



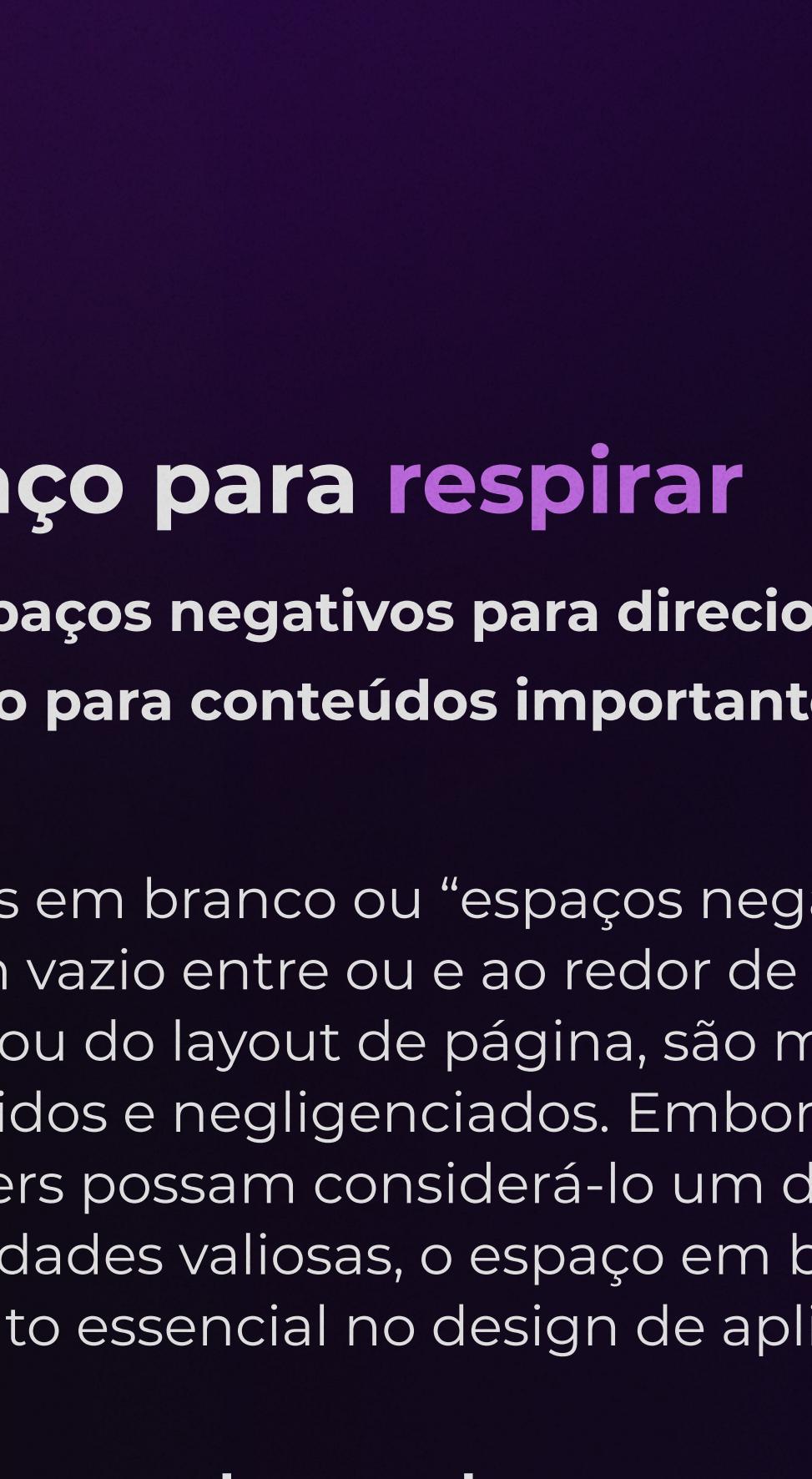
# CONCEITOS PARA DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVOS



## UMA TAREFA POR TELA

**Reduza o esforço dos usuários para conseguir o que querem.**

Cada tela projetada para o aplicativo deve suportar uma única ação de valor real para pessoa que a utiliza. Crie cada tela para realizar uma única ação apenas, com no máximo 1 call-to-action. Isso facilita o aprendizado, o uso, e acréscimo ou aprimoramento (de novas características) quando necessário.



