

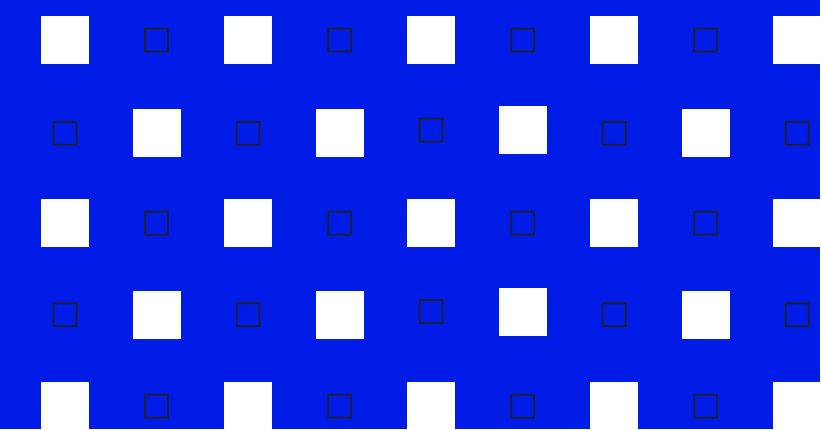
Aula 01

# Conceitos Gerais

Módulo 10 – Prototipação Mobile

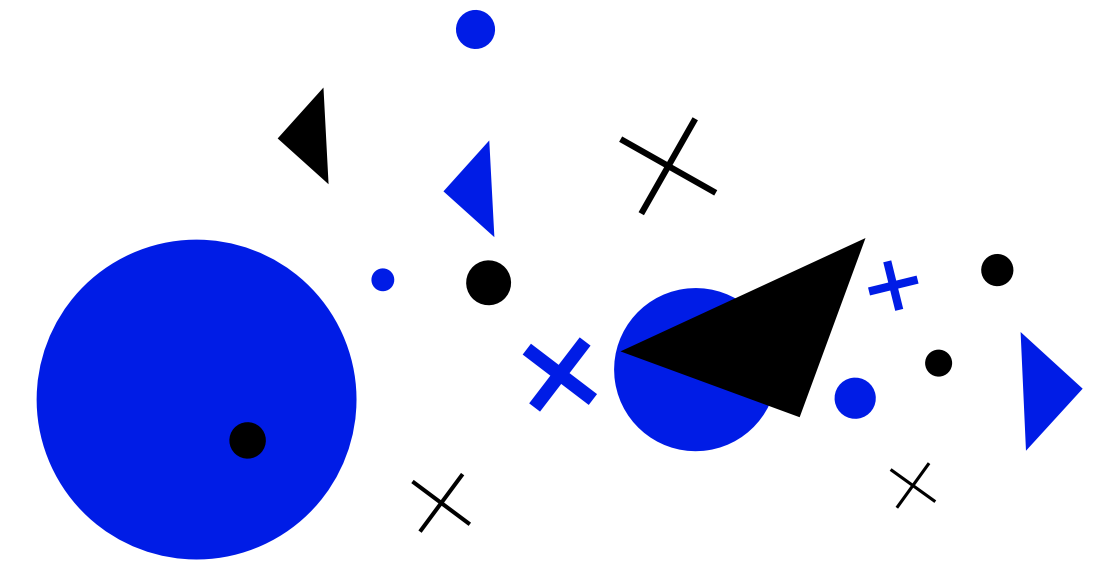
mentorama.

mentorama



# Começando o módulo do começo.

O que entender e considerar ao prototipar para mobile?



