



SESI

SENAI

Técnico em Desenvolvimento de sistemas



Interface para dispositivos móveis

Instrutor

Wagner Cesar Vieira

wagner.vieira@docente.senai.br



Design de interfaces



O design de interface é um elemento fundamental na construção de um aplicativo ou software.

Essa área do design é responsável por criar interfaces úteis e amigáveis para os usuários através de elementos que consideram a experiência do usuário com o produto digital.

Pensar na interação do usuário com a interface é uma etapa indispensável para criar soluções que cada vez mais atendam às necessidades dos consumidores e garantam uma boa experiência com o produto.



Design de interfaces

O design **UI** visa proporcionar uma boa interação do usuário com o sistema, ao criar interfaces não só amigáveis e intuitivas, como também funcionais e que ofereçam experiências de valor para o usuário.

Na criação de interfaces projetadas para o usuário, utiliza-se diversos elementos de design para promover consistência, facilidade de navegação, adaptabilidade e acessibilidade, além de combinar tudo isso com aspectos de **UX** (experiência do usuário).

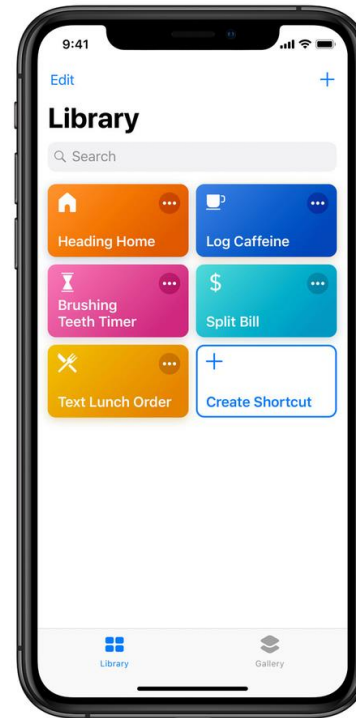


Qual a importância do design de interface?



✓ Aprimorar a experiência do usuário (UX – User Experience)

Assim, à medida que o design UX promove a criação de interfaces voltadas para as demandas dos usuários, o design UI garante que essa experiência seja realmente significativa ao criar uma interface feita precisamente para suas necessidades.

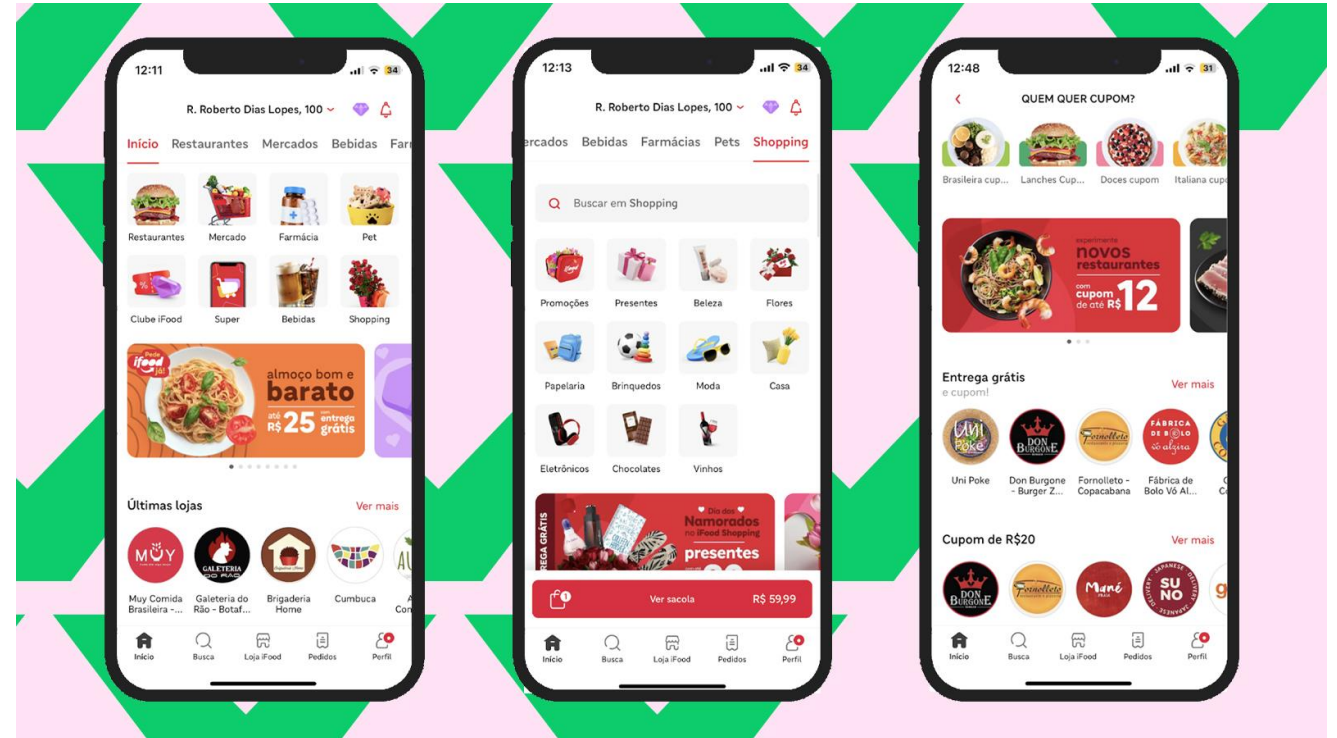


Qual a importância do design de interface?



✓ Atrair e fidelizar usuários

Assim, quanto maior a qualidade e mais amigável e funcional for o design de interface, mais satisfeitos estarão os usuários do produto e mais fácil será transformá-los em clientes recorrentes por muito tempo.