## Interface de Usuário invisível

**Conteúdo se torna a interface**

Foque no conteúdo e remova qualquer elemento desnecessário que não de suporte aos comandos do usuário. Graças à redução do spam de atenção, o usuário se guiará pelo conteúdo que ele estiver vendo.

**“Menos é mais”.**

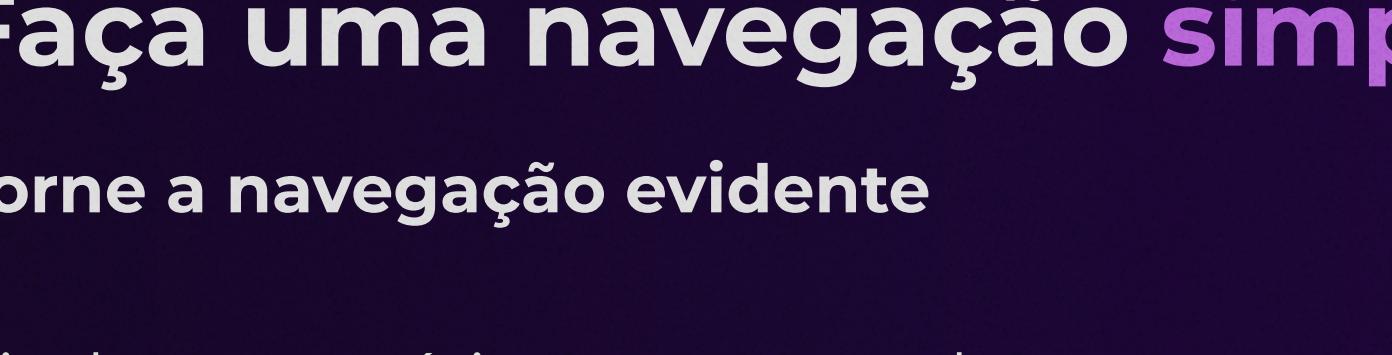
## Espaço para respirar

**Use espaços negativos para direcionar a atenção para conteúdos importantes**

Espaços em branco ou “espaços negativos”, referindo-se a um vazio entre ou ao redor de elementos do design ou do layout de página, são muitas vezes esquecidos e negligenciados. Embora alguns designers possam considerá-lo um desperdício de propriedades valiosas, o espaço em branco é um elemento essencial no design de aplicativos mobile.

**“O espaço em branco deve ser considerado como um elemento ativo, não um background passivo” – Jan Tschichold**

O espaço em branco não apenas é responsável pela legibilidade e priorização de conteúdo. Ele também desempenha um papel importante no layout visual. Dessa forma, ele simplifica a UI e melhora o design UX.



## Faça uma navegação simples

**Torne a navegação evidente**

Ajudar os usuários a navegar deve ser uma prioridade para qualquer aplicativo. Navegação mobile tem que ser acessível, localizável e ocupa pouco espaço na tela. Entretanto, fazer a navegação acessível é um desafio dentro de dispositivos móveis, devido as limitações das pequenas telas e a necessidade de priorizar o conteúdo.

Barras de navegação e barras guia são adequadas para aplicativos com relativamente poucas opções de navegação. Elas são ótimas porque exibem todas as principais opções de navegação e, com um simples toque, podem ir instantaneamente de uma página para outra.

## Operação com uma mão

**Adapte seu design para as telas maiores**

A cada iPhone novo uma tela maior. 85% dos usuários observados trabalham usando seus telefones com uma mão. O mapa de calor a seguir mostra algumas zonas aplicadas.

É necessário adaptar e melhorar o design para trazer uma boa experiência de Usuário. Tente se certificar de que seu app pode ser facilmente (e totalmente) usado em uma tela grande com uma mão. Coloque opções de navegação dentro do alcance do polegar. Como na imagem abaixo.



44% — 360x640  
9% — 375x667  
4% — 720x1280  
4% — 414x376