



Instituto Infnet

TESTE DE PERFORMANCE - AT

MAGNO VALDETARO DE OLIVEIRA

E-MAIL: mvaldetaro@gmail.com

MATRÍCULA: 10403782775

**RIO DE JANEIRO
SETEMBRO- 2017**

MAGNO VALDETARO DE OLIVEIRA

TESTE DE PERFORMANCE - AT

Trabalho apresentado ao Professor
Flávio Almada França
da disciplina Design de Interfaces
Android
da turma ADS-LV Turma 1 ,
Turno Noite
do curso de Análise e Desenvolvimento
de Sistemas

Instituto Infnet
Rio de Janeiro - 29 de Julho de 2017

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO	4
2 - DESENVOLVIMENTO	5
3 - CONCLUSÃO	6
6 - REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA	7

1 - INTRODUÇÃO

Neste teste de performance são respondidas questões relacionadas ao design de interfaces para Android.

2 - QUESTIONÁRIO

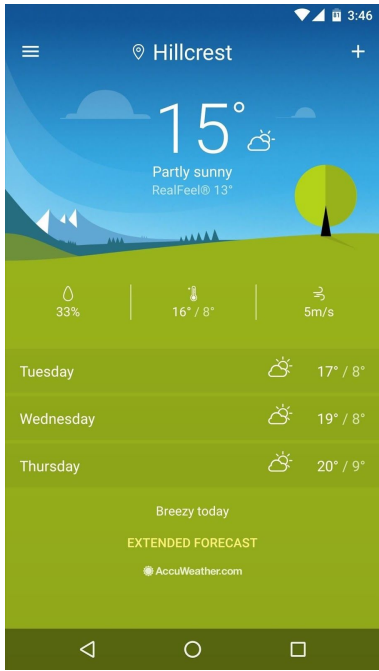
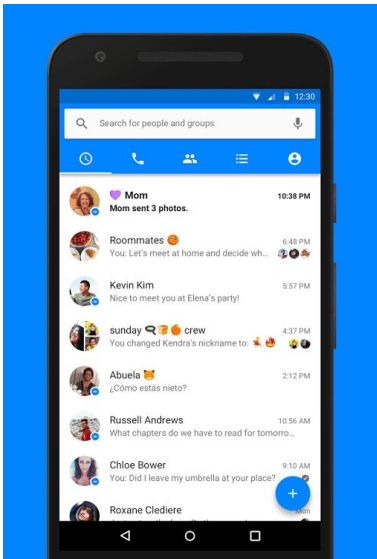
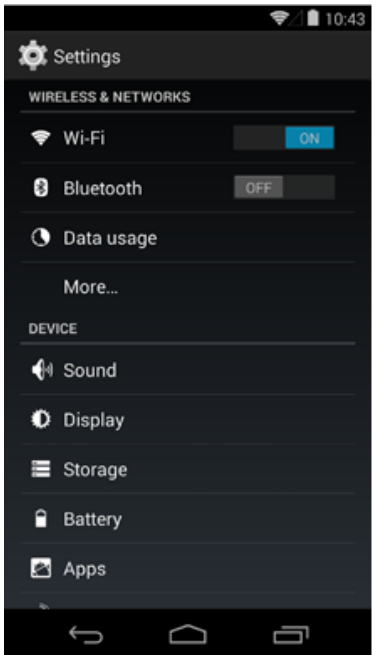
Quais os princípios do Design de Interfaces?

Contexto, diretrizes, modelos de navegação, entrada de dados, gestos, orientação, comunicação, abertura do aplicativo, primeiras impressões

Quais os contextos em que um usuário utiliza um aplicativo?

Tranquilo, Apressado e Perdido

Demonstre, com imagens, os modelos de navegação mais comuns em aplicativos

Nenhum	Barra de Abas	Menu drill-down
		
Aplicativos com única tela	Usa três a seis itens	Lista e detalha a hierarquia

Comente os Princípios da Gestalt e cada um de seus componentes.

As Gestalt ajudam a compreender como a mente humana recebe e percebe informações visuais.

Simplicidade: quando a mente tenta interpretar uma cena visual, o faz da forma mais simples, concisa e reconhecível, sendo assim o reconhecimento está no todo e não na soma das partes.

Proximidade: a mente humana reconhece itens próximos como sendo um grupo.

Similaridade: seguindo a mesma regra do componente anterior, mas neste caso aplicando a elementos com atributos visuais semelhantes, que mesmo que distantes, são reconhecidos como do mesmo grupo.

Continuidade: é a percepção visual de continuação em um sequência de itens similares, que são percebidos como pertencentes ao mesmo grupo.

Fechamento: itens que são repetidos de forma a criarem uma linha e que passam a percepção de um grupo fechado, como uma tabela.

Sincronia: um exemplo de sincronia pode ser o momento quando selecionamos diversos itens e o movemos criando a percepção de grupo por um momento enquanto a ação é realizada.

Figura-fundo: é a distinção de agrupamentos a partir da criação de camadas diferentes utilizando um objeto sobre outro de fundo.

Simetria: itens dispostos lados a lado com dimensões similares são percebidos como do mesmo grupo.

O que é o material design? Qual a sua função e os seus princípios?