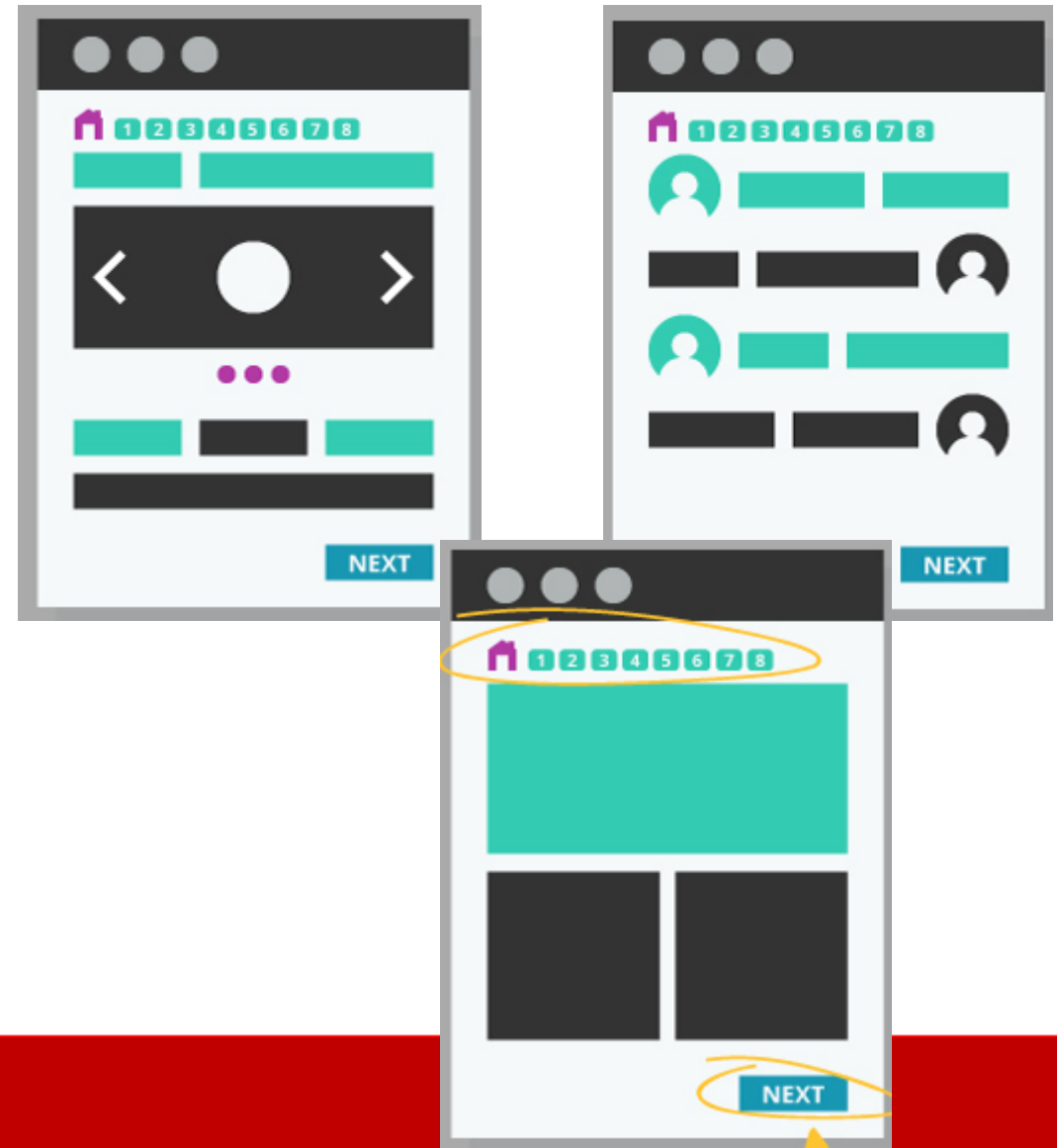


Qual a importância do design de interface?



✓ Promover consistência

Assim, o design de interface do usuário cria interfaces que promovem uma consistência na usabilidade do sistema, facilitando a navegação e tornando essa experiência mais agradável para o consumidor.



Elementos da interface do usuário



Os elementos da interface do usuário são componentes cruciais para proporcionar uma boa experiência ao usuário do sistema. Esses elementos possibilitam a criação de uma interface funcional, amigável, intuitiva e adequada às necessidades dos usuários.

- ☐ Elementos interativos
- ☐ Elementos de navegação
- ☐ Elementos informativos
- ☐ Elementos visuais

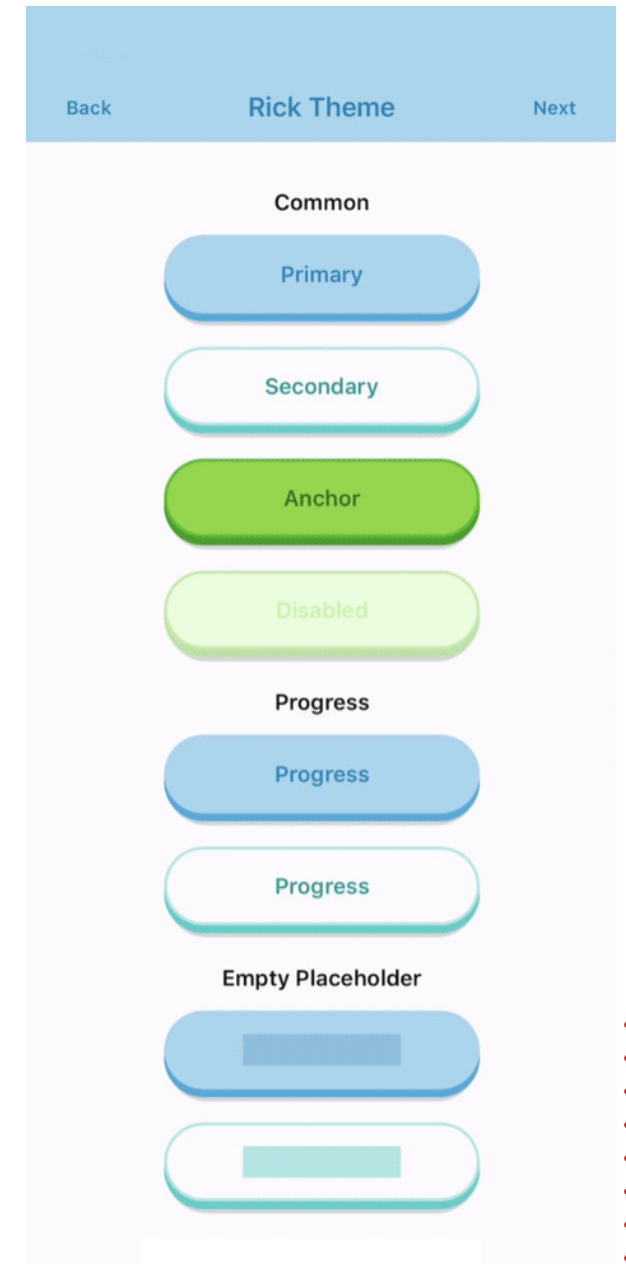


Elementos interativos

Os elementos interativos de uma interface, como o nome sugere, referem-se a componentes que levam o usuário a interagir e realizar ações dentro do sistema.

