

# SISB020 - Desenvolvimento de Software para Dispositivos Móveis

## Aula 2

Prof. Thiago Cavalcante

# Design

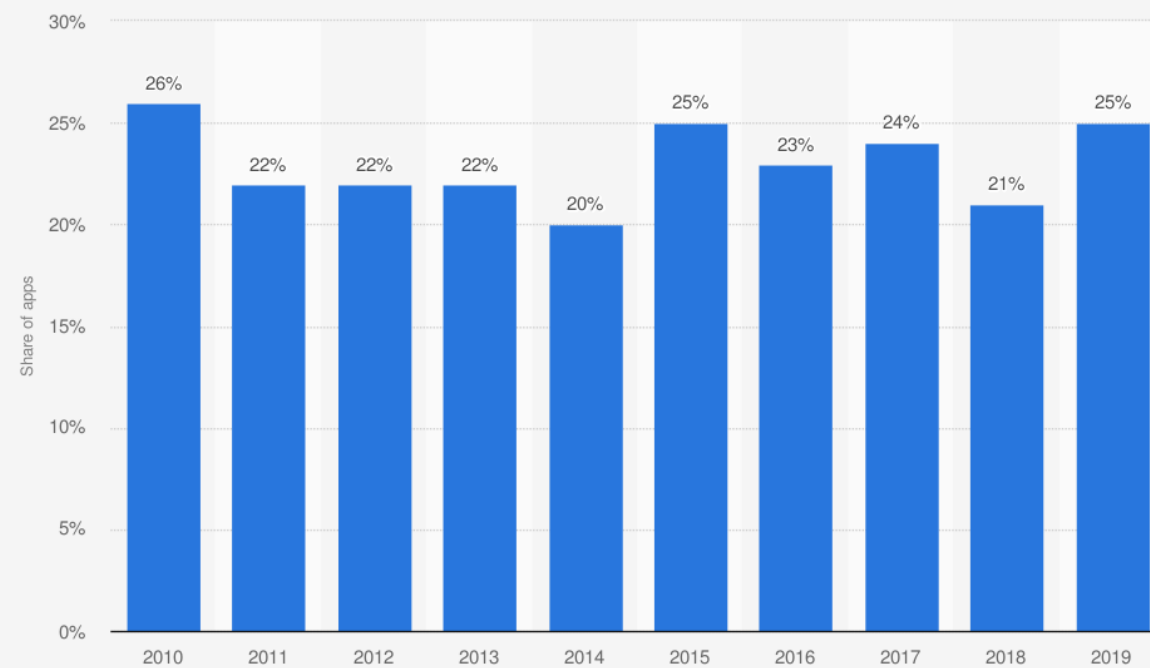
**Experiência do Usuário**  
(UX — *User Experience*)

**Interface do Usuário**  
(UI — *User Interface*)

# Design

- Você precisa apelar para as emoções dos usuários
- Desenvolver um app pode levar meses, desinstalar leva segundos `~\_(\ツ)\_/~`
- ~25% dos apps só são abertos **uma única vez!**

Percentage of mobile apps that have been used only once from 2010 to 2019



**Sources**

Localytics; Business 2 Community  
© Statista 2020

**Additional Information:**

Worldwide; Localytics; 2010 to 2019; 12,000 respondents; data is based on Localytics platform, wider industry metrics ma

# Design

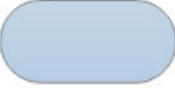

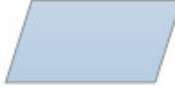
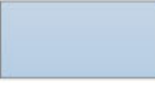

“ O propósito do design é entregar uma **experiência de usuário fluida** (interativa, intuitiva, amigável) com uma **aparência impecável**

