



INSTITUTO FEDERAL
Mato Grosso

Câmpus
São Vicente

PRINCÍPIOS DE DESIGN NA INTERFACE GRÁFICA DO USUÁRIO

Discente: Rogerio de Souza Dantas

Disciplina: Tópicos em Tecnologias da Informação

Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de
Sistemas - SVC Campo Verde (Campus São
Vicente)

Professora Larissa Ribeiro da Silva Goncalves

CAMPO VERDE - MT

DEZEMBRO 2023



INSTITUTO FEDERAL
Mato Grosso

Câmpus
São Vicente

TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PRINCÍPIOS DE DESIGN NA INTERFACE GRÁFICA DO USUÁRIO

CAMPO VERDE - MT
DEZEMBRO 2023

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	4
PRINCÍPIOS DE DESIGN NA INTERFACE GRÁFICA DO USUÁRIO	4
PRINCÍPIOS DE GESTALT	6
O QUE É GESTALT?	7
A IMPORTÂNCIA DOS PRINCÍPIOS DE GESTALT EM UI DESIGN	7
DIRETRIZES ESSENCIAIS PARA A CRIAÇÃO DE INTERFACES USÁVEIS.....	7
1) Princípio da proximidade	8
2) Princípio da similaridade.....	8
3) Princípio da continuidade.....	8
4) Princípio do fechamento	8
5) Princípio da figura-fundo	9
6) Princípio da região comum	9
7) Princípio do ponto focal	9
CONCLUSÃO.....	10
REFERENCIAS:	11

INTRODUÇÃO

Existem designs de tela que além de muito bonitos, demonstram o talento e a criatividade do designer. Esses estilos de design, embora amplamente divulgados em portfólios pessoais e em sites como o Dribbble, não são tão populares no mercado.

Isso acontece porque são estilos desconhecidos entre o público alvo das grandes empresas. Beleza e criatividade são, sim, importantes, mas é preciso que uma interface seja familiar e de fácil compreensão para seus usuários.

Esta pesquisa vem tratar de princípios de design.

PRINCÍPIOS DE DESIGN NA INTERFACE GRÁFICA DO USUÁRIO

O design de interface é uma parte essencial do desenvolvimento de um produto digital. É através do design de interface que os usuários interagem com um aplicativo, site ou sistema. Existem diversos princípios de UI design que podem ser aplicados para criar interfaces eficazes e atraentes. Neste artigo, vamos discutir alguns fundamentos do design de interface e explorar os princípios de UI design que podem ser aplicados na criação de interfaces usáveis.

De uma maneira simplista, princípios de design seriam como a receita de um bolo. Você tem todos os ingredientes na mão (elementos do design) e os Princípios do Design seriam como a receita desse bolo. Então misturar a quantidade certa de ingredientes e deixar no forno durante o tempo aconselhável garantirá um bolo mais gostoso.

Esses princípios são basicamente: Eixo, Simetria, Hierarquia e Ritmo. São eles quem criarão um posicionamento estético dos elementos e que irão produzir um bom design.

Eixo

Este elemento pode ser representado como uma linha imaginária responsável pela divisão de um corpo em segmentos proporcionais, simétricos e de mesmo peso. Dentro do design este é o princípio mais básico e comum para a organização de elementos. Nos diagramas, o eixo é identificado como uma linha vermelha.

Alinhamento

O alinhamento entre eixos é uma necessidade indiscutível para o equilíbrio visual.

Trata-se basicamente em utilizar o eixo dos elementos para dispor em linha reta.

Reforçar

O eixo também pode ser usado para reforçar a divisão de elementos, apesar do eixo ser uma linha imaginária, você pode torná-lo mais aparente se as bordas dos itens estão bem definidas.

Movimento

Além de alinhamento o eixo também exerce o conceito de movimento representando uma linha reta seguindo em alguma direção.

A direção do movimento depende dos pontos iniciais ou finais que seguem a dimensão que irão percorrer.