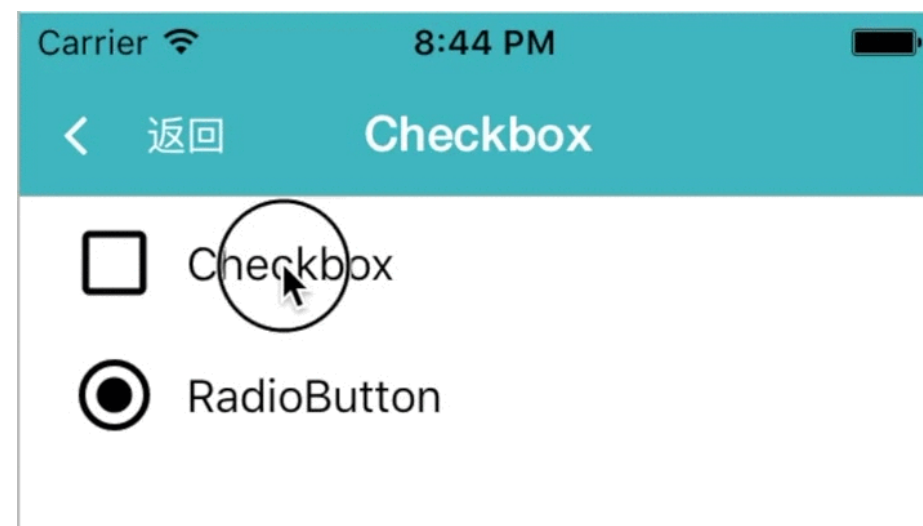
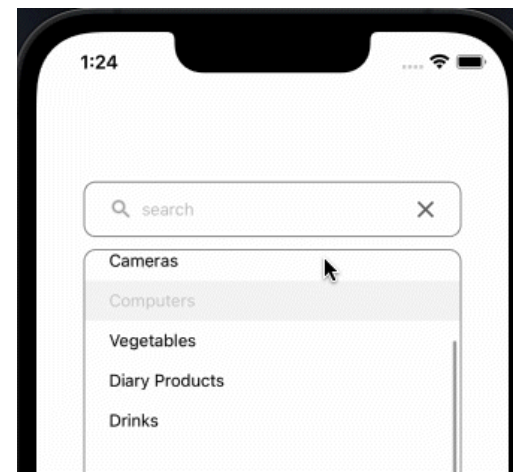
- ❖ **Botões (buttons)**: usado para várias ações como, abrir uma lista **toggle**, favoritar ou curtir um conteúdo ou item, expandir ou colapsar uma seção da página, etc.
- ❖ **Caixas de textos (Text)**: servem para adicionar texto em um espaço específico, como por exemplo, ao preencher um formulário;

	Hoshi
Town	
Street	



Elementos interativos

- ❖ **Lista suspensas (droplist):** também chamadas de lista dropdown, são elementos interativos que mostram informações em uma lista que se expande ao ser clicada.
- ❖ **Checkbox:** caixa de seleção (checkbox) é um tipo de elemento interativo no qual o usuário pode selecionar um ou mais itens em uma lista.
- ❖ **Radio buttons:** botões rádio também são uma forma de seleção em uma lista, só que nesse caso, é possível selecionar apenas um elemento da lista.



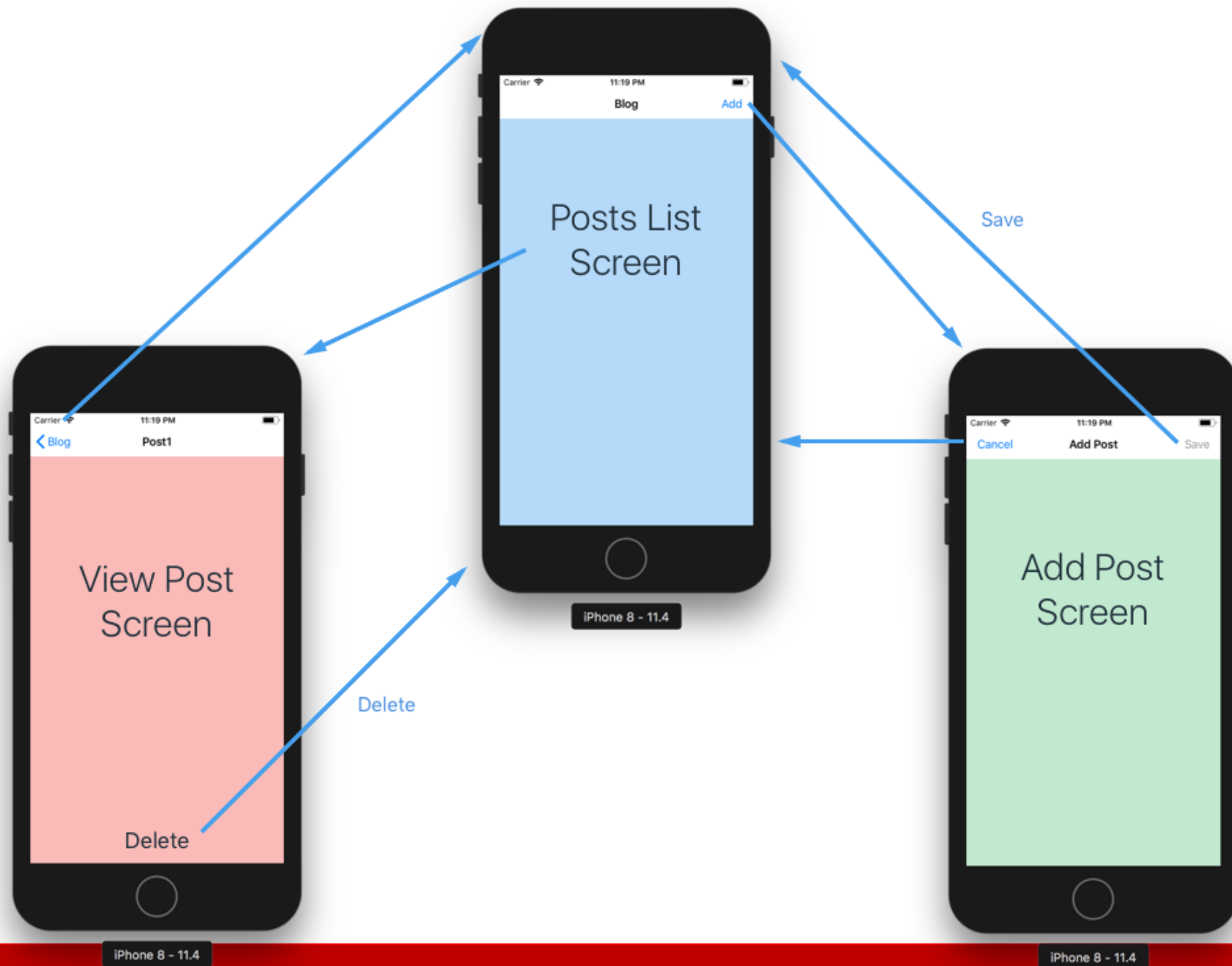
Elementos de navegação



Os elementos de navegação também são fundamentais em uma interface, pois auxiliam os usuários a navegarem pelo sistema, direcionando e acessando diferentes seções do aplicativo ou plataforma.

- ❖ Páginas do sistema (homepage, configurações e informações pessoais, etc.);
- ❖ Menus e submenus;
- ❖ Links que direcionam para outras páginas;
- ❖ **Breadcrumbs**, que são elementos da arquitetura da informação do sistema;
- ❖ Barras de navegação (**Navigation Bar**), entre outros.





Elementos informativos

Já os elementos informativos se referem a componentes do design de interface que são usados para comunicar informações dentro do sistema para o usuário, transmitindo mensagens úteis, acionáveis e compreensíveis para o usuário, facilitando a interação com o sistema e tornando-a mais amigável e simples.