# UX

*O processo de UX independe de dispositivos.*

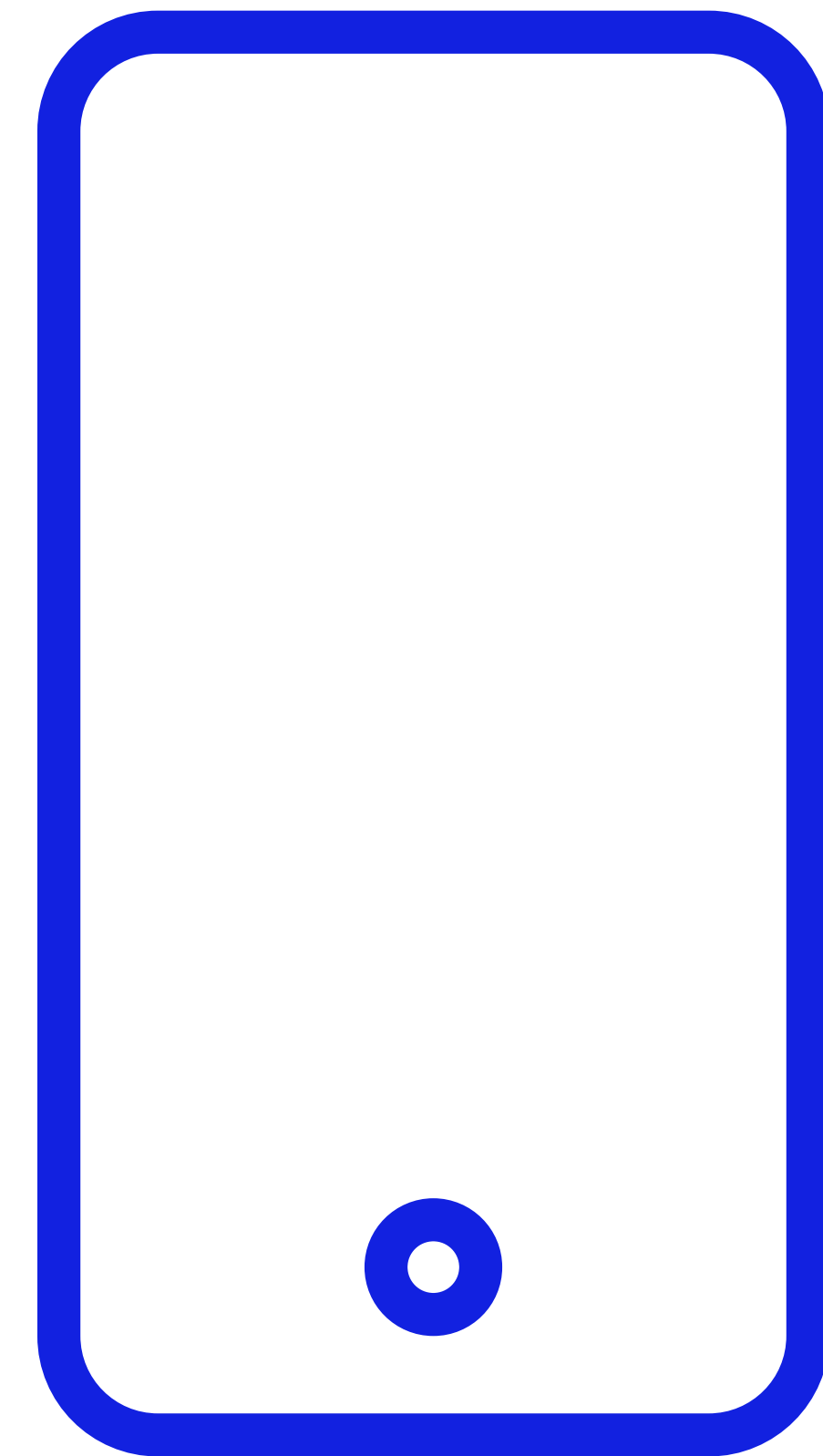
Desde experiências offline, como a compra de um produto em uma loja física até experiências digitais, mediadas por um dispositivo, o processo de UX e as suas metodologias se mostram funcionais e necessárias.

# Experiências mobile são bastante comuns.

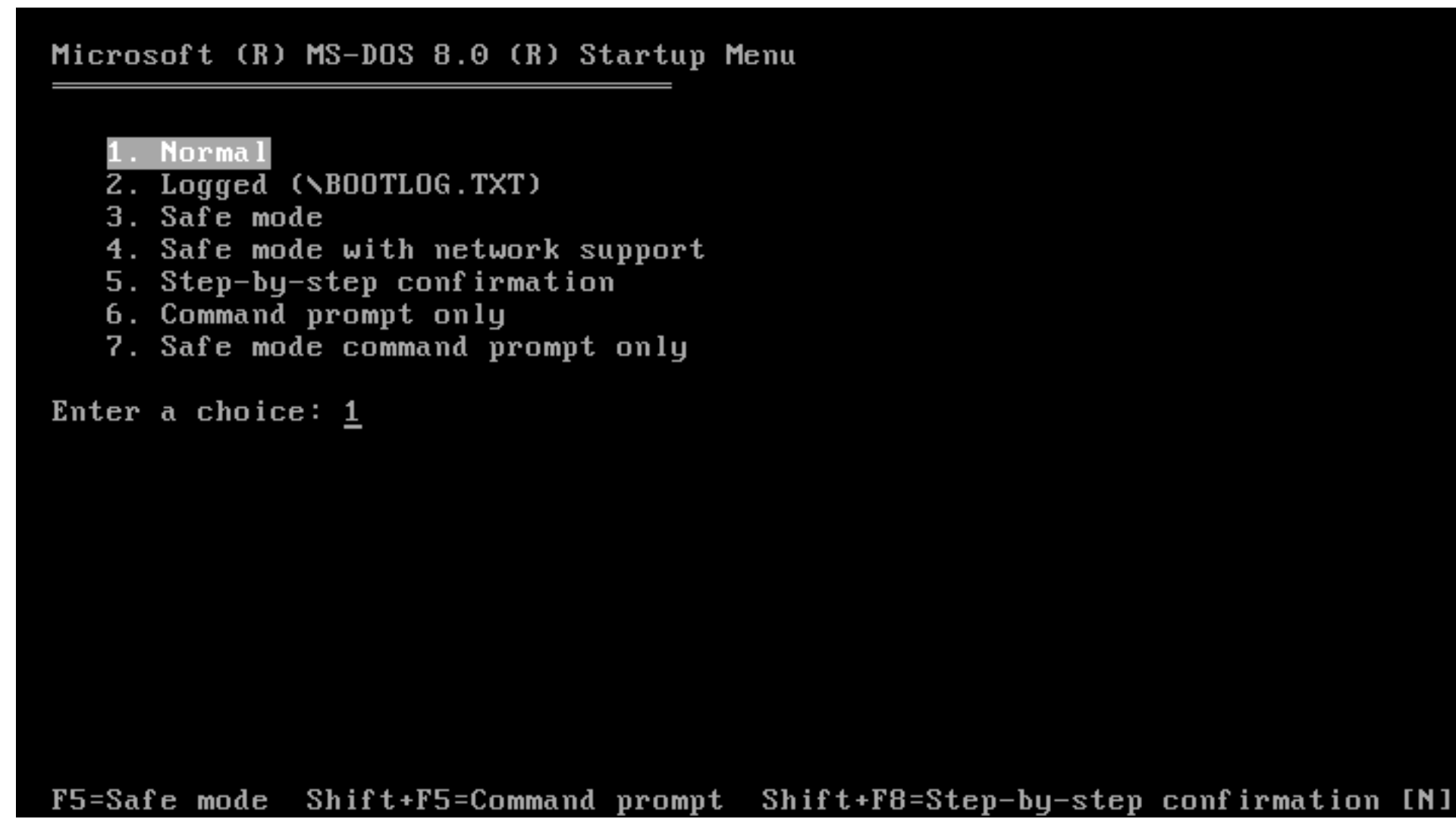
Mesmo processo, mindset diferente.