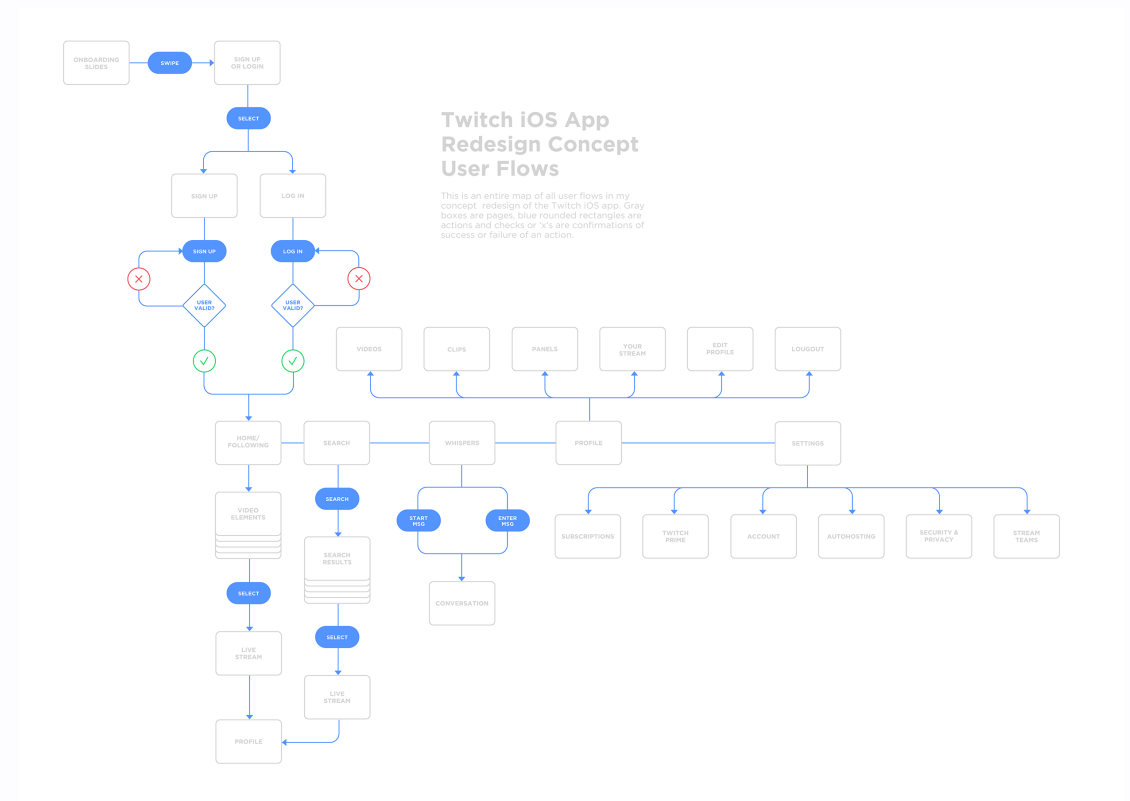
Embora uma boa aparência ajude com a rápida adoção do app, ele deve possuir experiências de usuário intuitivas para manter os usuários engajados ”

# O que é um bom design?

- Apple: [iOS Human Interface Guidelines](#)
- Google: [Material Design Principles](#)
- Agregadores de padrões de design
  - [Pptrns](#)
  - [Mobile Patterns](#)
  - [Dribbble](#)
- Paletas de cores
  - [Color Hunt](#)
  - [Flat UI Colors](#)
  - [Material Palette](#)