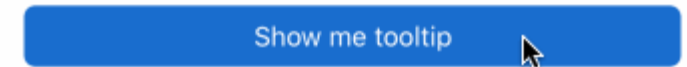
❖ **Ícones:** são representações gráficas e visuais que servem para informar com clareza o que determinado item, ação ou elemento representa na interface. Por exemplo, um ícone de uma lupa pode indicar um espaço para pesquisas dentro do sistema.



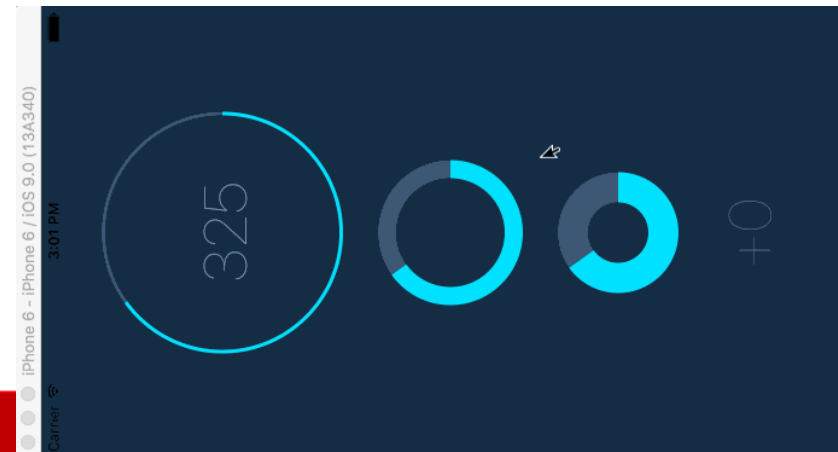
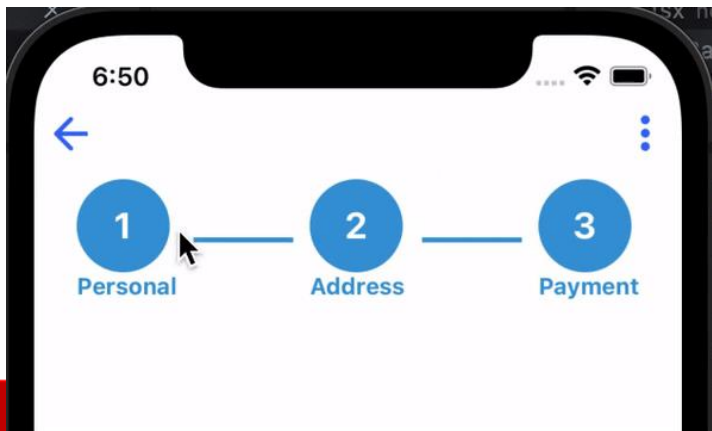
Elementos informativos



- ❖ **Tooltips:** elementos que dão sugestões dentro do sistema, por exemplo, quando o usuário passa o mouse sobre determinado local da página e aparece um bloco informativo sobre o elemento.



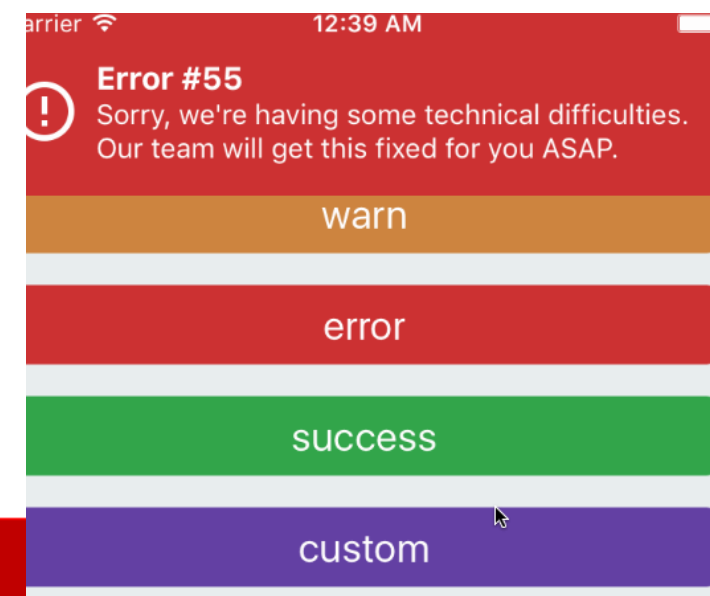
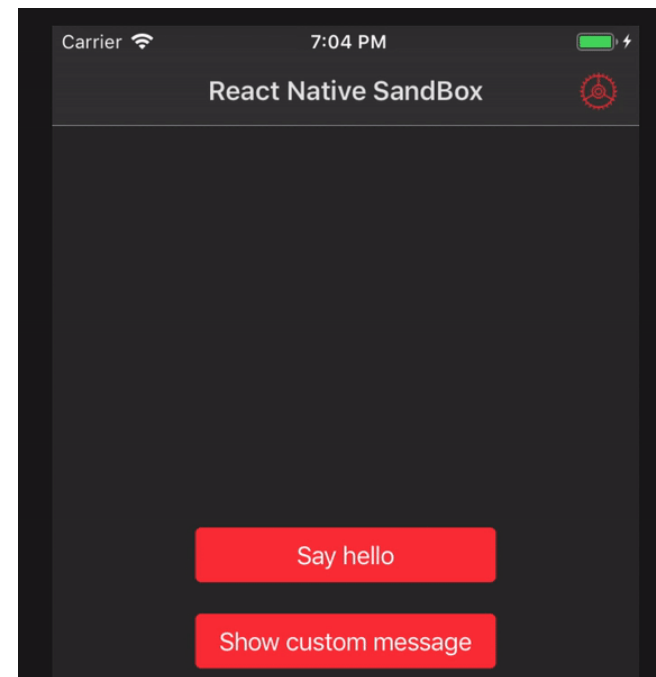
- ❖ **Barras de progresso/Status (Progress bar / Status bar)** do sistema: informam ações que estão acontecendo neste momento no sistema, como por exemplo, ao fazer um download de um arquivo em um app, aparece uma barra que mostra o progresso da ação de baixar um arquivo.



Base

❖ **Notificações (Notifications):** são usadas para informar o usuário sobre eventos do sistema, como por exemplo, atualizações ou mensagens.