*O smartphone é nosso principal companheiro.*

É o dispositivo mais versátil que temos na sociedade moderna. As aplicações pessoais e profissionais se encontram no dispositivo de forma a catalizar as capacidades gerais de cada indivíduo. Poucos fenômenos da tecnologia foram tão universais.

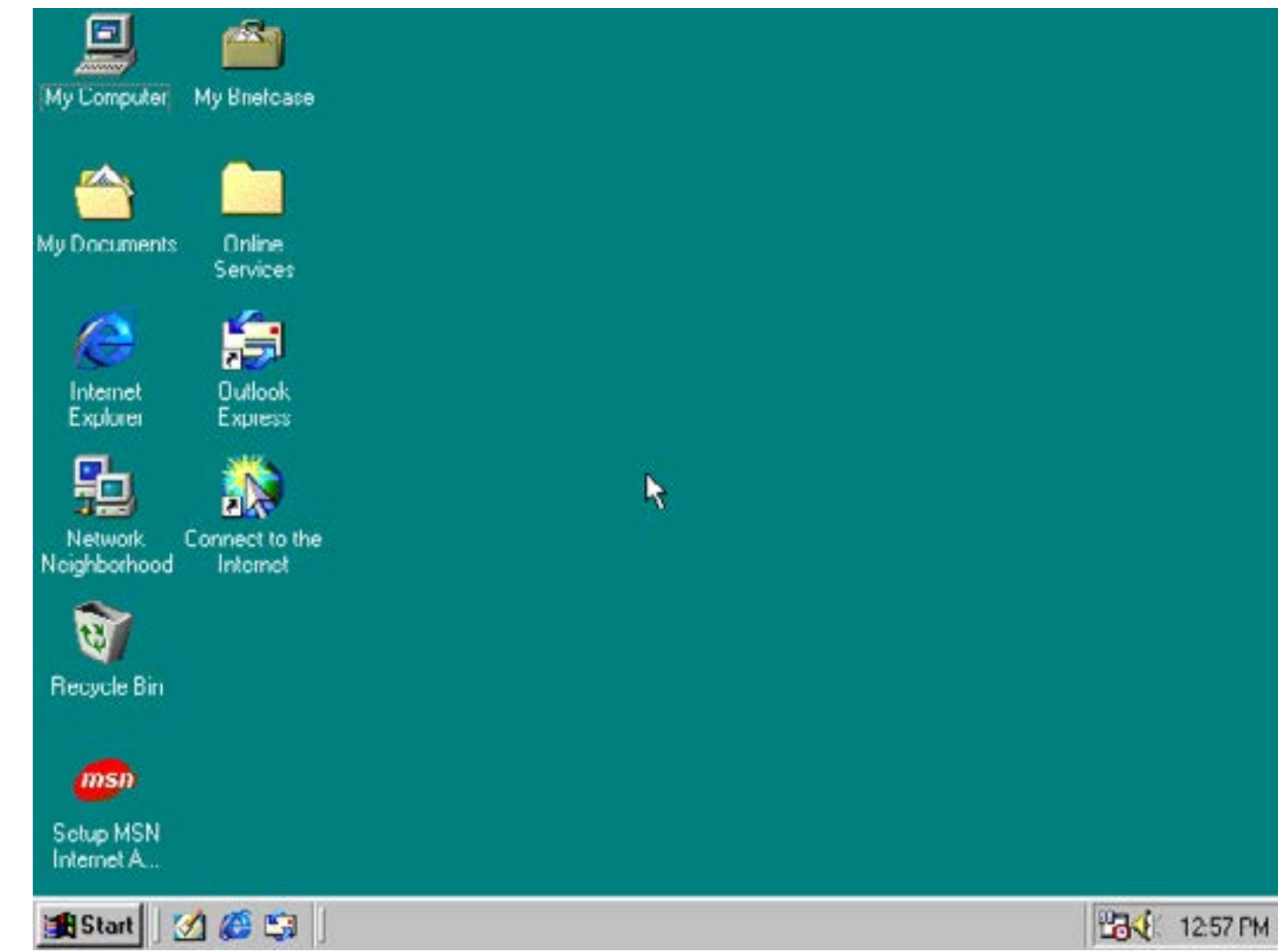


# Nem sempre foi assim.



## *DOS - 1980s*

Requisitava que o usuário soubesse os comandos e os digitasse nessa tela preta.



