



Módulo 3

3. Desenvolver

DigitalHouse >
Coding School





Módulo 3 - Desenvolver

Padrões de Interação I

DigitalHouse >
Coding School





Alinhamento de Expectativas!





- Não vamos desenhar telas de alta fidelidade em software;
- Não vamos sair daqui dominando todos os padrões de interação;
- Vamos conhecer alguns dos principais padrões de interação e entender porque eles existem e como usá-los;
- Boas e más práticas;
- Qual o limite para modificar, hackear e quebrar padrões;
- Como construir um vocabulário visual.



Padrões





Conceitos e Ideias



Fale Conosco



Monte o Seu



Agendamento de
Serviços



OUR BRANDS ▶ SHOP ▶ GIVE REWARDS



DigitalHouse >

Campus ▾ Cursos ▾ Programas executivos ▾ Para Empresas Escolas Biblioteca Virtual Eventos Comunidade ▾

BR

facebook

Email ou telefone

thiagobarcelos@gmail.co

Senha

Entrar

Esqueceu a conta?

dribbble

Shots Designers Teams Community Jobs ...

Get more out of Dribbble — Go Pro



Search



WhatsApp

WHATSAPP WEB

FEATURES

DOWNLOAD

SECURITY

FAQ

EN ▾



Instagram

Search



amazon

All ▾



Hello, Thiago
Account & Lists ▾

Returns
& Orders

Cart



magalu

Nossas lojas Tenha sua loja Regulamentos Acessibilidade

Atendimento Compre no tel: (11) 3508-9900 Meus pedidos

procure por código, nome, marca...



Bem-vindo :)
Entre ou cadastre-se

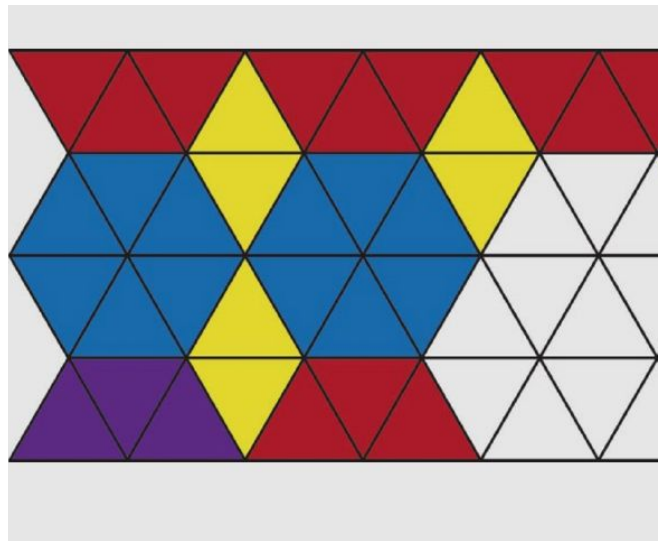


Home Product Engineering Editorial Q



Padrões

Queremos encontrar
padrões em tudo. O ser
humano é bom nisso





Padrões - Design de Produto



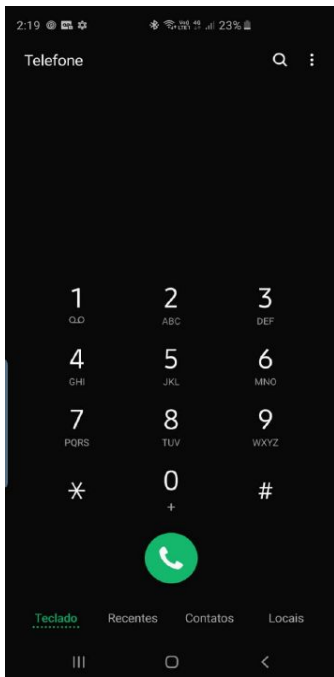


Padrões - Design de Produto





Padrões - Design de Interface









**“Designers são especialistas em
identificar padrões no caos aparente
das interfaces, apenas por observar
projetos existentes.”**

Frederick van Amstel



Padrões = Convenções



Convenções

Quando falamos em padrões de interação e interface estamos falando de convenções (aquilo que já está estabelecido)



Interação Humano Computador

Apropriar de modelos mentais para
simplificar a forma como
interagimos com as "coisas"





Interação Humano Computador

“Designers utilizam metáforas que se apropriam de valores e cultura relacionados ao universo daquele usuário.