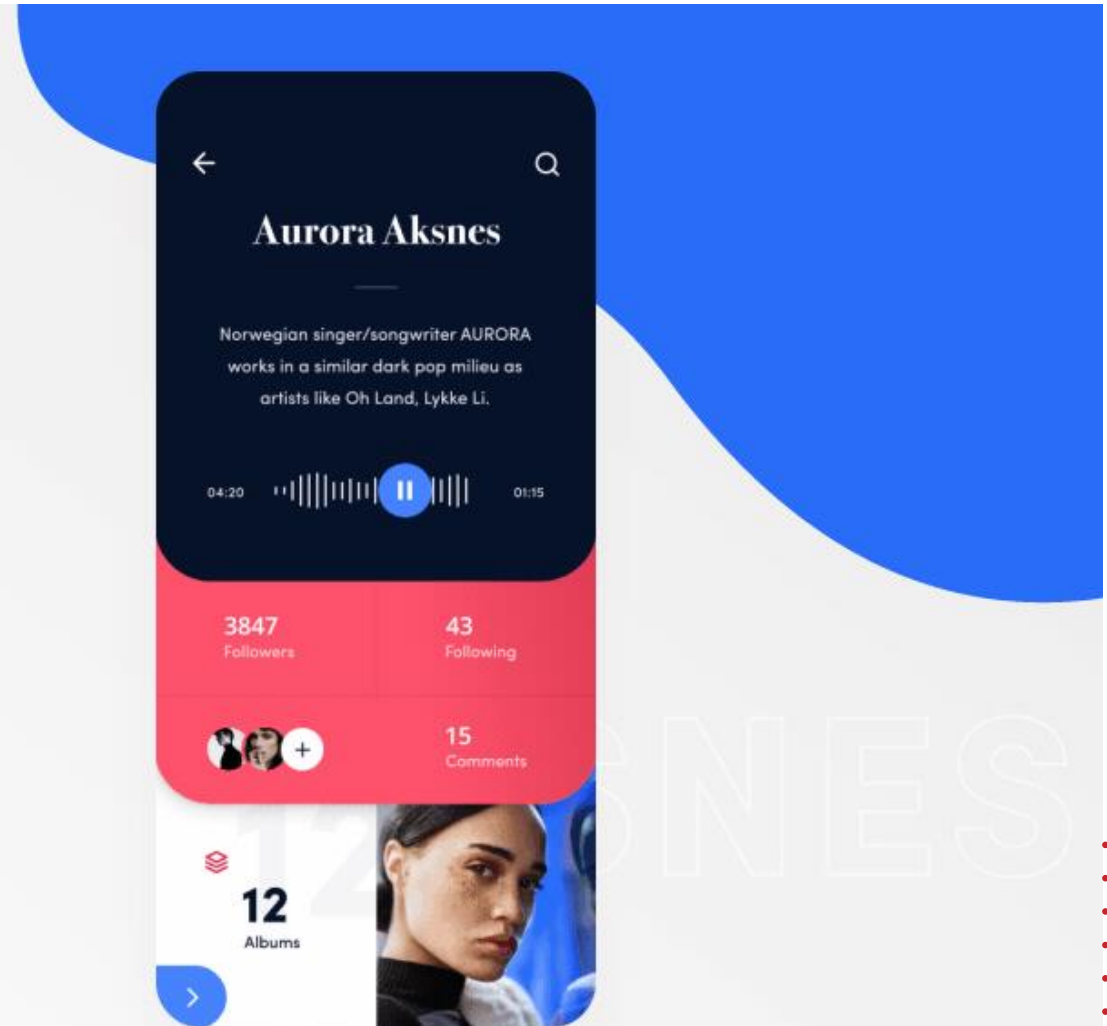
❖ **Mensagens de alerta (Alerts):** serve para informar o usuário sobre algum evento que ocorreu no sistema, como por exemplo, erros identificados. Muitas vezes fornecem soluções claras e práticas para resolvê-los.



Elementos visuais

Os elementos visuais são componentes responsáveis pela consistência do design da interface e garantem que todos os elementos anteriores sejam apresentados visualmente para o usuário de maneira amigável e intuitiva.

Esses elementos usam componentes de design visual como cores, tipografia, gráficos, imagens, painéis, ícones, entre outros, para tornar a interface visualmente agradável, consistente e navegável.



Oito regras de ouro de Shneiderman

Princípios de Design de Interação



1. Esforce-se pela consistência

As sequências consistentes de ações devem se repetir em situações semelhantes.

Os mesmos termos e rótulos devem ser utilizadas em avisos, menus e telas de ajuda.

A consistência de formas, layouts, cores, ícones e fontes devem ser empregadas por todo seu projeto, mantendo um padrão – mantendo uma consistência.

The image displays three sequential screens of a mobile application for patient registration, demonstrating consistency in design. All screens feature a dark blue header with the 'voll' logo and a status bar at the top showing the time as 14:32 and battery at 85%.

- Cadastro Paciente 1:** Titled 'Insira alguns dados básicos:'. It contains four input fields: 'Nome' (with placeholder 'Digite seu nome completo'), 'Email' (with placeholder 'Insira seu endereço de email'), 'Crie uma senha' (with placeholder 'Insira sua senha'), and 'Repita a senha' (with placeholder 'Insira sua senha'). A dark blue 'Avançar' button is at the bottom.
- Cadastro Paciente 2:** Titled 'Agora, mais alguns dados sobre você:'. It contains four input fields: 'CEP' (with placeholder 'Insira seu CEP'), 'Endereço' (with placeholder 'Insira seu endereço'), 'Número' (with placeholder 'Insira seu número'), and 'Complemento' (with placeholder 'Insira seu complemento'). A 'Telefone' field with placeholder '(00) 00000-0000' is below. 'Voltar' and 'Avançar' buttons are at the bottom.
- Cadastro Paciente 3:** Titled 'Para finalizar, qual seu plano de saúde?'. It features a 'Selecione os planos:' section with a list of insurance plans: Sulamerica, Unimed, Bradesco (selected with a blue checkmark), Amil, Biossaúde, Biovida, Outros, and Não tenho plano. 'Voltar' and 'Cadastrar!' buttons are at the bottom.

