

Roberto Pesce

423 seguidores

Cerca de

Seguindo



SUPERFÍCIE UX (Garrett) - DIA 14



Roberto Pesce · 4 de outubro de 2016 · 5 min de leitura

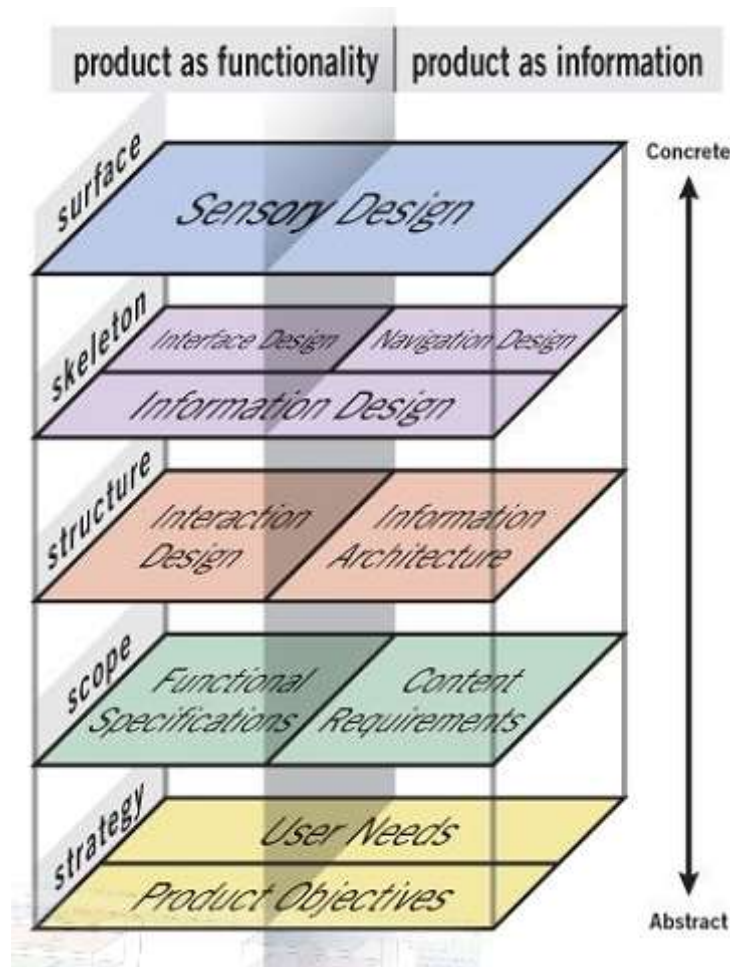


Fonte: <https://blog.usertesting.com/wp-content/uploads/2015/09/what-is-ux-design-.png>

Com a queda em San Diego, Califórnia, finalmente alcançamos o último nível dos cinco aviões de Garrett: a **superfície**. Como você pode esperar, isso tem tudo a ver com o que você vê em um site. É o detalhe final, é tudo... *estética* ?

Ok, vamos entrar nisso. O primeiro ponto que Garrett *spea k* é sobre são os *cinco sentidos* : visão, audição, tato, olfato e paladar. Como você pode imaginar, a superfície é quase

. Deve atingir todos os requisitos e objetivos de uma forma muito suave. Portanto, não se confunda: design visual = estética + como funciona bem.



Também há muita estratégia no design visual. Perguntas como: “Para onde vão os olhos do usuário primeiro?”, “Qual elemento primeiro chama a atenção do usuário?” e “Está contribuindo para minha estratégia ou é apenas uma distração?” São necessários ao projetar o site para poder saber se você está atendendo às suas necessidades. Então, se estivéssemos falando apenas de estética, poderíamos escolher um elemento que ficasse melhor na página, ao invés de outro que resolva um problema. Podemos escolher um elemento que seja bonito, mas, na verdade, tire toda a atenção do usuário. Este caso está relacionado ao elemento de design dominante. Quando você estiver projetando seu site, você deve entender como cada elemento está se harmonizando com todo o layout, e não deixar que nenhum deles (pelo menos sem sua intenção) ultrapasse o layout. Você tem algumas técnicas para descobrir:



dominante.

