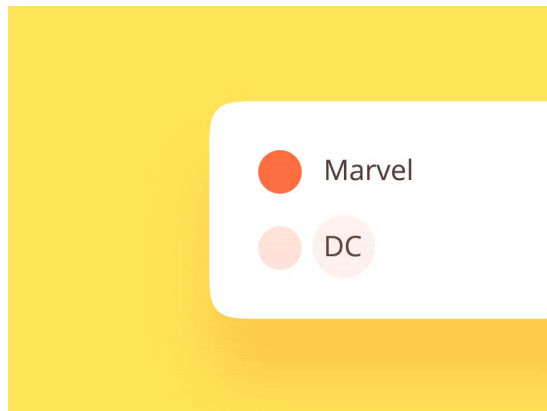
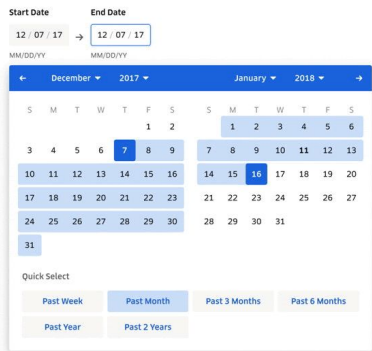
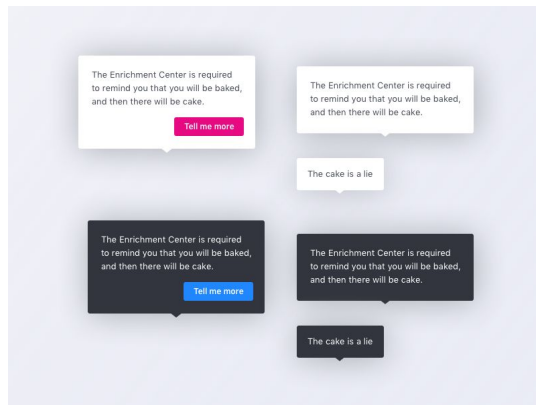
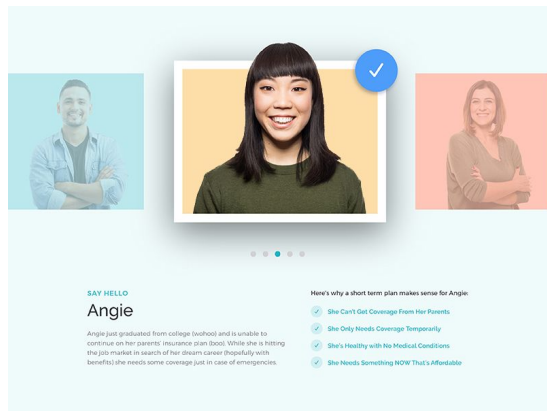
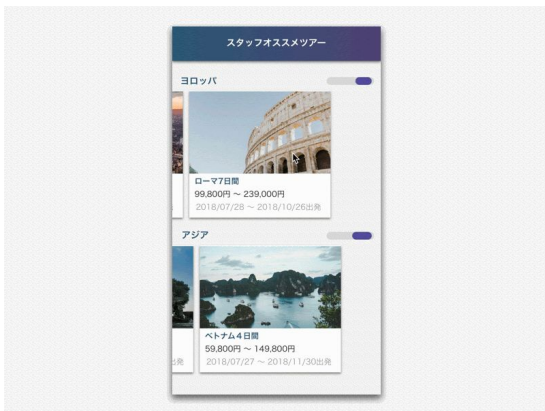
500+ Billable Clients

[More Details](#)

or [Request a Demo](#)