É só pensar nos ícones como calculadora, lixeira, envelopes ou nos movimentos gestuais baseados no mundo físico.”

Luciana Galastri, Site Galileu



magalu

procure por código, nome, marca...



Bem-vindo :)
Entre ou cadastre-se



☰ Todos os departamentos

Ofertas do dia

Celulares

Móveis

Eletrodomésticos

Tv e Vídeo

Informática

Saldão

BLACK DAS BLACKS

☰ Cartão Luza

#magalu

Quem busca  **Magalu** se dá bem.

magalu.com > ofertas do dia

Ofertas do dia

marcas

- ☐ samsung (9)
- ☐ philco (5)
- ☐ pampers (4)
- ☐ cenoura & bronze (3)
- ☐ electrolux (3)

[veja todos](#)

avaliação

- ☐ ★★★★★
- ☐ ★★★★★★
- ☐ ★★★★★★
- ☐ ★★★★★★
- ☐ ★★★★★★

As melhores ofertas e
preços exclusivos

Digite o seu nome

Digite o seu email

EU QUERO!

101 produtos encontrados

Ordenar por: Relevância



Depilador Elétrico Philips
Satinelle

de R\$ 179,90 por

R\$ 109,90

2x de R\$ 54,95 com juros



Lâmpada LED Musical Caixa
de Som Bluetooth 12W...

de R\$ 31,90 por

R\$ 24,90



Painel para TV Intense
Lukaliam Off White / Damasco

★★★★★ (5)

de R\$ 799,00 por

R\$ 549,00

10x de R\$ 54,90 com juros



Smartphone Samsung Galaxy
A70 128GB Preto 4G

★★★★★ (8)

de R\$ 2.499,00 por

R\$ 1.799,10 à vista

ou R\$ 1.999,00

Deals and Promotions

Shop Today's Deals, Lightning Deals, and limited-time discounts

Showing 1-48 of 1000 results for 3 Availability Options

Sort by Featured

Department

Arts, Crafts & Sewing

Automotive & Motorcycle

Baby

Baby Clothing & Accessories

Beauty

Books

Boys' Fashion

Camera & Photo

Cell Phones & Accessories

Computers & Accessories

Costumes & Accessories

DVD & Blu-ray

See more Department

Deal Type

Deal of the Day

Lightning Deals

Savings & Sales

Prime Early Access Deals

Availability

Clear

Active

Upcoming

Missed

Price


Under \$25

\$25 to \$50

\$50 to \$100

\$100 to \$200

\$200 & Above



DEAL OF THE DAY

\$679.00

List: ~~\$999.00~~ (32% off)


Ends in 2:48:08

Apple MacBook Air for \$679

Ships from and sold by Amazon.com.

★★★★☆ 291

Add to Cart



DEAL OF THE DAY


\$169.99 - \$269.99

Ends in 2:48:08

Save up to 45% on Ecovacs Robot Vacuums and get a Free Echo Dot

★★★★☆ 287

See details



DEAL OF THE DAY


\$10.49 - \$38.49

Ends in 2:48:08

Save up to 30% on Men's Dress Shirts

★★★★☆ 93

See details




\$199.00 - \$299.00

Save on Bose Home Speaker 300 and 500

★★★★☆ 49

See details




\$149.99 - \$649.99

Save on Garmin Watches and GPS

★★★★☆ 67

See details




\$797.99 - \$1,597.99

Save on Samsung's The Frame QLED Ultra HD Smart TV with Alexa Compatibility

★★★★☆ 59

See details




Under \$25

\$25 to \$50

\$50 to \$100

\$100 to \$200

\$200 & Above




Under \$25

\$25 to \$50

\$50 to \$100

\$100 to \$200

\$200 & Above




Under \$25

\$25 to \$50

\$50 to \$100

\$100 to \$200

\$200 & Above




Under \$25

\$25 to \$50

\$50 to \$100

\$100 to \$200

\$200 & Above




Under \$25

\$25 to \$50

\$50 to \$100

\$100 to \$200

\$200 & Above



Under \$25

\$25 to \$50

\$50 to \$100

\$100 to \$200

\$200 & Above



Hackeando e quebrando um padrão

Puxe para atualizar? O padrão foi primeiro utilizado pelo aplicativo do Twitter que, ao mesmo tempo em que criava um novo padrão, quebrava o padrão de clicar no ícone home para atualizar o feed, uma vez que este que não era percebido pelos usuários.