## *UI - 1990s*

Facilitou muito a experiência e interação do usuário com a interface. Uso do mouse e teclado.

mentorama.

mentorama.



## ***Telefone - 2000s***

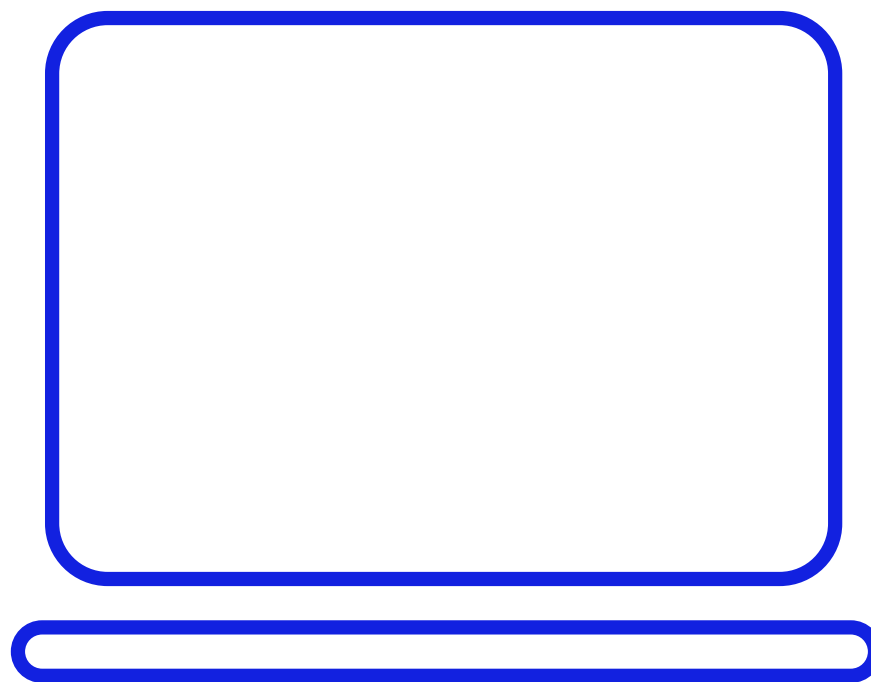
Interfaces e desempenhos limitados. Foco em ligações e mensagens, sem a possibilidade de instalação de novos aplicativos além dos que fossem inclusos.



## ***Smartphones - 2010s***

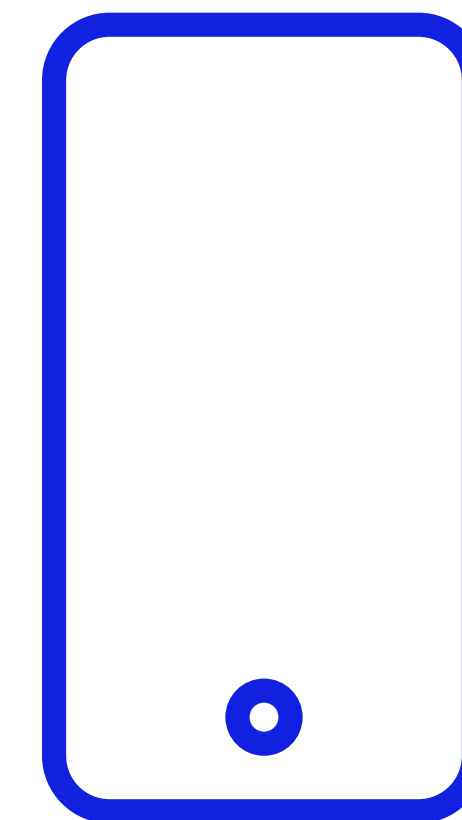
Experiência de uso portátil e constantemente atualizada. Desempenho equiparável ao de PCs e de fácil manuseio e navegação.