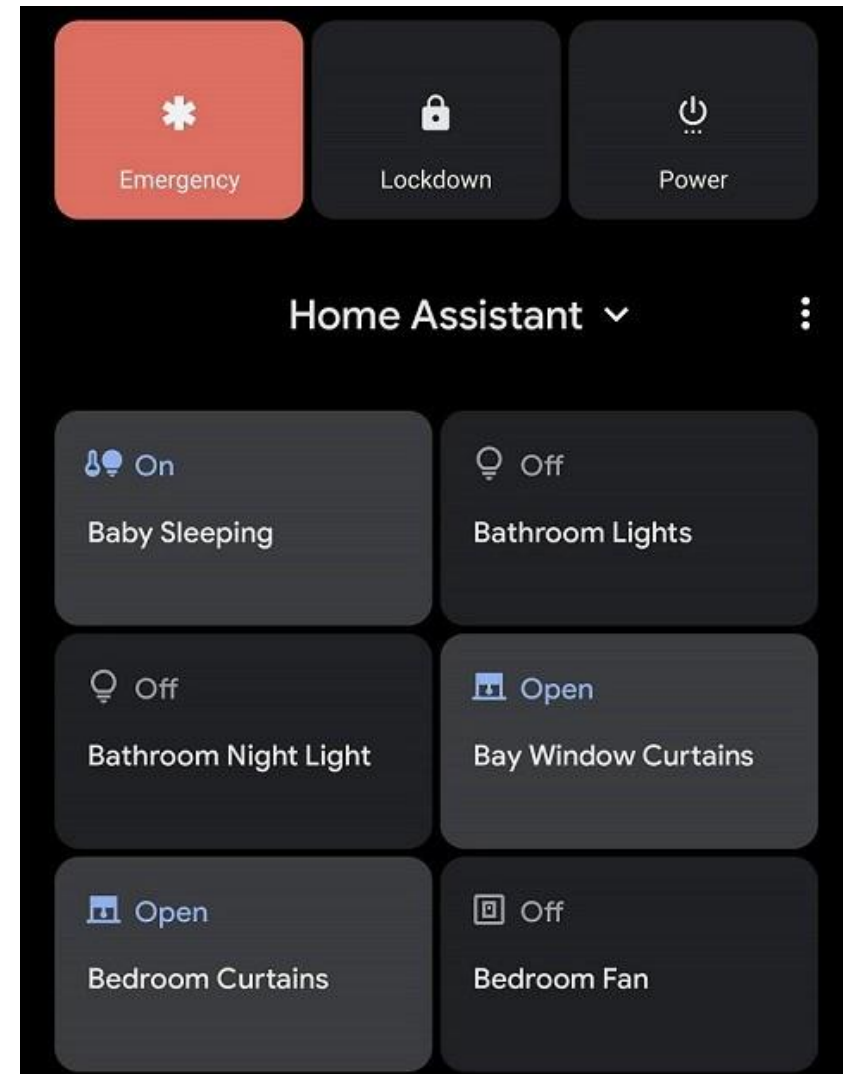


Princípios de Design de Interação

2. Permita que usuários frequentes usem atalhos

As diferenças entre iniciantes e experientes, faixas etárias, incapacidades e diversidade tecnológica enriquecem o leque de requisitos que orientam o projeto.

A inclusão de recursos para os novatos como explicações, e recursos para especialistas como atalhos, pode enriquecer o design da interface e melhorar a qualidade do sistema.



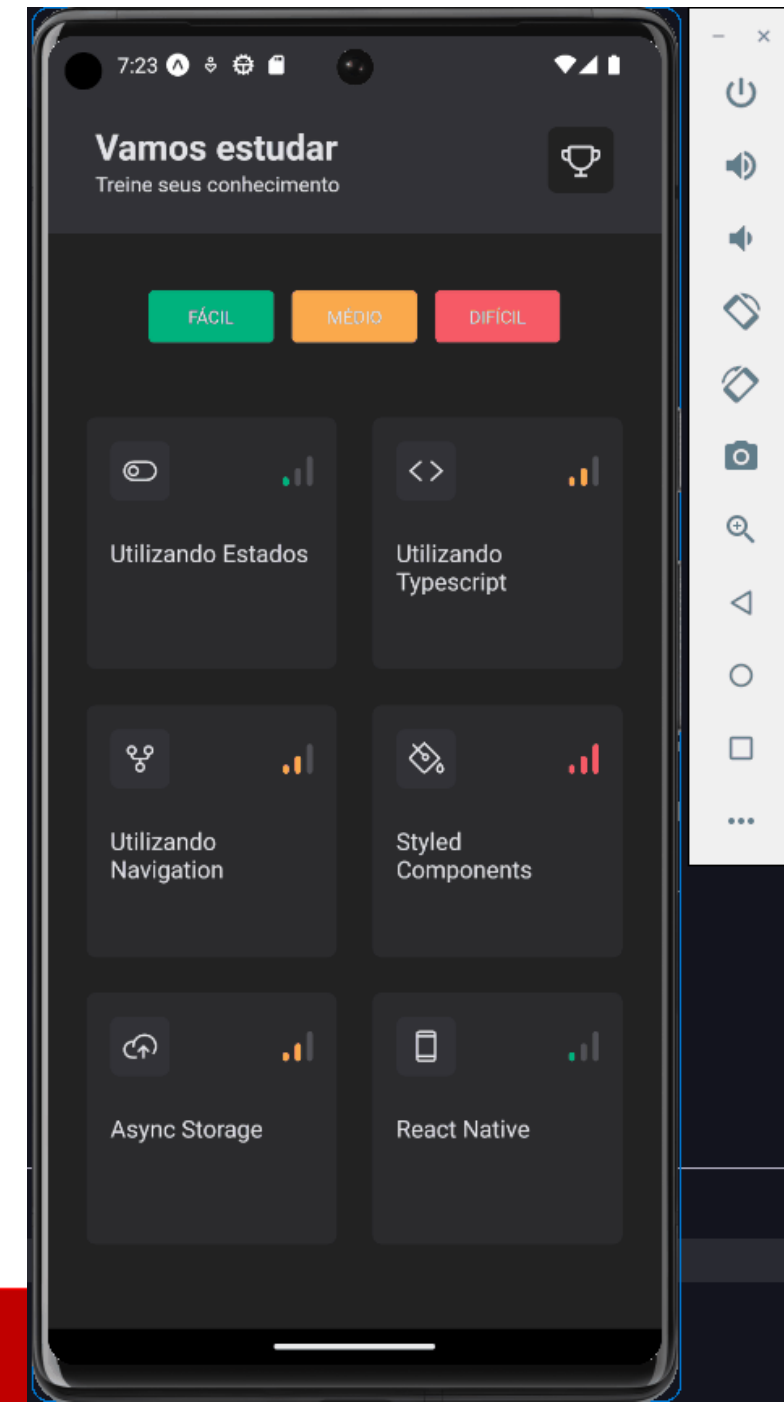
Princípios de Design de Interação

3. Ofereça Feedback Informativo

Para cada ação do usuário, deve haver um **feedback** do sistema – um retorno para o usuário, uma mensagem, um aviso, uma satisfação do que está acontecendo.

Para ações frequentes e de menor importância, a resposta pode ser modesta, enquanto que para ações esporádicas e mais importantes, o feedback deve ser mais forte e destacado.

O usuário tem sempre que saber o que está acontecendo com as ações que ele faz dentro da interface.