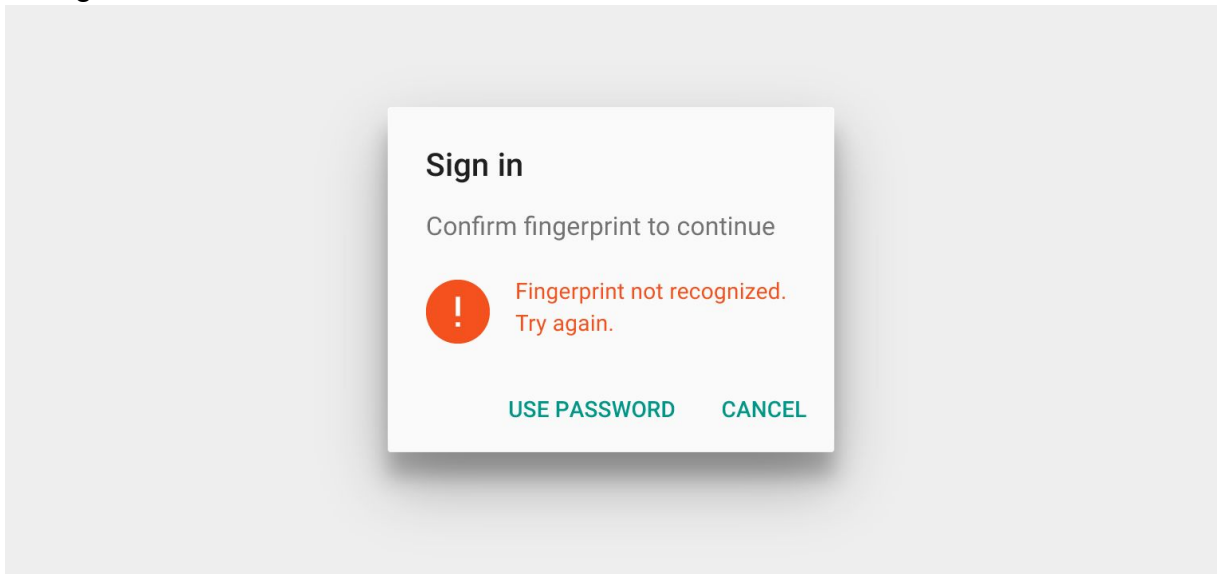
Material design é uma linguagem design visual, movimento e interação adotada pela Google, aplicada aos aplicativos da plataforma Android e serviços Google.

A função da material design é sintetizar princípios do bom design somando inovação, possibilitando uma experiência unificada por meio de diversos dispositivos independente do seu tipo, modelo, tamanho e entrada de dados.

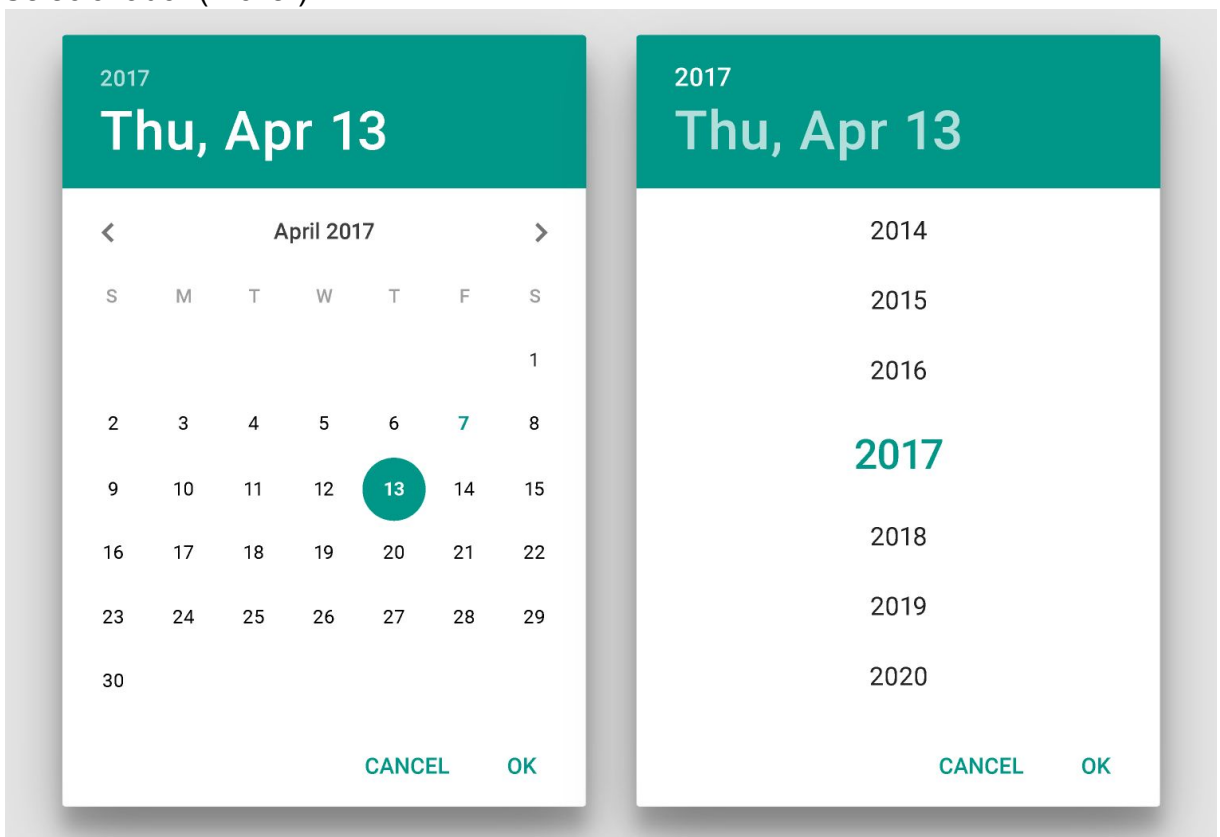
Seus princípios são: Material é metáfora, Vigoroso, gráfico e intencional, Movimento oferece significado.