Continuidade

Se um ponto final é indefinido, você vai seguir o movimento do eixo até chegar a algo de interesse ou, caso não encontrar nada, seu ponto final será gerado por desinteresse na continuação do movimento de busca.

Simetria

É quando os elementos são dispostos da mesma maneira em ambos os lados de um eixo.

Equilíbrio

A simetria de objetos proporciona visualmente equilíbrio, estabilidade e, conseqüentemente, harmonia.

Assimetria

Uma disposição assimétrica é identificada pela formação de elementos diferentes em ambos os lados do eixo, Se a assimetria for mal construída poderá proporcionar visualmente a sensação de desconforto e desequilíbrio.

Hierarquia

Hierarquia é a ordem que existe de forma a priorizar um elemento dentre outros no design.

Tamanho

A diferença de tamanho é um dos elementos mais fortes da hierarquia. Nós naturalmente olhamos primeiro para o maior elemento visível.

Forma

A diferença dos formatos também gera a hierarquia visual e sempre direciona o olhar para aquele elemento que possui uma forma diferenciada.

Posição

Outro fator importante para a hierarquia é a posição dos elementos. Temos como exemplo o perfil no app do Facebook que é composto por um quadrado no centro e tem o nível de importância maior que os outros elementos no design.

Ritmo

O ritmo é o movimento criado por um padrão repetido de formas.

Padrão

O padrão de formas contínuas serve para definir uma unidade e a partir disso gera referência para outras normas. Isso é importante para o design pois facilita ao usuário familiarizar-se com os elementos e saber como interagir com eles.

Quebras

A quebra do padrão se destaca pois, conseqüentemente, proporciona o choque visual com algo diferente ao que você estava familiarizado, estabelecendo mais atenção a esse elemento distinto.

PRINCÍPIOS DE GESTALT

O termo Gestalt foi usado para definir o estudo da psicologia cognitiva que explora as leis da percepção a partir dos dados que os indivíduos obtêm do mundo. Esses atalhos são conhecidos como princípios de percepção visual e mostram como o nosso cérebro cria um padrão.

O QUE É GESTALT?

A palavra Gestalt tem origem alemã e significa “forma”. Então, essa teoria da forma, como também é conhecido, nos diz que nosso cérebro sempre irá perceber um objeto como inteiro e completo, antes de distinguir suas partes separadamente.

De acordo com a Gestalt, a nossa percepção da soma dessas partes, sempre será diferente da percepção do inteiro. Um exemplo disso é a sensação de movimento que temos ao nos depararmos com luzes pisca pisca.

A IMPORTÂNCIA DOS PRINCÍPIOS DE GESTALT EM UI DESIGN

Ter um sólido entendimento de como esses princípios funcionam lhe ajudará de três maneiras:

1. Determinar quais elementos de Design são mais eficazes em alguma situação. Por exemplo, através da utilização de sombreadamento de fundo, hierarquia visual, agrupamento de itens semelhantes e distinção de itens diferentes;
2. Esses princípios psicológicos influenciam nossa percepção visual permitindo que Designers direcionem a atenção dos usuários para pontos específicos de foco que vão levar a executar ações e criar mudanças comportamentais;
3. Em um nível mais elevado, os princípios de Gestalt ajudam a projetar produtos que resolvem problemas e atendem as necessidades do usuário de maneira agradável e objetiva.

Dessa forma, é preciso explorar as maneiras como as pessoas percebem as informações e utilizá-las para criar uma boa navegação.

DIRETRIZES ESSENCIAIS PARA A CRIAÇÃO DE INTERFACES USÁVEIS

Ao criar uma interface usável, é importante seguir algumas diretrizes essenciais para garantir uma experiência satisfatória para o usuário. Abaixo, listadas algumas dessas diretrizes:

- **Simplicidade:** uma interface deve ser simples e intuitiva, facilitando a compreensão e o uso por parte do usuário.