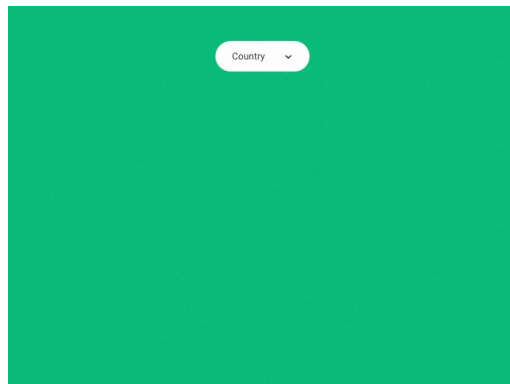


DESENVOLVER / PADRÕES DE INTERAÇÃO II





- ☐ Nintendo
- ☐ Playstation
- ☐ Xbox
- ☐ PC



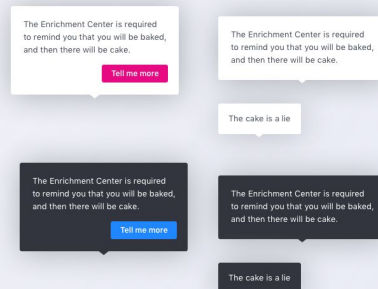
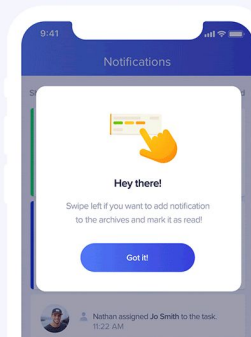
☒ Work

☐ Social Life

☐ Sleep

galshir.com

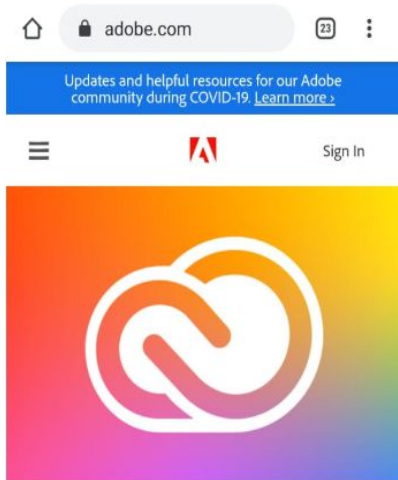
Email





DESENVOLVER / PADRÕES DE INTERAÇÃO II

DigitalHouse >
Coding School



Create better
together.
Wherever.

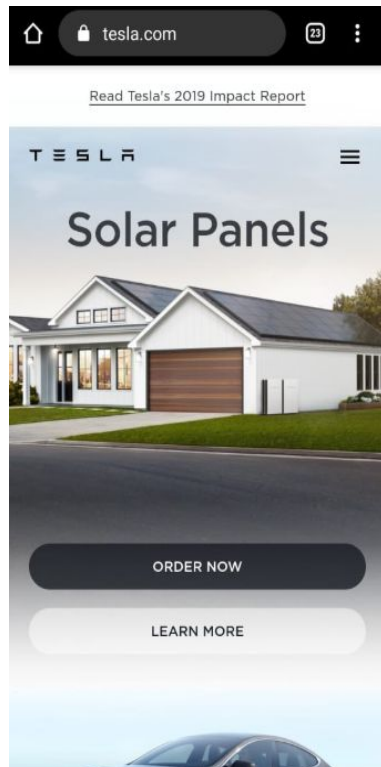
The latest Creative Cloud release is full of new ways to create, connect, and collaborate from anywhere.

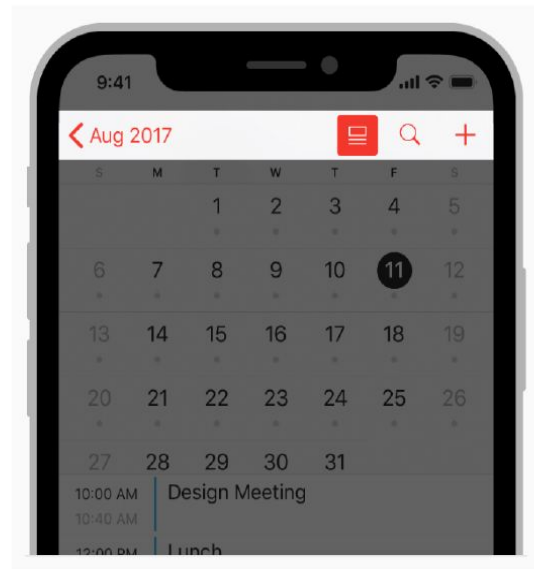
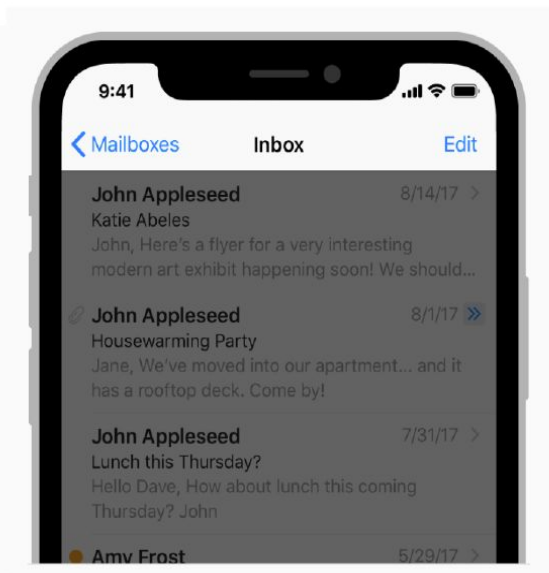
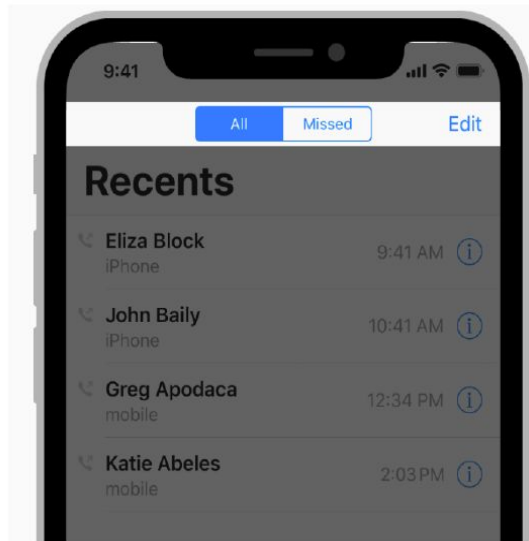