- Ande até o outro lado da sala e observe seu layout: outra técnica fácil e rápida que permite encontrar o elemento dominante. Esta é uma técnica muito útil.
- Pergunte às pessoas: sempre uma opção muito boa, especialmente quando falamos sobre design de experiência do usuário.
- Use o *rastreador ocular* : trata-se de um equipamento sofisticado para teste e normalmente custará mais caro.
- Faça as pessoas parecerem e dizerem em voz alta o que veem: como designer de UX, você provavelmente está muito acostumado com essa técnica.

Toda vez que você entende o que está projetando, quais são seus objetivos, e atinge um fluxo tranquilo para o seu usuário, guiando seu olhar pelo site e criando uma espécie de tour para ele sem que ele perceba ou se sinta incomodado com isso, você pode suponha que você alcançou um bom layout.

Para atingir essa qualidade, algumas outras técnicas e ferramentas são adotadas pelos designers:

- **Contraste:** com contraste você pode controlar hierarquia, grupos conceituais, dar mais importância a um elemento do que a outro. Uma dica é sobre a intenção que você demonstra. Você deve fazer o usuário entender que isso foi intencional, então faça isso de forma clara e realmente diferente, caso contrário, o usuário pode pensar que foi um erro.
- **Uniformidade:** trata-se da confusão em seu site. Um site uniforme tem elementos proporcionais e, para isso, muitos designers utilizam grades para guiar todo o processo de desenvolvimento.
- **Consistência:** Como foi discutido em nível de estrutura, o site deve ser consistente, deve seguir padrões, mesmo que sejam padrões próprios. Deixa o usuário mais confortável e evita que ele se confunda ao navegar em seu site. Normalmente você pode ter dois tipos de problemas de consistência: interno: quando seu site não segue nem mesmo um padrão interno; e externo: quando o seu site não segue os padrões



- Sistema de informação: Ao projetar um site, a equipe deve entender que todo o site é uma só coisa. Mesmo que existam seções diferentes, ainda é o mesmo site, e todas as informações devem funcionar juntas, como um sistema. Por exemplo, os ícones, eles não são belos layouts individuais, eles devem funcionar juntos.
- Paletas de cores: as paletas de cores devem ser selecionadas especificamente para funcionarem juntas, sem que uma cor concorra entre si. Eles devem ser complementares. Normalmente, cores mais brilhantes e mais fortes são usadas no primeiro plano para destacar elementos específicos, enquanto cores suaves são usadas para planos de fundo e elementos discretos.

Um ponto extra interessante aqui, é que a paleta de cores é capaz de (e deve) fornecer uniformidade e contraste, atuando como um *auxiliar* para todo o processo de orientação que você está tentando construir.

- Tipografia: Simples é sempre melhor, principalmente quando o usuário tem que ler muito. Legibilidade é um termo muito importante que os designers de UX devem estar cientes. Nunca use estilos tão semelhantes que possam criar confusão, mas adote tipos diferentes quando necessário. Sempre tomando cuidado para não sobrecarregar o usuário com muitos deles.

Para terminar esta seção do livro, Garrett fala sobre documentação e nos apresenta as **composições de design e guias de estilo**. *Compé* um atalho para composição e é uma maquete visual. É uma forma de visualizar o produto durante o desenvolvimento. É um protótipo com foco na própria superfície e auxiliando na garantia da qualidade. É muito semelhante a um wireframe, mas, como mencionado, não se concentra na estrutura. Os guias de estilo, por outro lado, documentam todos os aspectos do design visual em grande e pequena escala. Mostre as grades, as paletas de cores, a tipografia, todos os padrões e diretrizes da marca. Definir padrões para recursos e seções específicas, criando um suporte para decisões. Garante também a continuidade do design para o futuro, bem como a consistência em equipes multidisciplinares e descentralizadas.

Portanto, este é basicamente o resumo deste capítulo e do último nível da estrutura de Garret. O que você acha de toda essa estrutura (estratégia, escopo, estrutura, esqueleto e superfície)? Como Garrett é uma referência em UX e como este livro é considerado



Espero ouvir de você! A sua opinião, o seu pensamento e tudo o que nos possa agregar informação! Junte-se ao nosso # 100dayschallengeaboutusers! Saiba mais em www.aboutusers.com.

Projeto UX Design de experiência do usuário Desafio

CercaEscreverAjudaJurídico
de

Obtenha o aplicativo Medium