Mostre com exemplos de imagens, os componentes do Material Design.

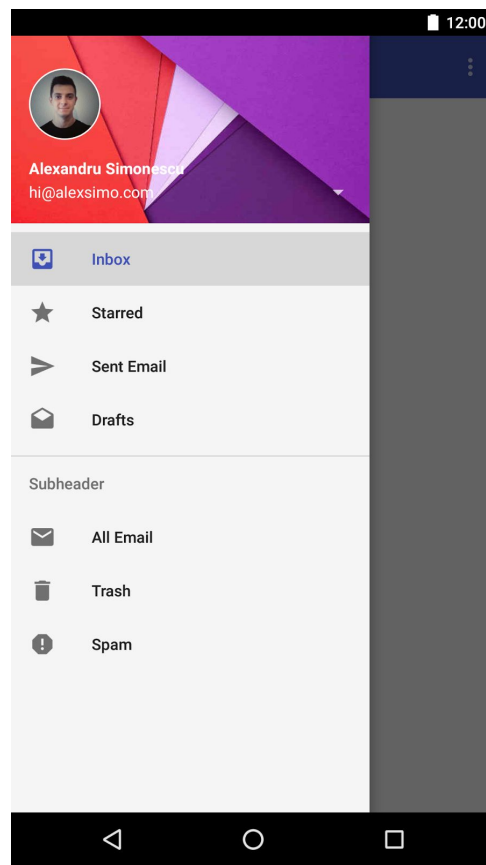
Diálogo



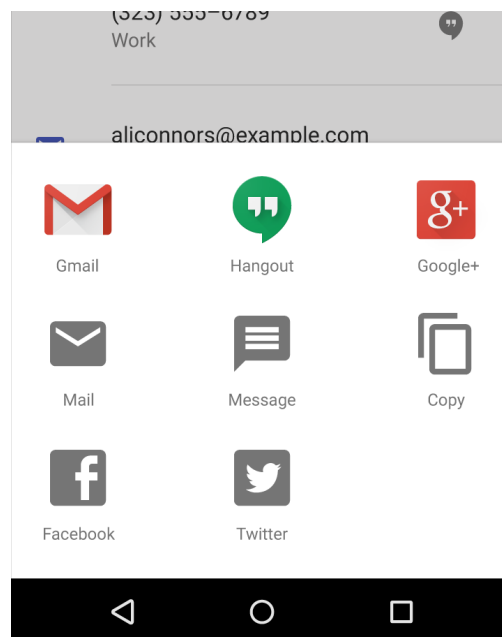
Selecionador (Picker)