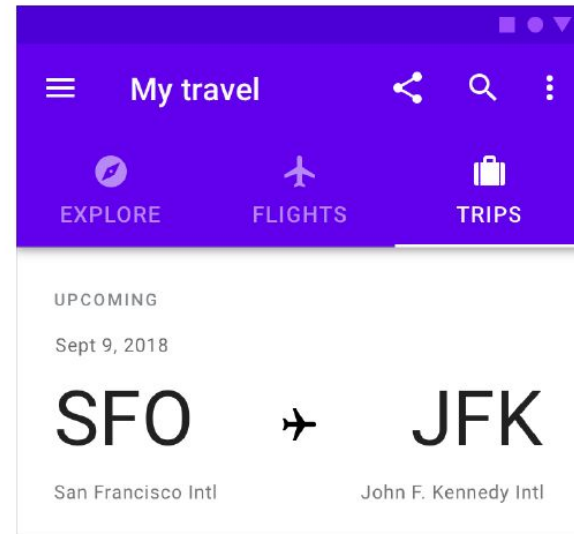
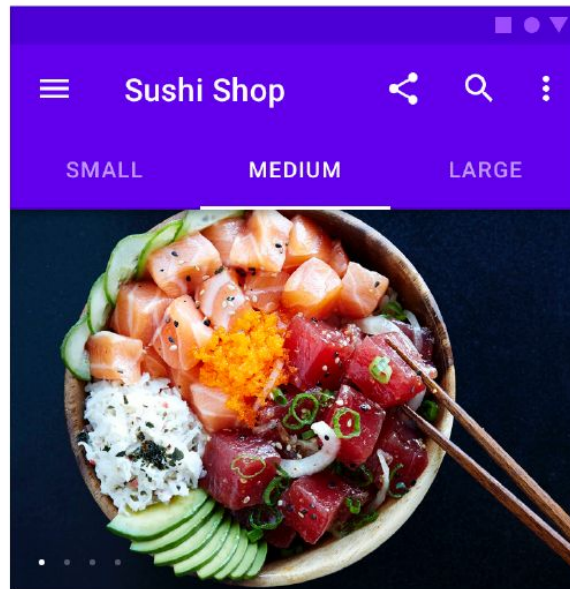
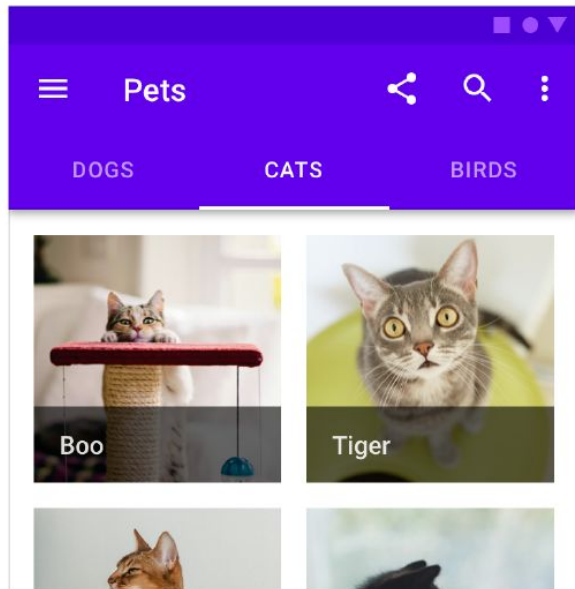
AUTO

Coberturas e Assinâncias para você andar com

Encontre um Corretor









Dark Pattern





Dark Pattern

Funcionalidades do design de interface feitas para induzir os usuários a tomarem ações indesejadas em benefício do negócio.

