

# Hierarquia Visual

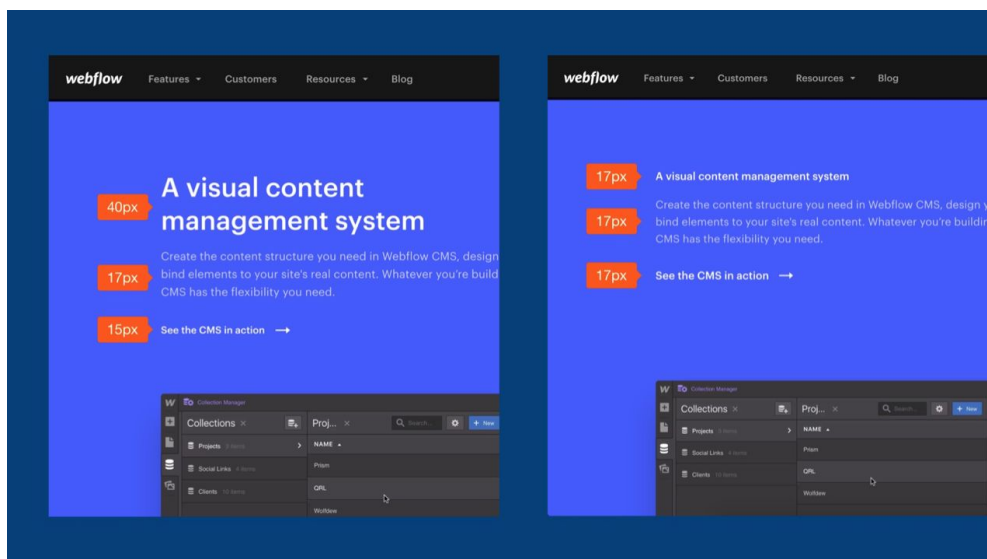
## Principais Tópicos

é ela que irá determinar quais elementos receberão atenção do usuário, atraindo seus olhos diretamente para eles. Isso pode acontecer para promover algum conteúdo específico, incentivar inscrições em *newsletters* ou cliques em *call to actions*. Além disso, é responsável por melhorar a experiência em um âmbito geral e fazendo que cada usuário aprecie sua visita em vez de apenas cumprir metas.

- **Orientação:** que nada mais é do que levar o usuário de ação em ação sem que ele se sinta pressionado ou coagido para navegar.
- **Comunicação:** que precisa ser clara e criar links na mente do usuário com o propósito de diminuir a carga cognitiva que ele recebe.
- **Impacto emocional:** isso quer dizer que sua interface não precisa ser mecânica e quadrada. Foque em torná-la divertida e fácil de usar.



- Temos três tipos de hierarquia: **tipográfica**, **por cor** e **por tamanho**. Além disso, vamos complementar com duas características que são fundamentais para alcançar uma boa hierarquia: **contraste** e **espaçamento**.
- Ao trabalhar com diferentes tipos de texto, é necessário criar uma ordem e um sentido para eles. Por isso, precisamos encaixá-los em diferentes níveis de importância para que os usuários compreendam por onde devem começar a escanear os elementos.



## Criando Hierarquia com Textos

### Sistema 8pt:

A técnica do 8pts sempre somaremos 8 ao próximo resultado. Usando a mesma *font base*, faremos **16+8**, que nos dará um resultado de **24**. Somaremos o **24+8** e assim por diante, até obter todos os valores necessários.

16 24 32 40 48 56

## Perfect Fifth

you will take your base value and multiply by 1.5. After obtaining the result of this multiplication, you will multiply again by 1.5 and so on successively until you have sizes for all the titles used on the internet. (H1, H2, H3, H4, H5 and H6)

16 24 36 54 81 121

[Ferramenta Modular Scale](#)

## Resumo

- In summary, you can take into account that you have three objectives to fulfill when designing an interface. It needs to orient the user, communicate with purpose and cause emotional impact.