# Diagrama de Fluxo de Usuário

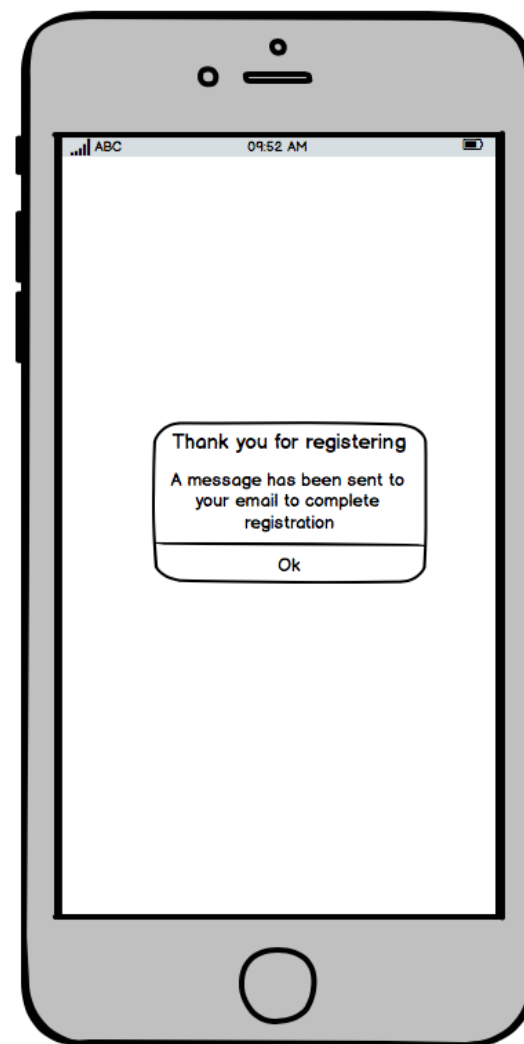
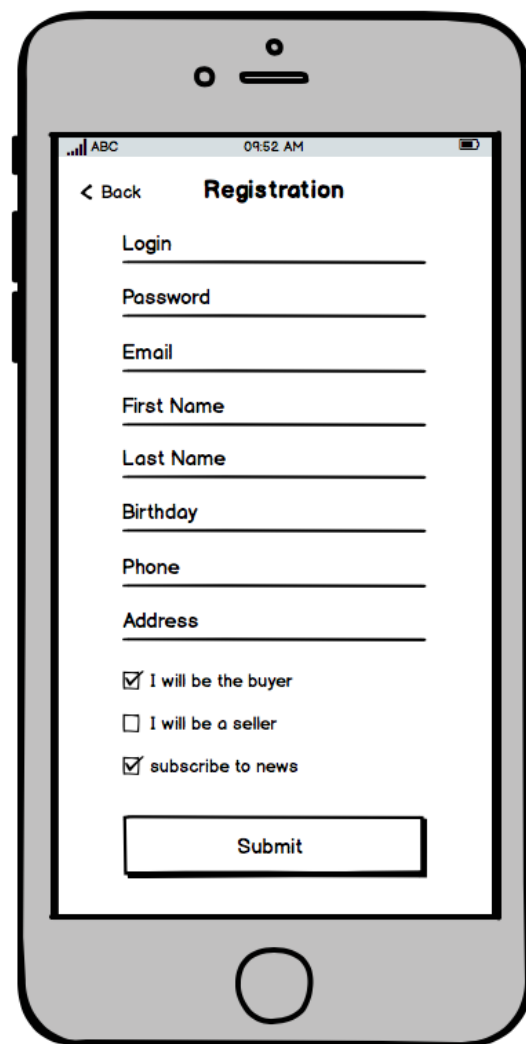
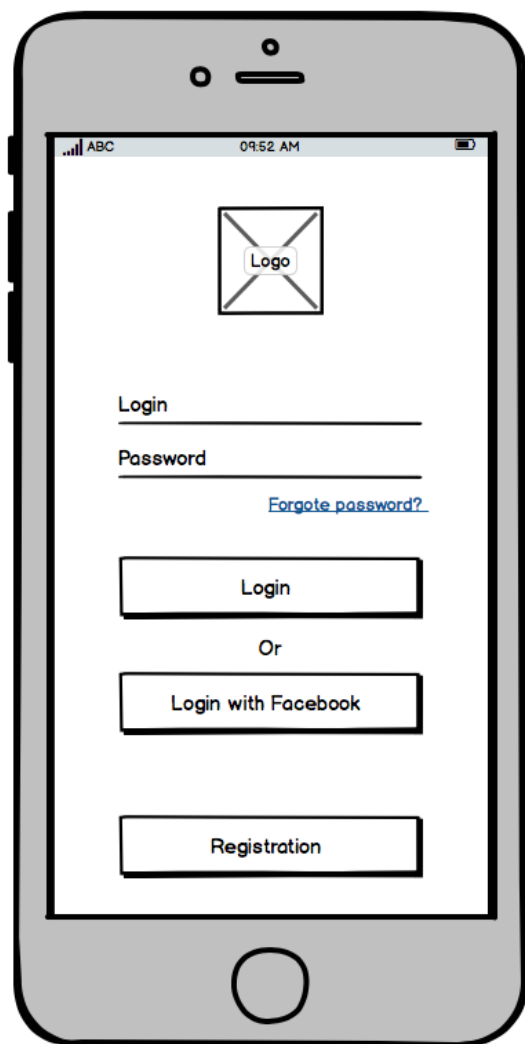
Symbol	Name	Function
	Start/end	An oval represents a start or end point
	Arrows	A line is a connector that shows relationships between the representative shapes
	Input/Output	A parallelogram represents input or output
	Process	A rectangle represents a process
	Decision	A diamond indicates a decision