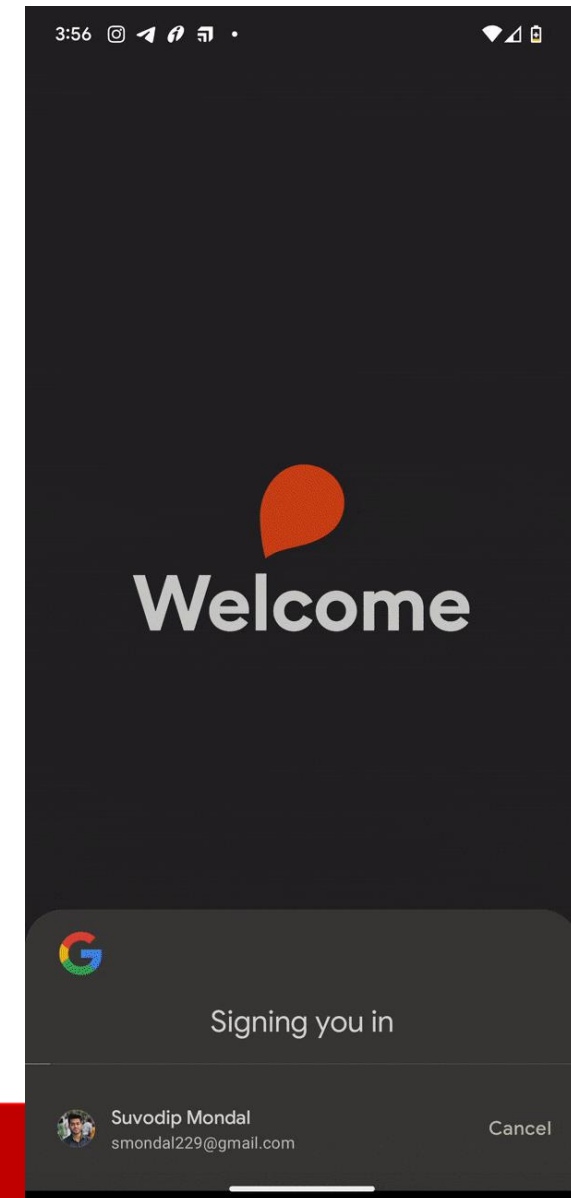
Princípios de Design de Interação



4. Projete diálogos que indiquem o fim de uma ação

Sequências de ações devem ser organizadas em grupos com um começo, meio e fim.

A informação de um **feedback** depois de concluir algumas ações dá aos usuários a satisfação de realização, uma sensação de alívio e uma indicação para se preparar para a próxima tarefa.



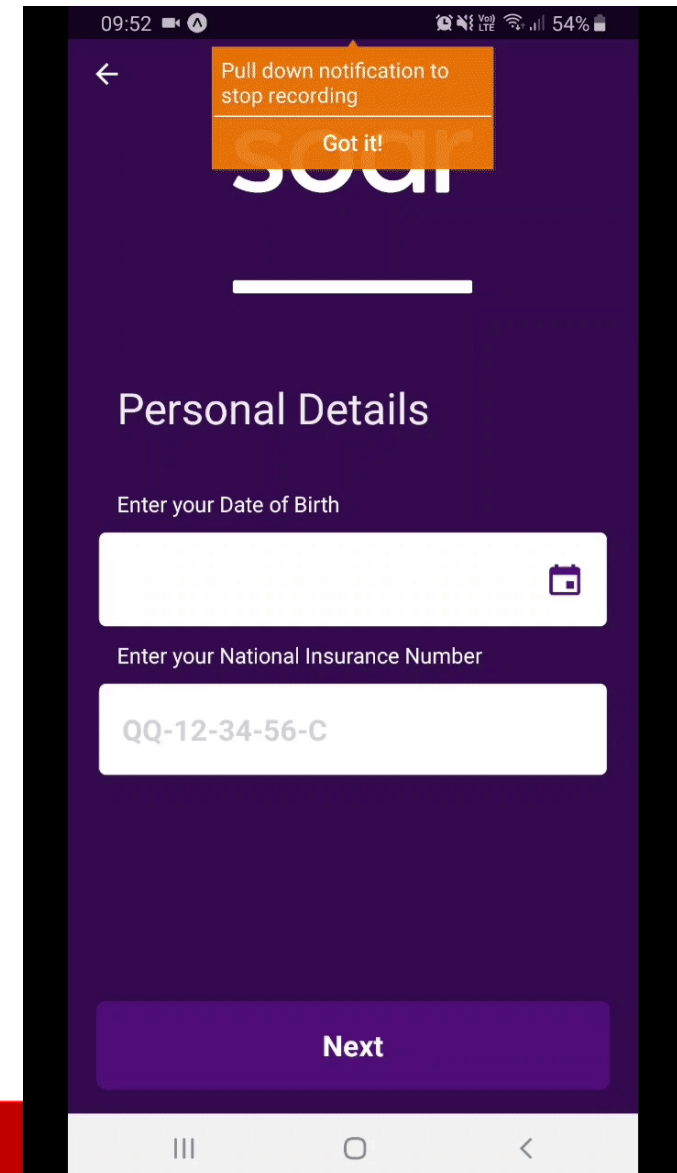
Princípios de Design de Interação



5. Evite Erros

Quando você for projetar um sistema, quando for trabalhar no design de algum produto, tente ao máximo possível fazer com que os usuários não possam cometer erros graves. Tente prever as situações e projete de forma a evitar esses erros.

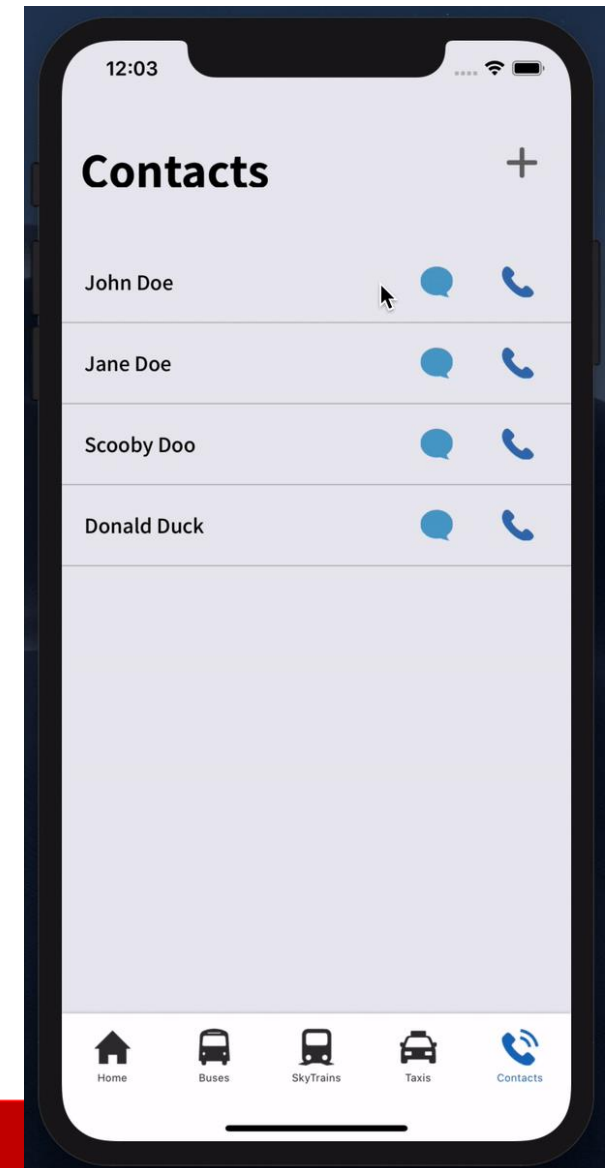
Aliás, não só prever, mas teste com usuários reais e veja onde eles estão errando.