Padrões de interações humano computador





Prompt de comando



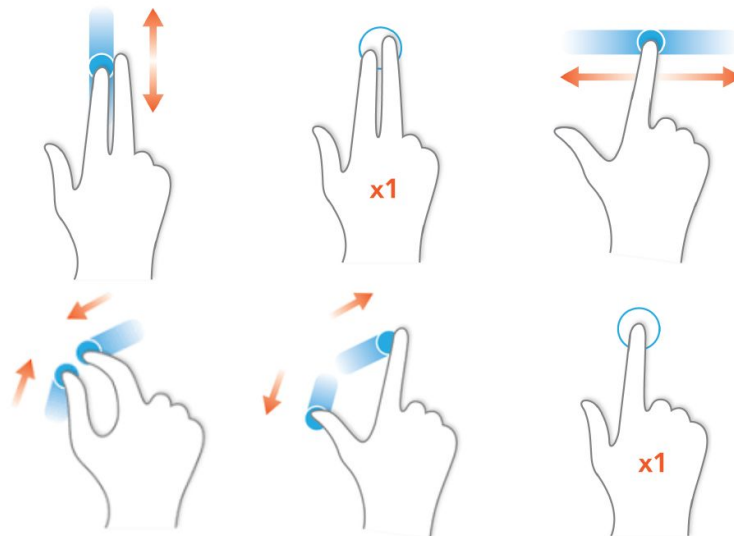


Mouse





Gestos





Gestos





Outros exemplos de interação



Hey Alexa,

amazon

Turn on the lights.
Play my Audible.
Ask Uber for a ride.
What's the weather?
Play my workout playlist.
Set the temperature to 72 degrees.
How's traffic on my route?
Set a timer for 15 minutes.
Turn on my Fire TV.
Set my alarm for 7:00.





Padrões e componentes de interface



Quais os tipos de Componentes da interface do usuário?

Basicamente temos cinco grupos de elementos de interface. Eles são distinguidos de acordo com a sua funcionalidade dentro da interface.

Controles de entrada: São caixas de seleção, botões de opção, listas suspensas, caixas de listagem, botões, alternâncias, campos de texto, campo de data

Componentes de navegação: Trata-se do elementos de navegação da interface como breadcrumb, slider, campo de pesquisa, paginação, slider, tags, ícones.








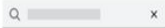




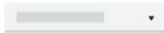


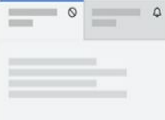






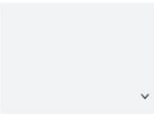

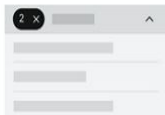




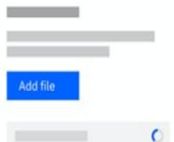

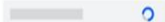


Quais os tipos de Componentes da interface do usuário?

Componentes informativos: São elementos que passam instruções importantes para o usuário como dicas de ferramentas, ícones, barra de progresso, notificações, caixas de mensagem, janelas modais.

Containers: Acordeão, boxes estruturais, entre outros.

Conteúdo: Nesse último grupo estamos falando do conteúdo multimídia (imagens, vídeos, etc) e textos da interface.

<p>Accordion</p> 	<p>Breadcrumb</p> 	<p>Button</p> 	<p>Checkbox</p> 	<p>Progress indicator</p> 	<p>Overflow menu</p> 	<p>Radio button</p> 	<p>Search</p> 
<p>Code snippet</p> 	<p>Content switcher</p> 	<p>Data table</p> 	<p>Date picker</p> 	<p>Select</p> 	<p>Slider</p> 	<p>Structured list</p> 	<p>Tabs</p> 
<p>Link</p> 	<p>List</p> 	<p>Loading</p> 	<p>Modal</p> 	<p>Tag</p> 	<p>Text input</p> 	<p>Tile</p> 	<p>Toggle</p> 
<p>Multiselect</p> 	<p>Notification</p> 	<p>Number input</p> 	<p>Pagination</p> 	<p>Dropdown</p> 	<p>File uploader</p> 	<p>Form</p> 	<p>Inline loading</p> 



Exemplos de Design System

←

Design System Documentation

Updated 42 minutes ago...