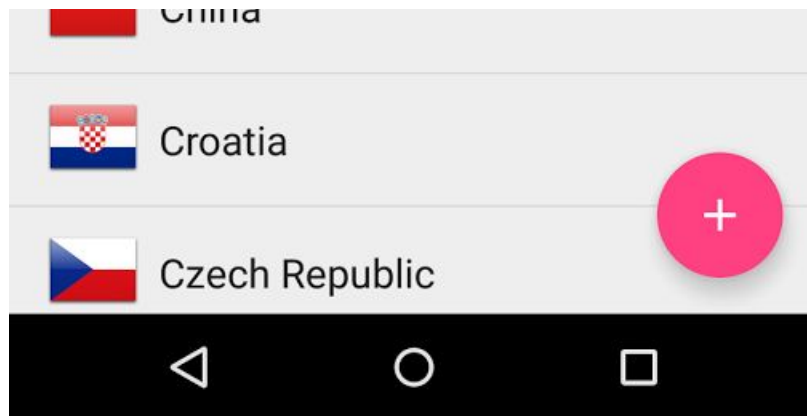
Nav drawer ou Right drawer



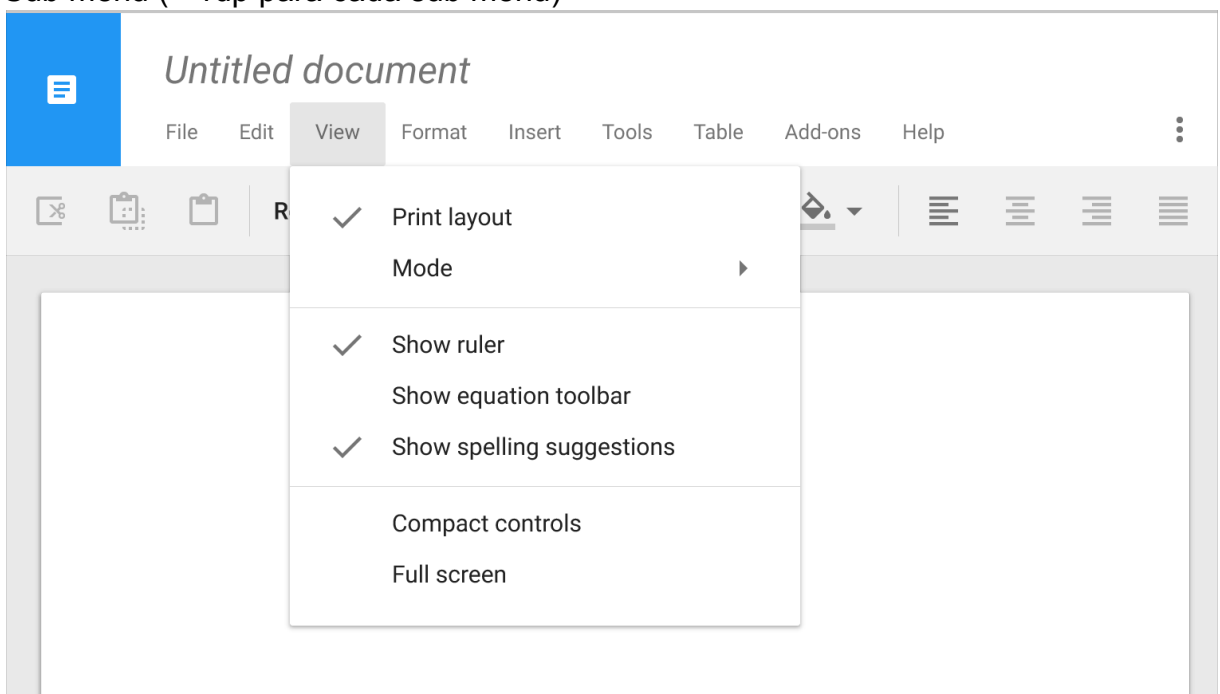
Modal bottom sheet



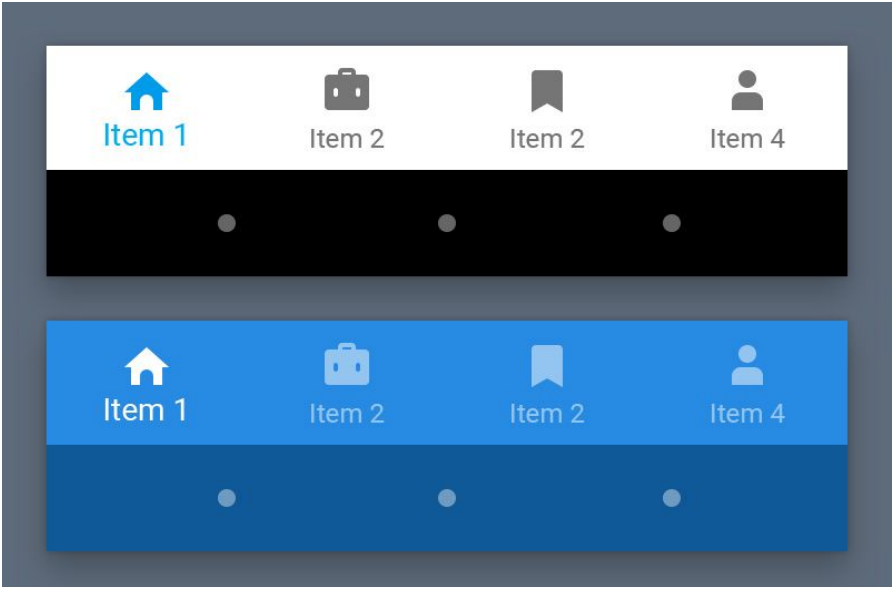
Floating action button



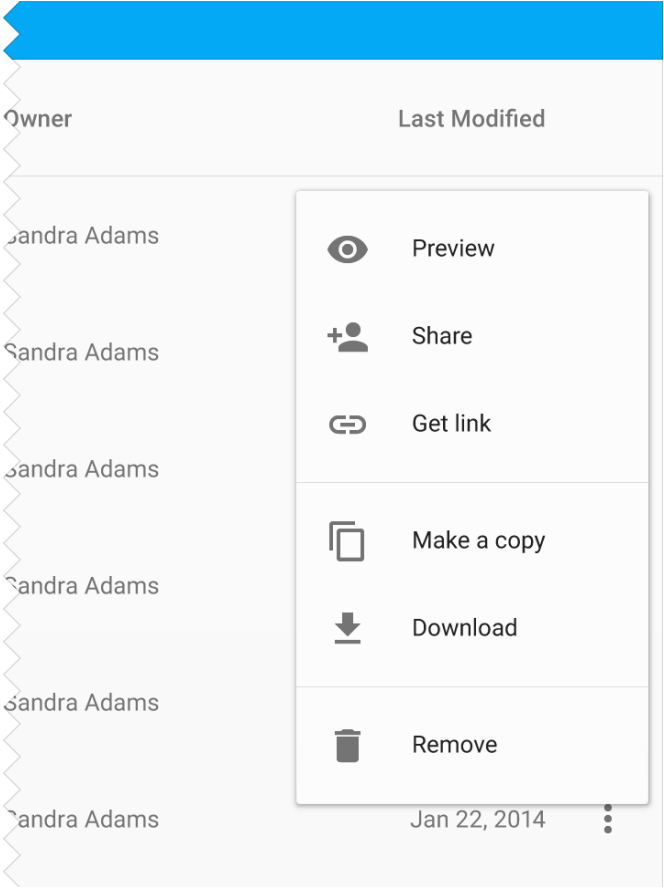
Sub menu (+ 1dp para cada sub menu)