# Wireframes

- Layouts conceituais do seu app (*rascunhos digitais*)
- Representações de **baixa fidelidade** que fornecem uma estrutura visual ao app
- Foco na **estética** e na **experiência do usuário**, ignorando cores e estilos
- **Diversas ferramentas online**





# Mockups

- Representações de **alta fidelidade** do seu app
- Aplicação do estilo e cores definidos aos *wireframes*
- *Screenshots* vindas "do futuro"
- Facilitam a comunicação com os programadores
- Nem sempre é necessário fazer (ambiente de desenvolvimento)
- Comparação: *wireframes* × *mockups*

# Protótipo

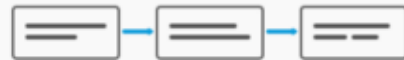
- Adicionar **interação** aos *mockups* ou *wireframes*
- Estático → Dinâmico
- Serve para simular a experiência do usuário e checar o diagrama de fluxo proposto para o app
- Pode ser testado por usuários comuns e **corrigido** ⚠
- **Diversas ferramentas online**

# User Flow Design

1.  
**User goal**  
*Goal or story level*



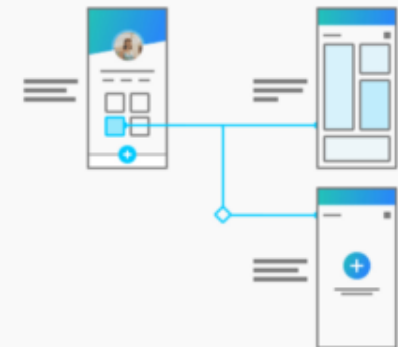
2.  
**Task flow**  
*Action level*



3.  
**Wireflow**  
*Component level*

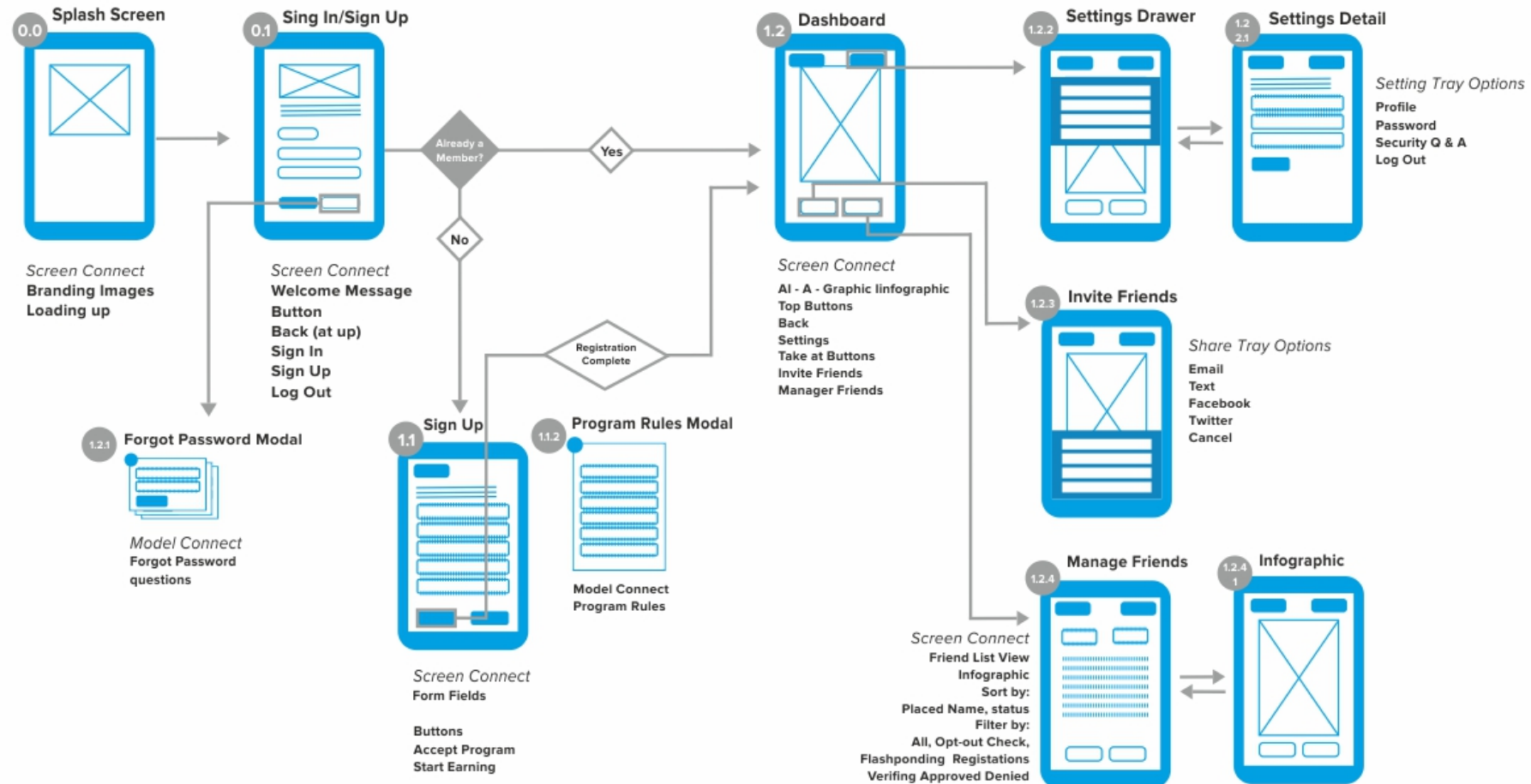


4.  
**User Flow**  
*Interaction level*



*low-res ↔ high-res*

## User Flow Example

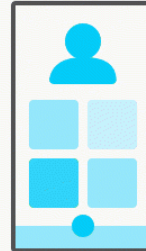


# Interface Design

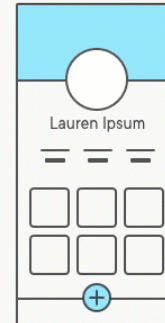
1.  
Thumbnail  
*page level*



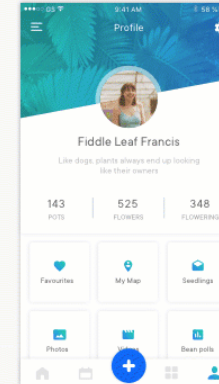
2.  