🔍

🔗

📄

⋮

Share

J

▼

📁 Upload logo

🔍 Search...

🏠 Cover page

OVERVIEW

STATUS

PROCESS

GUIDELINES

Logo

Mobile

Layout

Colors

Typography

Iconography

COMPONENTS

Avatar

Button

Button group

Callout

Card

Collapse

🔗 Add tab

Type something (you can use markdown) or use the + to add content

🔗 Label

Button

A core interaction element to signify actions a user can take

🔗

Toggle

An element to switch between two states

Entry

Text input

A form element which allows user input

Notification text Label

Notifications

Ephemeral elements to notify users of the actions they've taken

J

🔗 ⚙️ 🗑️

Label

🔗 Copy link

🔗 Rename

🔗 Other action

🔗 Other action

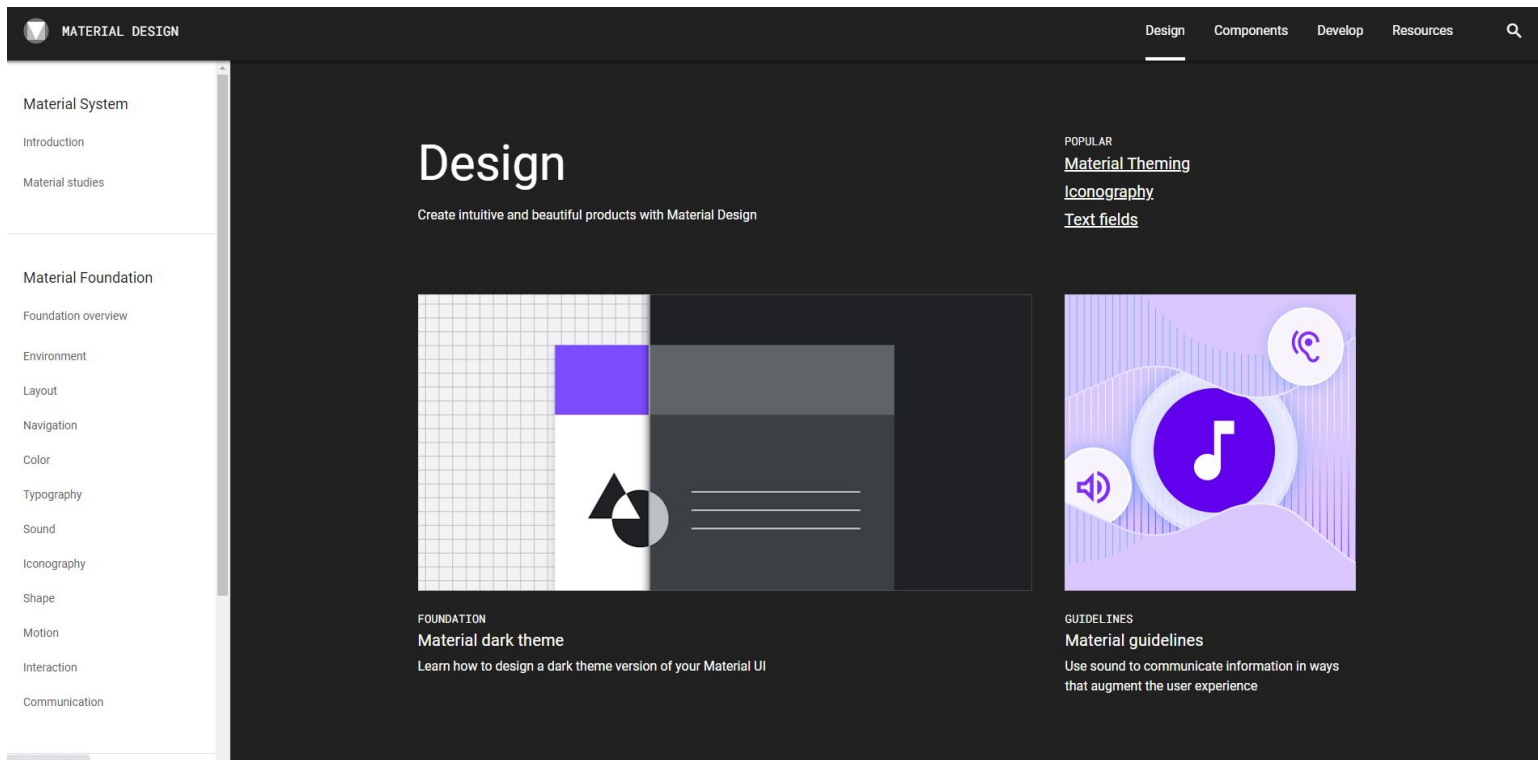


Mas antes... O que é um Design System?