Luciana Galastri, Site Galileu



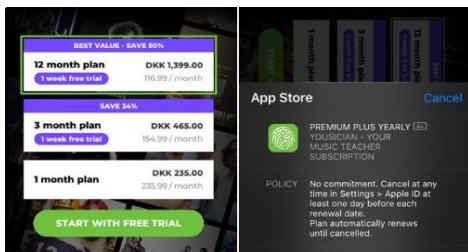


No exemplo, loja virtual adiciona automaticamente um produto ao carrinho de compras, com a justificativa de que o case de iPad ajudará a proteger o iPad que você acabou de selecionar.

<https://twitter.com/darkpatterns>



O site da campanha presidencial de Mike Bloomberg (<http://mikebloomberg.com>) exibe um pop-up periódico informando que pessoas em determinados estados estão se inscrevendo como voluntários. Que maravilha! Mas aqui está um segredo: essa mensagem é gerada falsamente usando um bom e velho JavaScript.



Nesse exemplo, o usuário clica no botão **START FREE TRIAL** (uma informação diz que não está comprometido com nada) em seguida uma mensagem pede para ele se registrar com Touch ID (algo já comum) e o feedback é: **você acabou de se inscrever em um plano de 145 USD / ano**

<https://twitter.com/darkpatterns>



Dark Pattern

Nossa maior defesa contra os dark patterns é saber da existência e estar ciente deles e advogar sempre em prol do usuário.

Luciana Galastri, Site Galileu





Modificar, hackear e quebrar padrões



Quebrar padrões

Padrões devem ser vistos como uma referência e não como uma norma. Não deve restringir a criatividade. **Mas é preciso ter uma boa razão!**

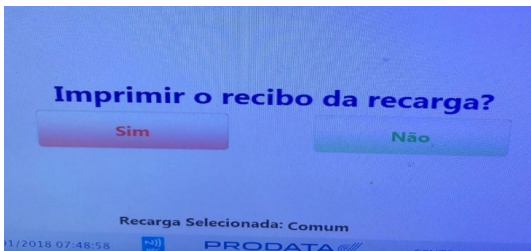


Quebrar padrões

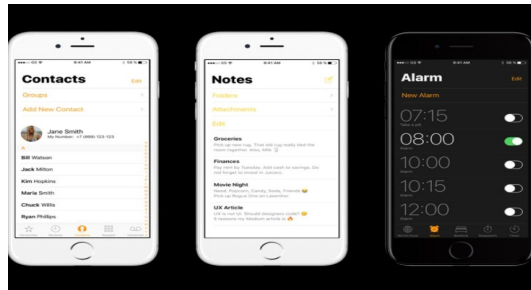




Quebrar padrões, pode ser bom para...



Quebrar comportamentos automatizados e insustentáveis, como a impressão do recibo de recarga do Bilhete Único de São Paulo.



Promover surpresas agradáveis ao usuário, tornando a experiência mais customizada e única. Quando a solução se torna previsível demais tende a perder o encanto.



Quebrar padrões, pode ser um problema, porque...

Quebrar um padrão, por mais incrível que pareça, não significa que a interface será boa do ponto de vista do usuário.

Quebrar um padrão pode exigir um esforço cognitivo que seu usuário não está disposto a ter.

Grandes empresas preferem utilizar padrões pois são premissas que garante sucesso. Quebrar um padrão pode ser o fracasso do seu produto e do negócio



Qual o segredo então?

Conheça o seu usuário e o quanto eles estão dispostos a aprender algo novo.

Perceba se o que está propondo apresenta algum benefício na experiência da Interface.

Teste muitas vezes com os usuários antes de desenvolver. Tenha o conceito de inovação em mente: Erre rápido, aprenda rápido.



Como aprimorar esse vocabulário?



- Aprender praticando
- Ver inspirações e exemplos
- Identificar estruturas recorrentes e experimentar