Princípios de Design de Interação

6. Permita a fácil reversão de ações

Sempre que possível, as ações feitas pelos usuários devem ser reversíveis. Isso alivia a ansiedade do usuário, já que ele sabe que os erros podem ser desfeitos, e incentiva a exploração de outras opções, já que ele não vai ficar com medo de errar ao usar o produto que você projetou.



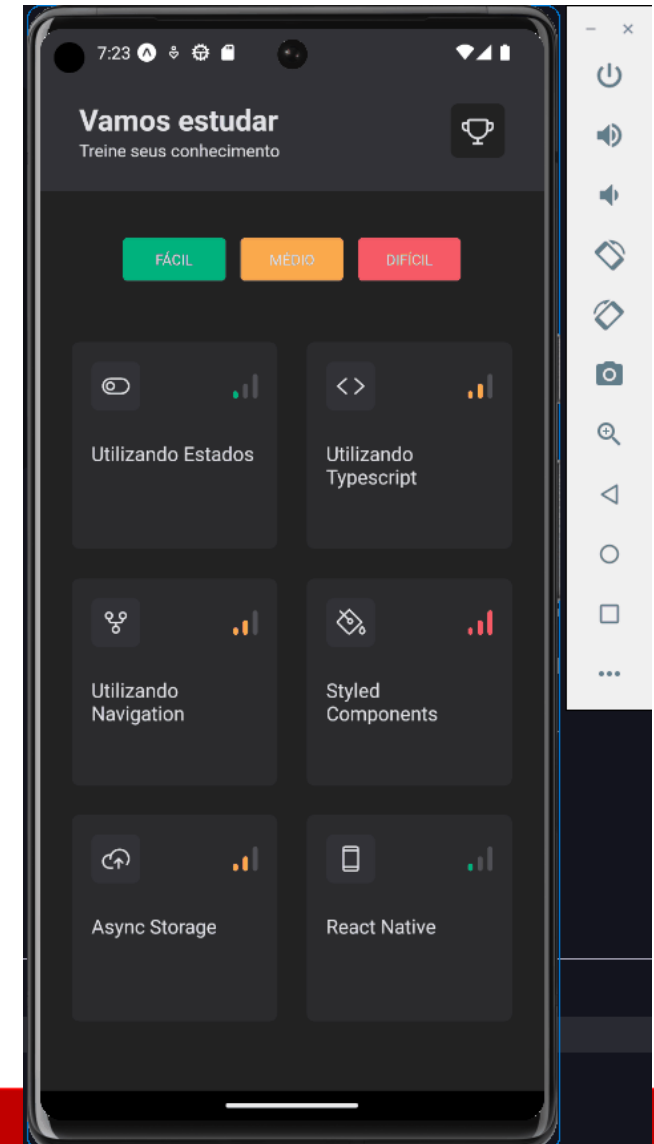
Princípios de Design de Interação



7. Suporte o Controle do Usuário

Uma coisa é certa: os usuários já experientes querem ter a sensação de que estão no comando da interface, e que ela responde às suas ações.

Então, dê aos usuários o poder de escolher se deseja continuar executando o programa ou sair dele.

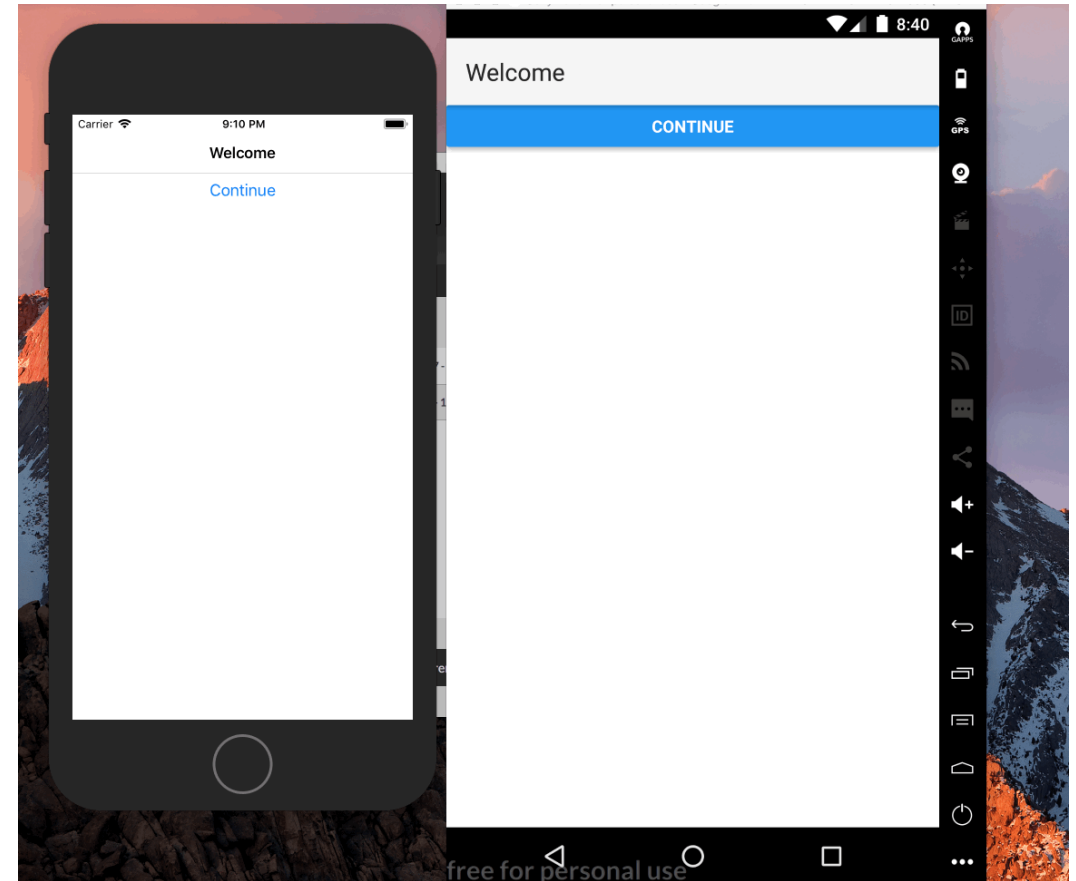


Princípios de Design de Interação

8. Reduza a carga de memória de curta duração

A limitação das pessoas em relação ao processamento de informações na memória de curta duração exige que os designers evitem criar interfaces em que os usuários devem memorizar informações de uma tela e, em seguida, usá-las em outra tela.

A regra aqui é que os usuários podem lembrar de aproximadamente 5 pedaços de informação. Não muito mais que isso.



Dúvidas, comentários



wagner.vieira@docente.senai.br