- Conjunto de padrões para design e código garantindo consistência em produtos digitais.
- Produto escalável que serve a outros produtos



Google Material Design





Apple Design System



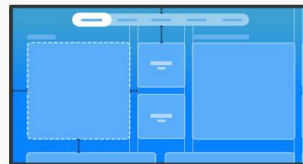
[macOS >](#)



[iOS >](#)



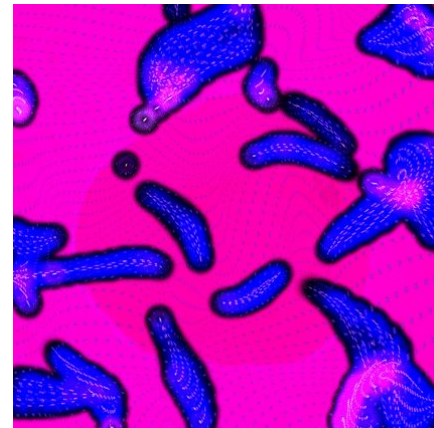
[watchOS >](#)



[tvOS >](#)



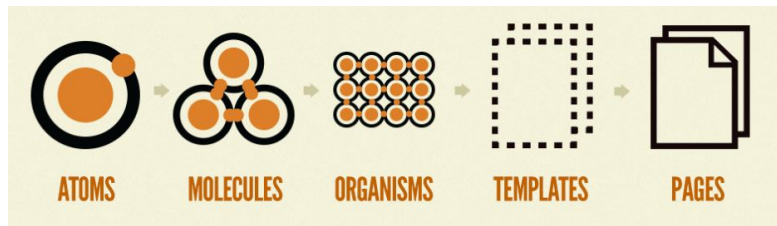
Atomic Design





O que é Atomic Design?

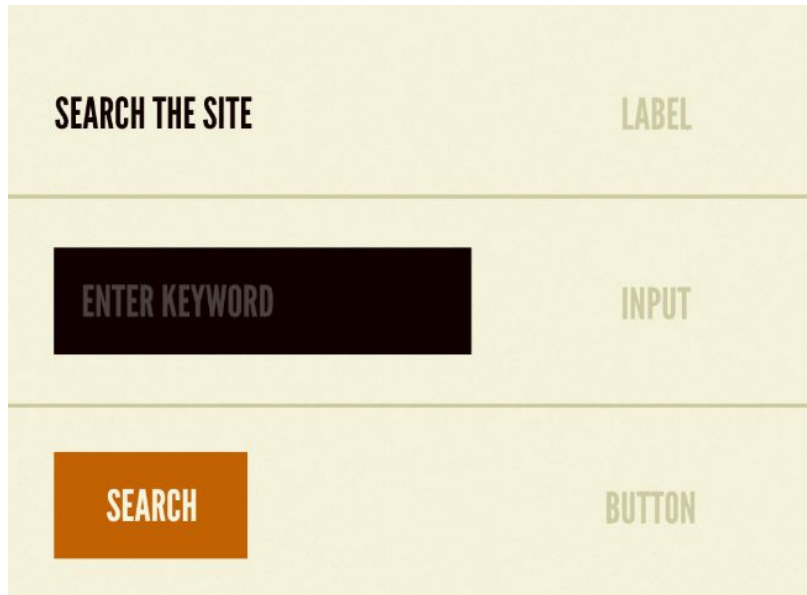
- É uma metodologia para criar design de interfaces baseado em uma analogia a química. Um conjunto de Átomos formam moléculas, que por sua vez formam organismos.
- A apropriação dessa metáfora oferece um modelo de design visual que garante velocidade e consistência.