# Responsividade era diferencial. Hoje é obrigação.



*Popularização de Smartphones*

---

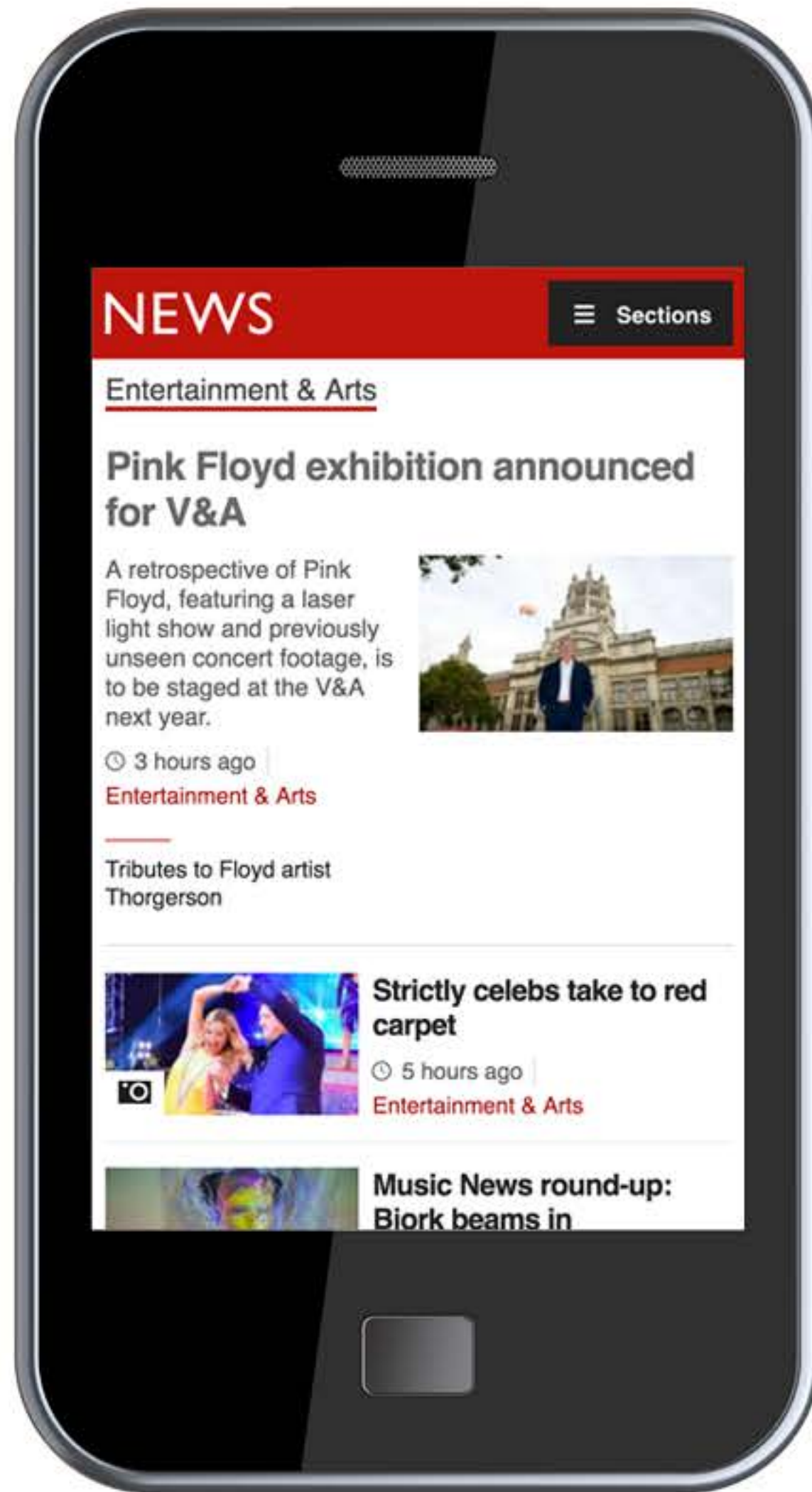


## ***O processo começava no desktop.***

Até metade da década passada, víamos com bastante frequência que o padrão de mercado era de fato construir para o desktop e ignorar a experiência mobile.