Blockframe  
*layout level*



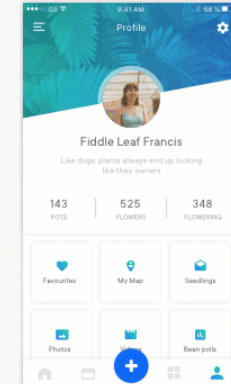
3.  
Wireframe  
*component level*



4.  
Interface  
*styles level*



5.  
Prototype  
*interactions level*



*low-res ↔ high-res*

# Recursos de Design

- Imagens retiradas de ferramentas de busca (p. ex., Google Imagens) podem ter **copyright**
- O ideal é usar recursos com licença *Creative Commons* ou **livres para uso comercial**
- Ícones: [Icon Store](#)
- Imagens: [Wunderstock](#), [Unsplash](#)

“ Algo que pode levar alguns **segundos** para ser alterado na fase de design vai acabar levando **dias** para ser feito, caso você precise mudar durante a fase de desenvolvimento. ”



# ***Landing Page***

- Criar o app não é suficiente, as pessoas precisam **encontrá-lo**
- Parte da **estratégia de marketing**
- Não precisa ser uma página complexa, pode ser uma página estática **simples**
- Pode (deve?) ser criada antes da fase de design
- Permite uma conexão prévia com potenciais usuários
- Pode garantir muitos downloads no lançamento

# Elementos **essenciais** da *Landing Page*

- Título claro e objetivo no topo da página
- Pequena introdução sobre o app (pode ser um vídeo)
- *Screenshots* do app em funcionamento
- Botões (*call to action*)
  - Antes do lançamento: cadastro de e-mail (lista)
  - Após lançamento: instalação do app
- Características e benefícios do app
- Exemplos: **Zoom**, **Evernote**