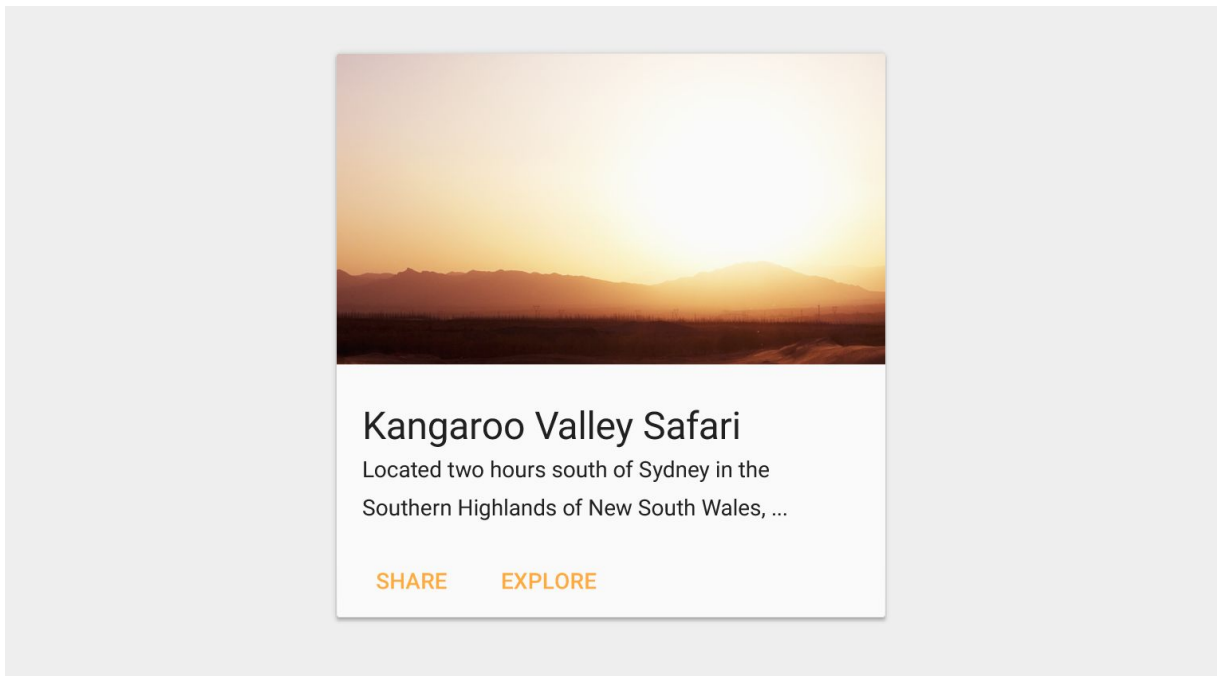
Bottom navigation bar



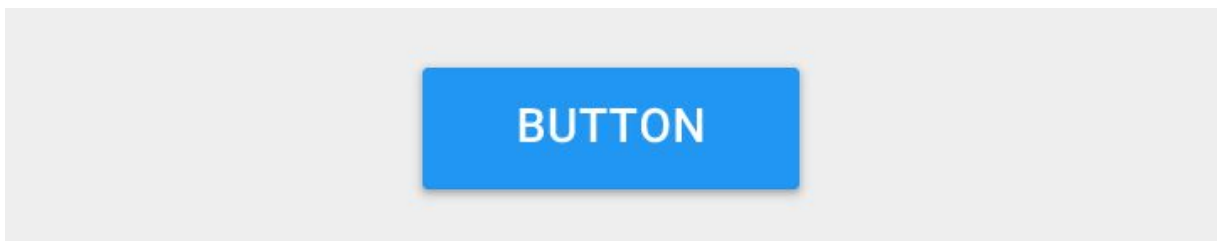
Menu



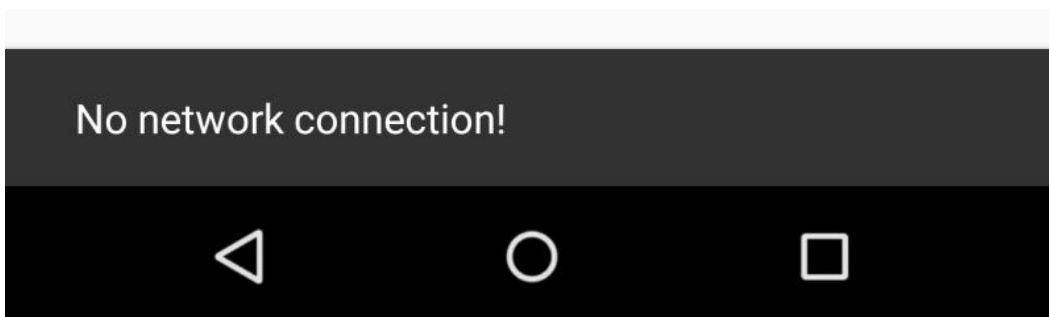
Card