## ***Versão mobile era ignorada***

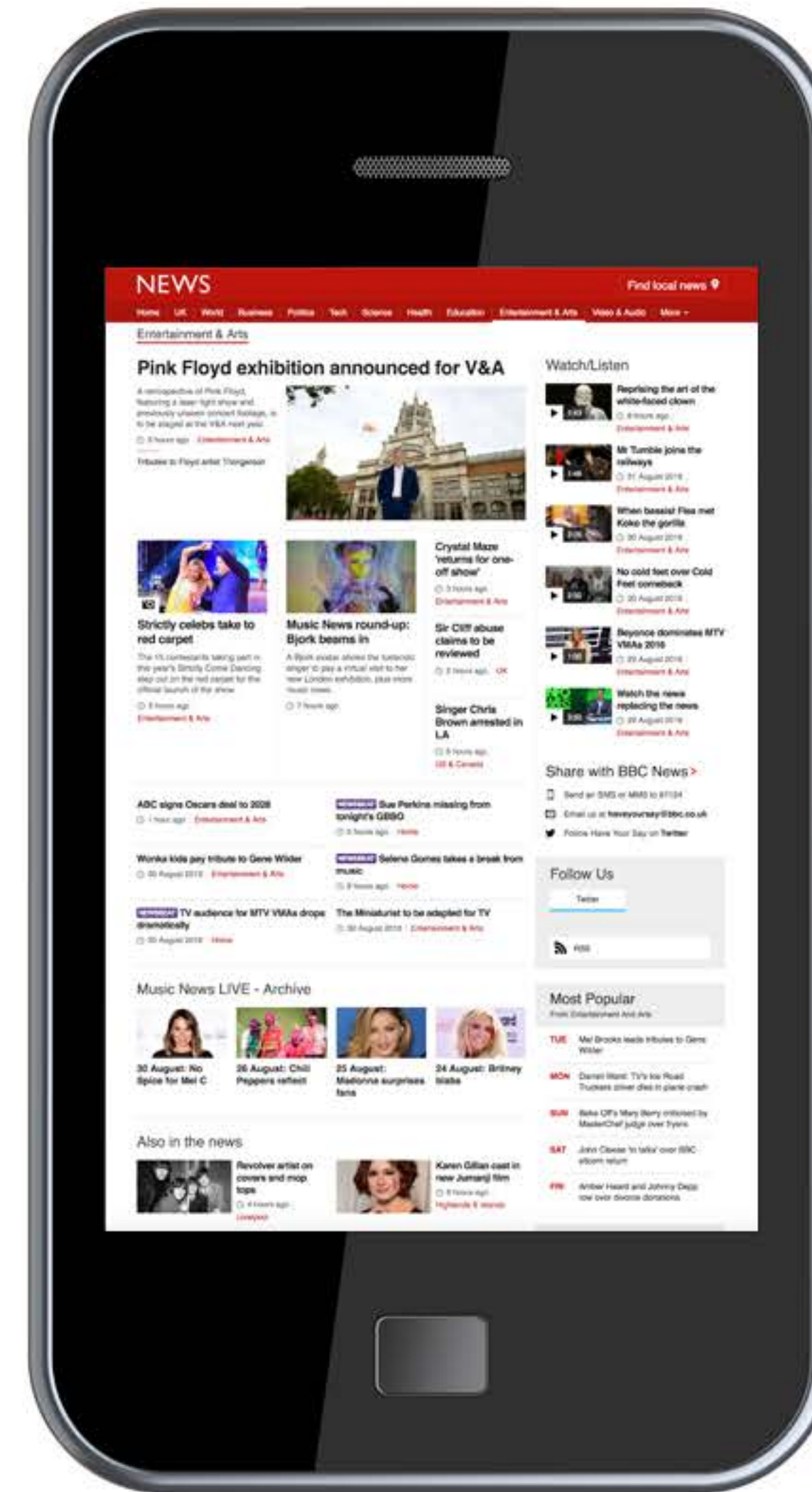
As terríveis visualizações dos sites em suas versões desktop eram reproduzidas em telas menores sem adaptações



responsive

mentorama.

VS.



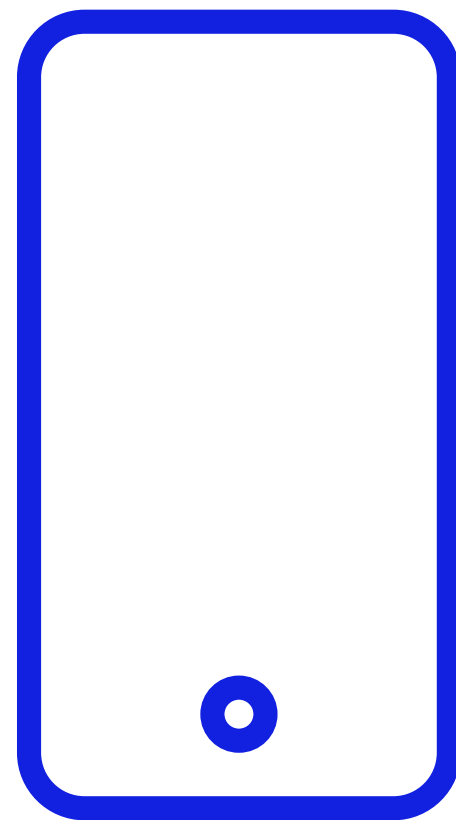
non-responsive

mentorama.