Átomos

São os elementos básicos que compõem uma interface, vistos isoladamente.





Moléculas

A junção dos elementos básicos
gera uma padrão de interação,
como por exemplo um campo de
busca.

SEARCH THE SITE

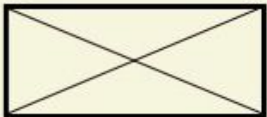
ENTER KEYWORD

SEARCH



Organismos

A organização de algumas moléculas formam um organismo, elementos que norteiam a navegação e a leitura do conteúdo da interface, como nesse caso um Header de uma página Web.



[Home](#) [About](#) [Blog](#) [Contact](#)

SEARCH THE SITE

ENTER KEYWORD

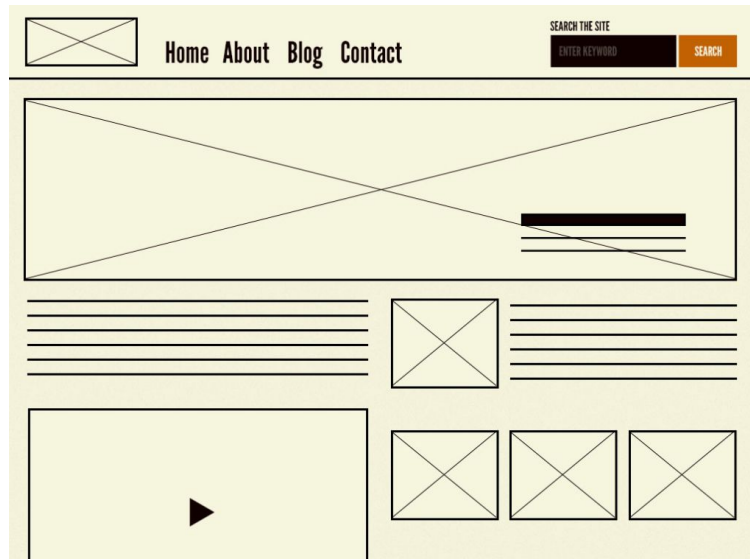
SEARCH



Modelos

No estágio do Modelo, a analogia química é quebrada para entrar em uma linguagem de melhor entendimento do time e clientes.

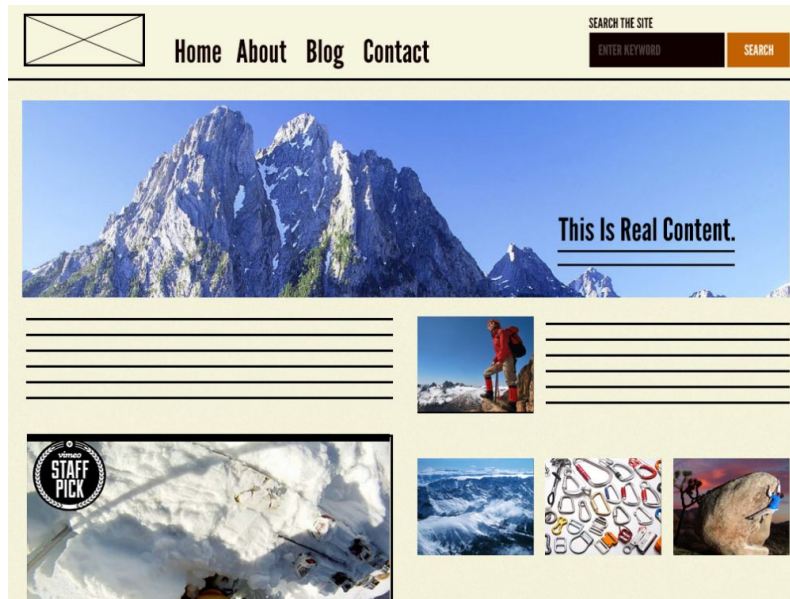
Grupos de organismos se organizam e definem o “modelo” de uma página. Aqui começa a ficar claro o nosso design.





Páginas

Nas páginas, o conteúdo do espaço reservado é substituído pelo conteúdo representativo real para fornecer uma descrição precisa do que o usuário verá. As páginas são o mais alto nível de fidelidade e servem para testar sua interface e montar o kit de entregáveis para TI.





DESENVOLVER / PADRÕES DE INTERAÇÃO I