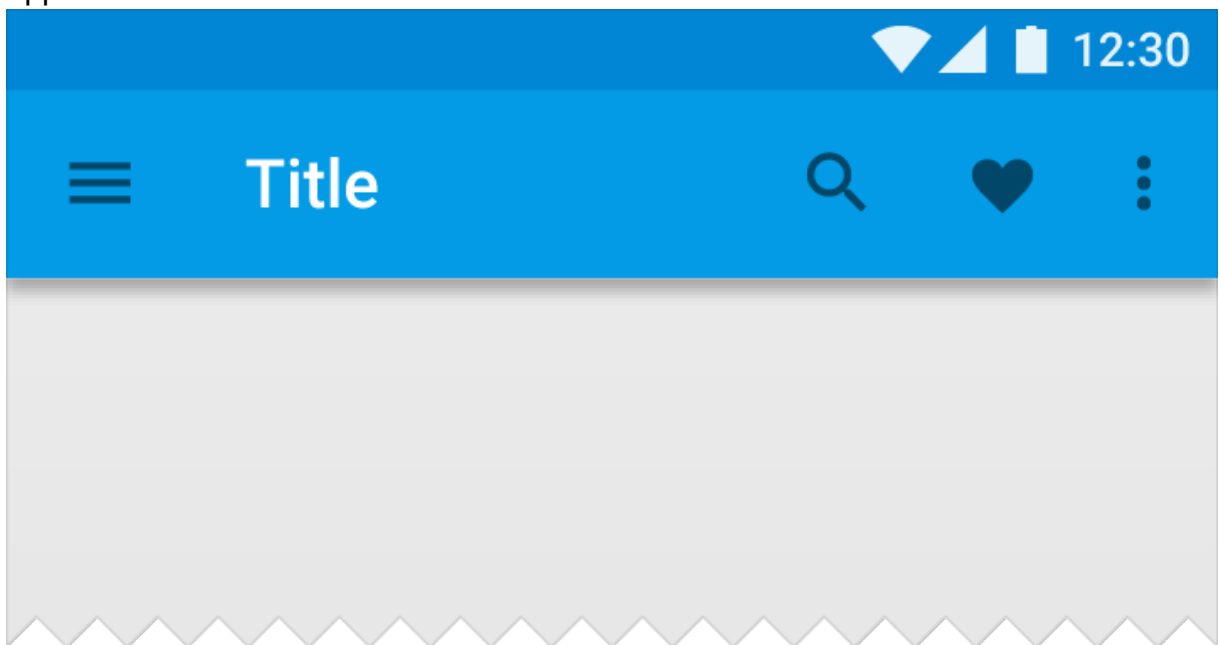
Raised button



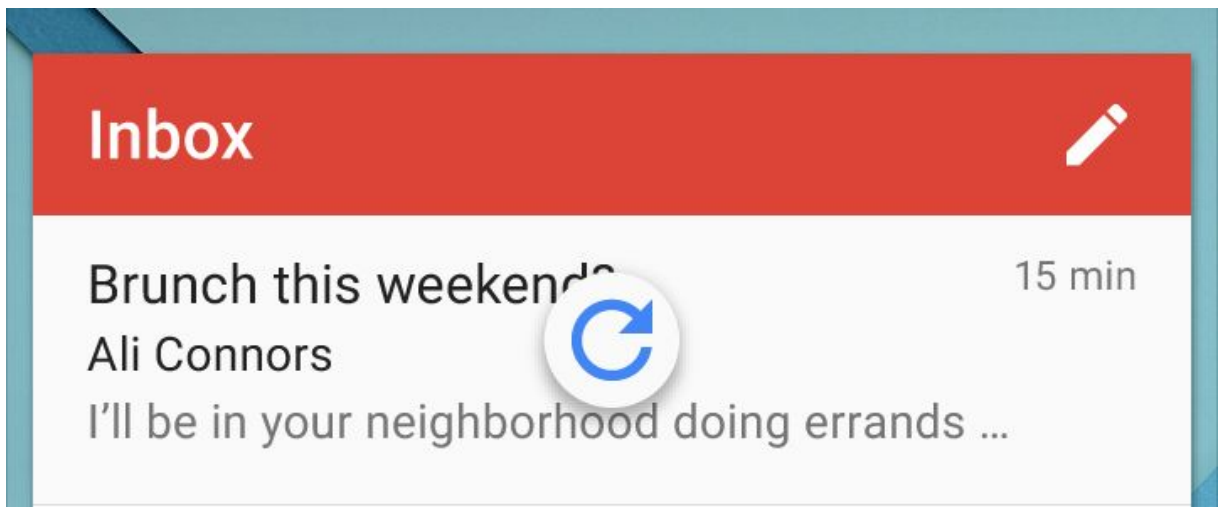
Snackbar



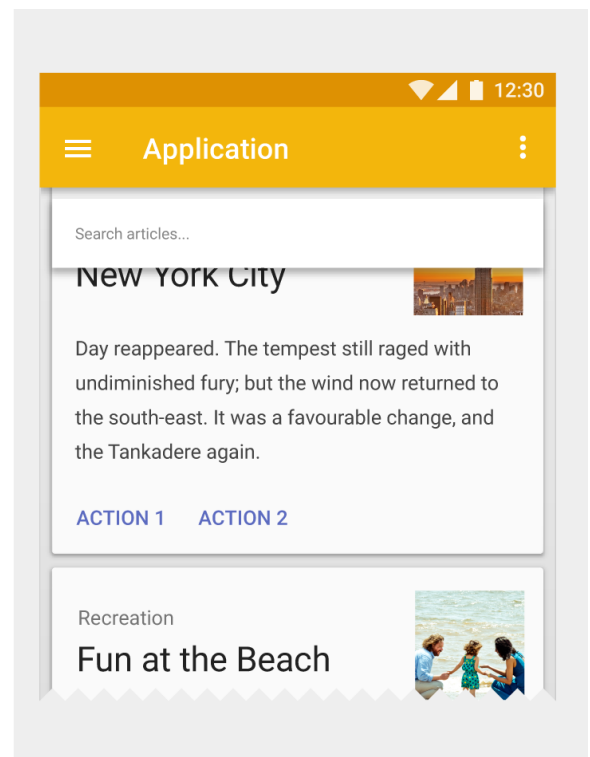
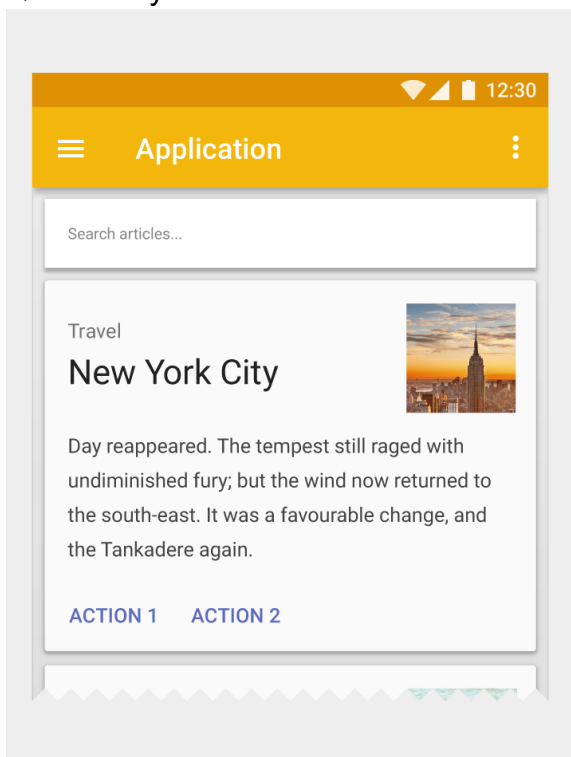
App bar