**Por que estamos adaptando a  
versão que é a mais utilizada?**

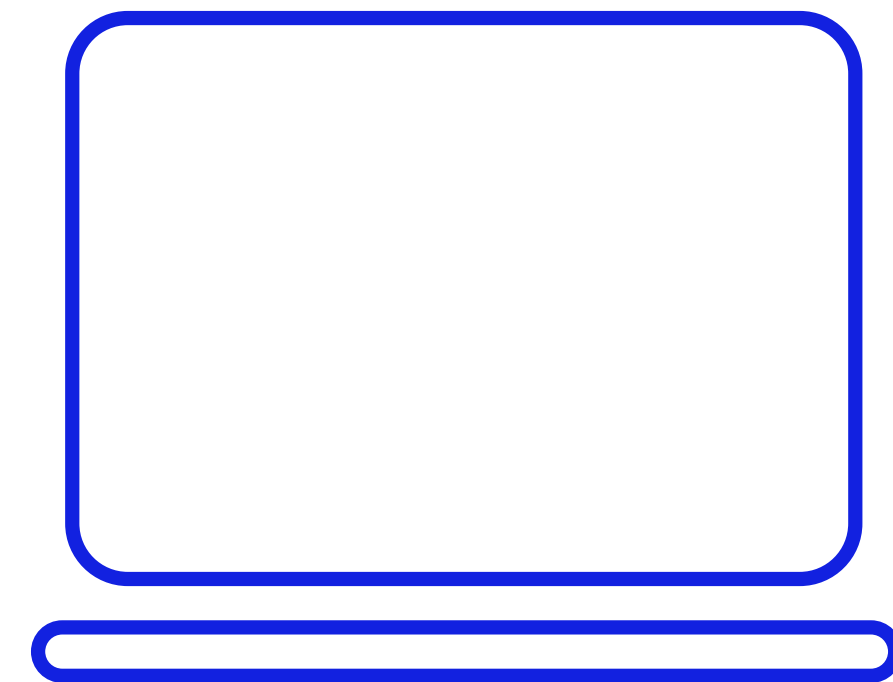
# Mobile-First

# A inversão de prioridades é reflexo do comportamento da sociedade.



*Popularização de Smartphones*

---



## *Processo começa pelo mobile*

Considerando o atual cenário, o processo de prototipação e de estudo coloca o smartphone como principal dispositivo de uso.

## *Versão desktop deriva da mobile*

A adaptação de uma tela menor para a maior acontece de maneira mais tranquila, dado o espaço extra, logo a versão desktop é feita a partir da mobile.

# Pros

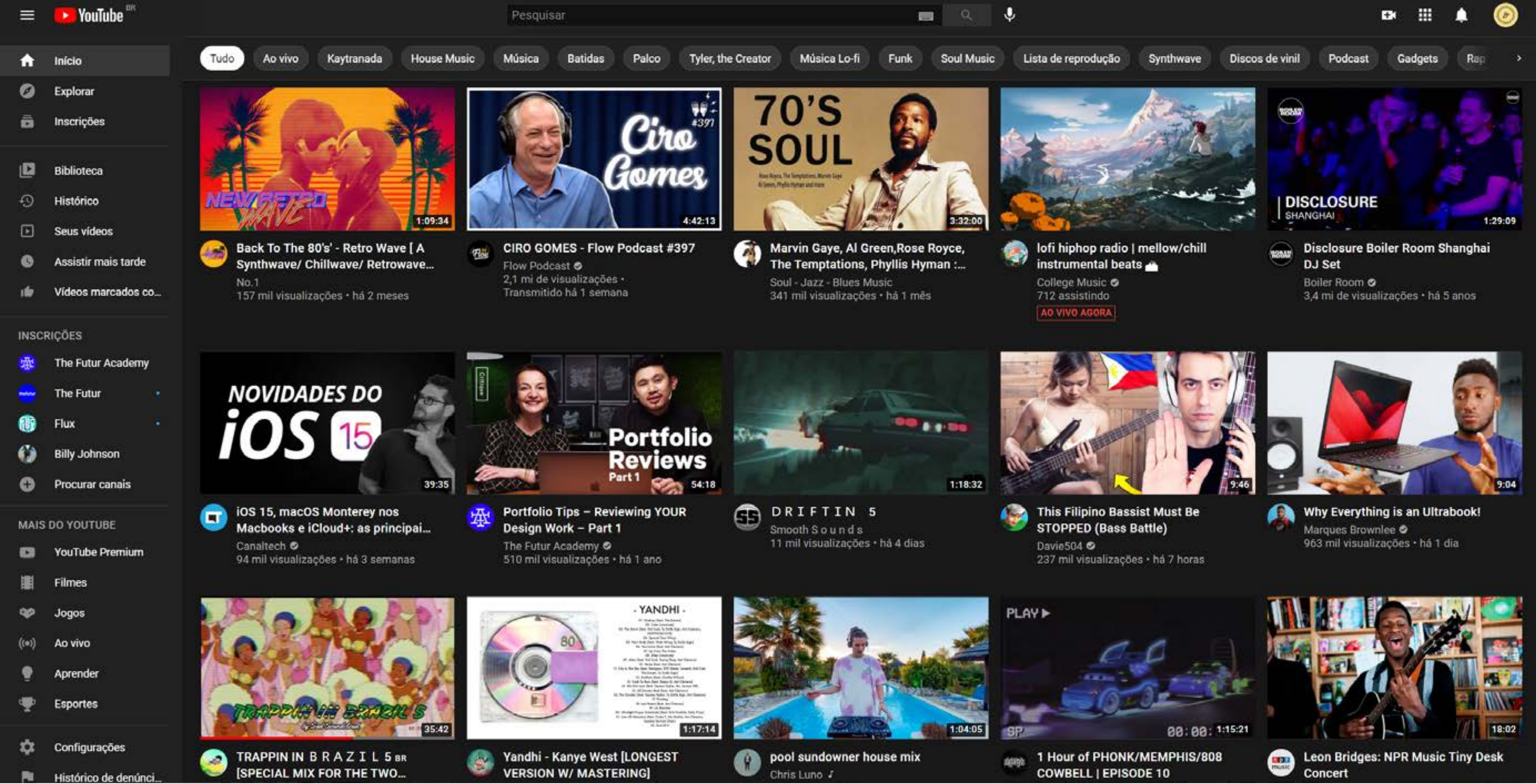
- Aumenta substancialmente a qualidade do produto em telas menores;
- Leva em consideração aspectos ergonômicos e de legibilidade com mais atenção;
- Abordagem mais “minimalista” é feita naturalmente pela característica;
- Ganhos consideráveis a nível de qualidade de código e ranqueamento no Google;
- Facilidade de adaptar o design para o Desktop em um segundo momento.

