

Atividade 1 – Skewomorphism

ALUNO: THIAGO DE CASTRO ALENCAR ANTUNES

O Skewomorphism era um estilo de design que tentava deixar os aplicativos parecidos com objetos reais, usando texturas e sombras, tipo botões que pareciam de verdade ou ícones que imitavam coisas do mundo físico. Isso foi muito usado no começo dos smartphones, porque ajudava o usuário a entender melhor como usar.

Com o tempo, esse estilo foi ficando ultrapassado, porque deixou as interfaces “pesadas” e cheias de detalhes. Hoje, o pessoal prefere algo mais limpo e simples, como o Flat design e o material design, que carregam mais rápido e funcionam melhor em qualquer tela. Por isso, o Skewomorphism praticamente não é mais usado, aparecendo só em casos bem específicos.