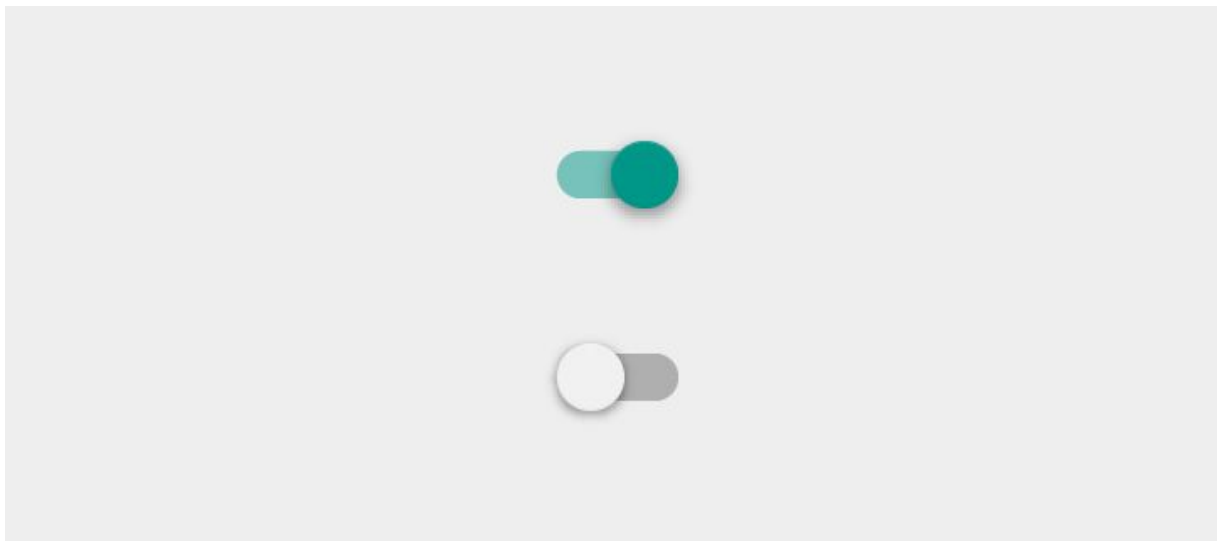
Refresh indicator



Quick entry / Search bar

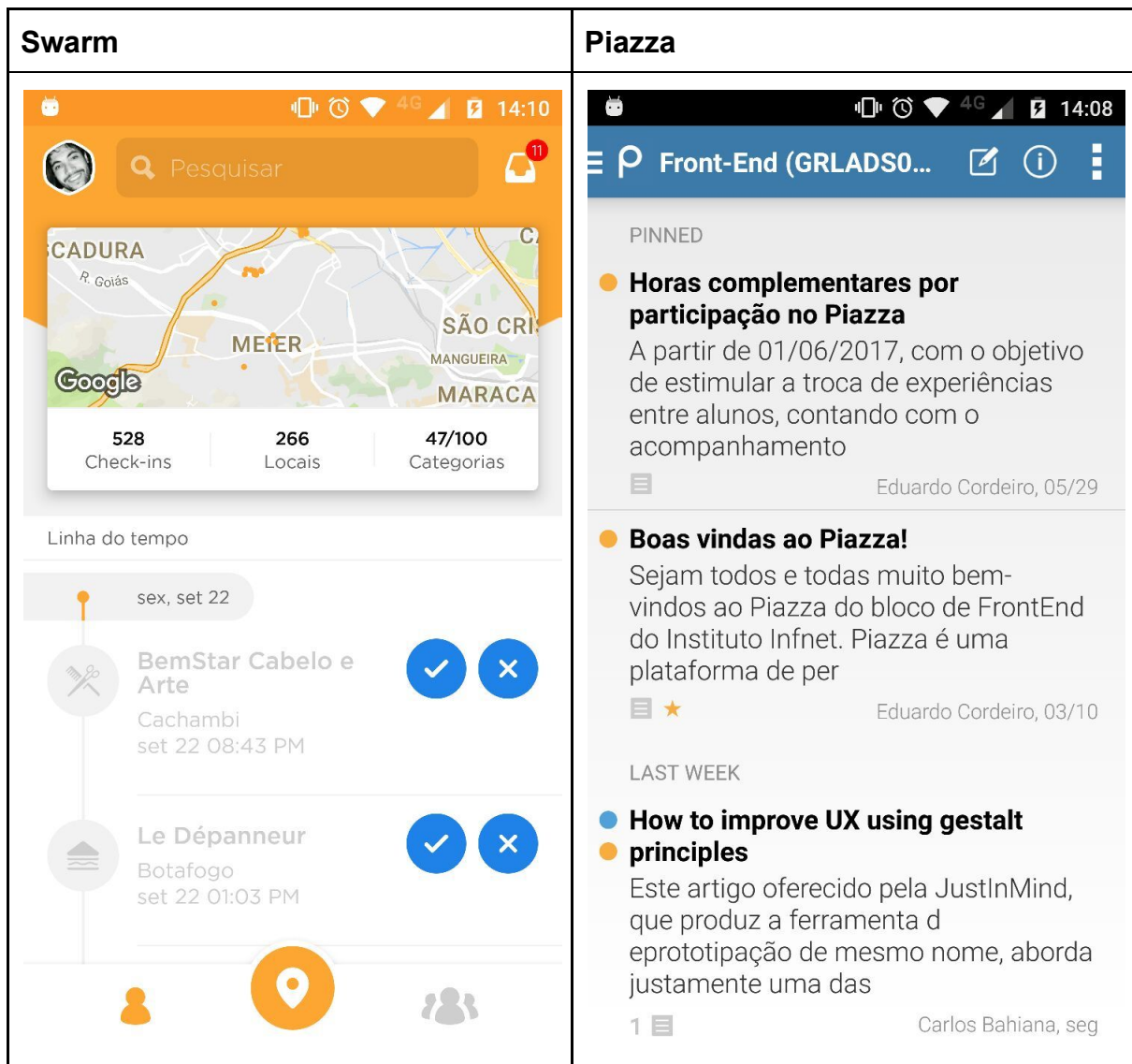


Switch



Cite exemplos de aplicativos que não aplicam o Material Design. Na sua opinião, por quê isso é ruim?

Swarm e Piazza são exemplos de apps que não utilizam a Material Design. Não reconheço problema em não utilizar a Material Design desde que se siga os bons princípios do Design de Interface. O não uso da Material Design pode prejudicar o uso do aplicativo por não respeitar o princípio da simplicidade e similaridade da Gestalt, já que mantendo a unidade visual e interação o reconhecimento da interface e seu uso se torna mais fácil.



Descreva a especificação de movimento do Material Design.

Movimentos são utilizados para apresentar relações espaciais, funcionalidades e intenções com fluidez e beleza.

Movimentos deve:

- Guiar o foco entre duas views.
- Indicar o que acontece se o usuário completar um gesto.
- Apresentar relações hierárquicas e espaciais entre os elementos.
- Oferecer resposta rápida às ações do usuário no elemento com o qual interage para que o usuário não fique esperando, mas ao mesmo tempo possibilitar a sua compreensão.
- Considerar os demais materiais ao redor e responder de forma apropriada às ações do usuário.
- Ter transições rápidas o suficiente, simples, claras e coerentes, evitando fazer muito ao mesmo tempo.
- Ser consistente em todo o aplicativo em relação a velocidade, responsividade e intenção.
- Ajustar os movimentos em relação ao tempo de resposta considerando a distância percorrida, velocidade do movimento e mudanças na superfície.