- **Clareza:** é importante transmitir as informações de forma clara e legível, utilizando uma linguagem simples e direta.
- **Coerência:** a interface deve ter uma aparência e comportamento coerentes em todo o sistema, facilitando a compreensão e a navegação.
- **Acessibilidade:** a interface deve ser acessível a todos os usuários, independentemente de suas habilidades e necessidades.
- **Eficiência:** a interface deve permitir que os usuários realizem suas tarefas de forma rápida e eficiente, evitando ações desnecessárias.
- **Feedback:** a interface deve fornecer feedback visual e/ou auditivo para informar os usuários sobre o resultado de suas ações.
- **Flexibilidade:** a interface deve ser flexível o suficiente para se adaptar a diferentes dispositivos e tamanhos de tela.
- **Testes de Usabilidade:** é importante realizar testes de usabilidade com usuários reais para identificar possíveis problemas e áreas de melhoria na interface.

Os princípios de Gestalt podem afetar de maneira positiva a interface do usuário. Vejamos:

1) Princípio da proximidade

O princípio da proximidade afirma que coisas que estão próximas parecem ser mais relacionadas entre si do que se estivessem distantes. De uma maneira visual, essas situações estão presente no dia a dia.

2) Princípio da similaridade

O princípio de Gestalt da similaridade explora o fato de que elementos parecidos são percebidos como parte do mesmo grupo e tendo a mesma função.

3) Princípio da continuidade

O princípio da continuidade afirma que elementos posicionados em uma linha ou curva são percebidos como mais relacionados do que se não estivessem dispostos desta forma.

4) Princípio do fechamento

Você já se deparou alguma vez com uma imagem que não estava totalmente

preenchida, porém o seu consciente já havia contornado a parte que faltava?

Então, fechamento é isso. Ele faz automaticamente com que nosso cérebro produza contornos que não existem. Esse princípio de Gestalt afirma que você utiliza de sua memória para converter objetos complexos em formas simples e/ou já conhecidas.

5) Princípio da figura-fundo

Este princípio de Gestalt afirma que nossa percepção instintivamente percebe objetos como estando ou à frente ou ao fundo. Pois, como seres humanos, não somos capazes de focar na frente e no fundo simultaneamente, e precisamos escolher apenas um.

6) Princípio da região comum

O princípio da região comum têm relação com princípio da proximidade, podendo ser até mesmo considerado um sub-princípio deste primeiro. Dessa forma, esse princípio afirma que quando objetos são posicionados dentro da mesma região fechada estes são percebidos como parte do mesmo grupo.

7) Princípio do ponto focal

Por último em nossa lista, o princípio do ponto focal afirma que qualquer elemento que se destacar visualmente vai capturar e prender a atenção de quem está vendo.

CONCLUSÃO

O design de interface é uma parte fundamental do desenvolvimento de produtos digitais. Ao aplicar os princípios de UI design e seguir as diretrizes essenciais, é possível criar interfaces usáveis e atraentes para os usuários. A hierarquia visual, a consistência, o feedback visual e a facilidade de navegação são alguns dos fundamentos do design de interface que devem ser considerados ao criar uma interface. Além disso, as diretrizes de simplicidade, clareza, coerência, acessibilidade, eficiência, feedback, flexibilidade e teste de usabilidade são essenciais para garantir uma experiência positiva para os usuários. Ao projetar interfaces com base nesses princípios e diretrizes, é possível criar produtos digitais que proporcionam uma experiência agradável e eficiente aos usuários.

REFERENCIAS:

<https://awari.com.br/principios-de-ui-design-diretrizes-para-criar-interfaces-usaveis-e-atraentes/>, em 06 de dezembro de 2023 às 08h30;

<https://aelaschool.com/pt/designdeinteracao/os-7principios-de-gestalt-e-como-utiliza-los-em-projetos-de-ui-design/>, em 06 de dezembro de 2023 às 08h35;

<https://medium.com/ui-lab-school/os-princ%C3%ADpios-do-design-em-user-interface-80f300cb81e0>, em 06 de dezembro de 2023 às 08h40;

<https://brasil.uxdesign.cc/as-leis-da-gestalt-aplicadas-ao-design-de-interfaces-efc480dc06ec>, em 06 de dezembro de 2023 às 08h45;