- Ajustar a velocidade média do movimento em 300ms, sendo as mais complexas e com maior distância acima de 375ms, as com entrada de elementos na tela acima de 225ms e aquelas deixando a tela acima de 195ms. Nos tablets a duração deve ser 30% maior.
- Ter transições naturais e suaves, com fluidez.
- Ter alterações na forma ou dimensões do material simétricas, quando as velocidades de alteração nas duas dimensões é a mesma, ou assimétricas, quando são diferentes.
- Ter alterações no conteúdo interno dos elementos em velocidade constante, mesmo que as mudanças na forma do elemento sejam assimétricas.
- Ter alterações na forma que partem ou do ponto de partida do elemento ou do centro da forma final.
- Poder juntar dois materiais ou dividir um material em várias partes.
- Manter um ponto focal claro durante as transições ao selecionar com cuidado a quantidade e tipos de elementos que compartilham da mesma transição.
- Considerar que novos materiais e conteúdos podem ser criados a partir do nada.
- Esclarecer a conexão entre a ação do usuário e as reações no material usando uma transição com movimento radial.
- Possibilitar que ícones sejam alterados para exibir outras funções ocupando o mesmo local na tela.
- Utilizar animações em ilustrações e imagens para oferecer uma experiência divertida nos momentos adequados.

6 - REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA

Material da Internet

Fundamentos Desenvolvimento Android - Etapa 5 e 6 - Roteiro de Aprendizagem.
Disponível em: <<https://lms.infnet.edu.br/moodle/mod/assign/view.php?id=62214>> .
Acesso em: 26 ago.2017

Linear, Table e Relative Layouts com Android Studio. Disponível em:
<<http://www.devmedia.com.br/linear-table-e-relative-layouts-com-android-studio/34127>> . Acesso em: 26 ago.2017.