# Contras

- Tamanho menor de tela pode ser um empecilho para criação;
- Animações, hover e outras interações mediadas por mouse podem ser colocadas em segundo plano, limitando o designer;
- Guidelines e diretrizes a serem seguidas podem incomodar o designer;

# Entenda o contexto antes de aplicar o mobile-first.

*As métricas e contextos de uso irão basear a sua decisão.*



mentorama.

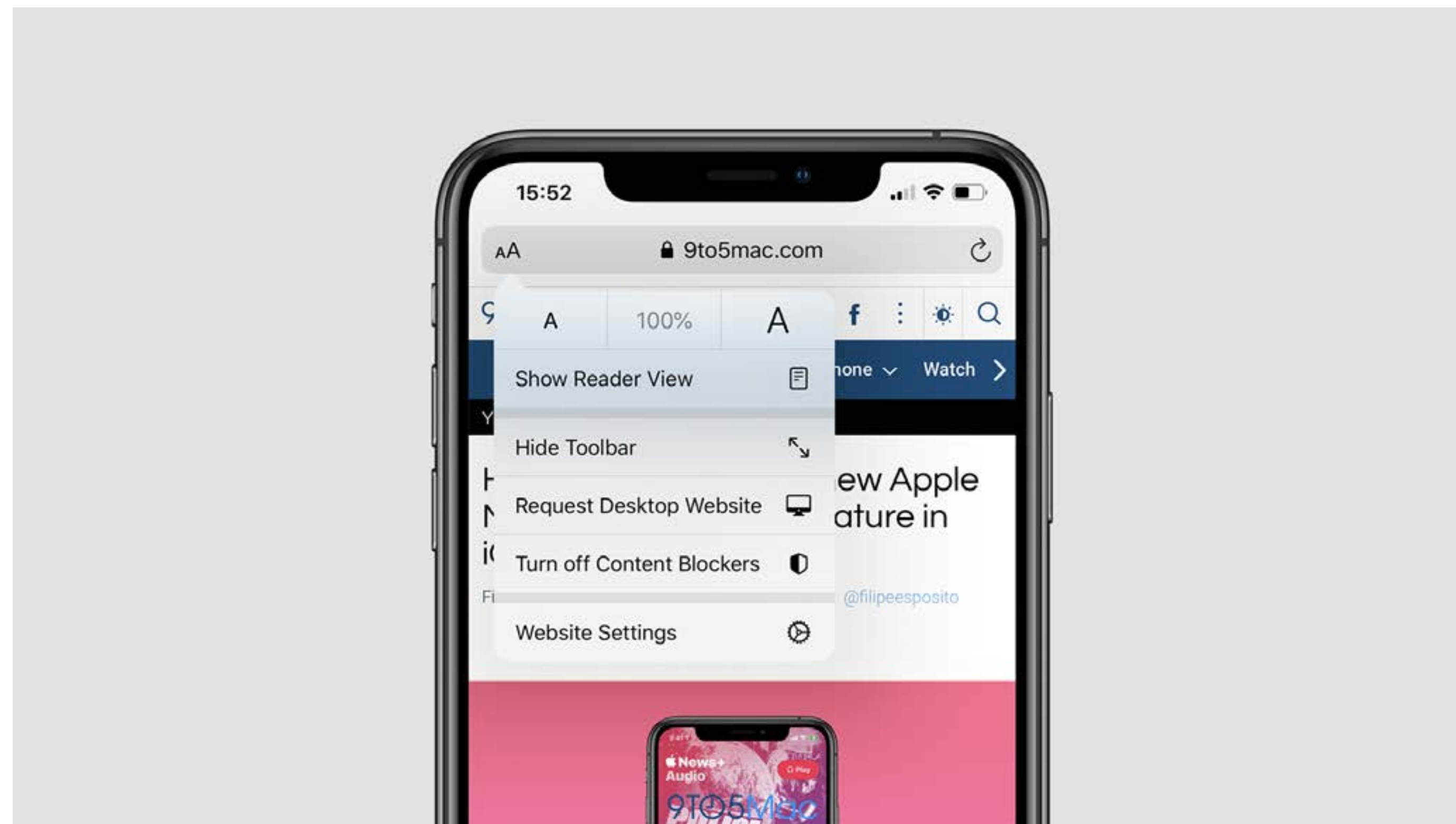
mentorama.

**Desenvolva a solução usando o  
telefone conectado a ferramenta.**

*Figma Mirror e Adobe XD contam com essa facilidade.*

# Hierarquize pensando na alcançabilidade e ordenação

*Ações frequentes devem estar em lugares mais confortáveis*



mentorama.



mentorama.



mentorama.

mentorama.

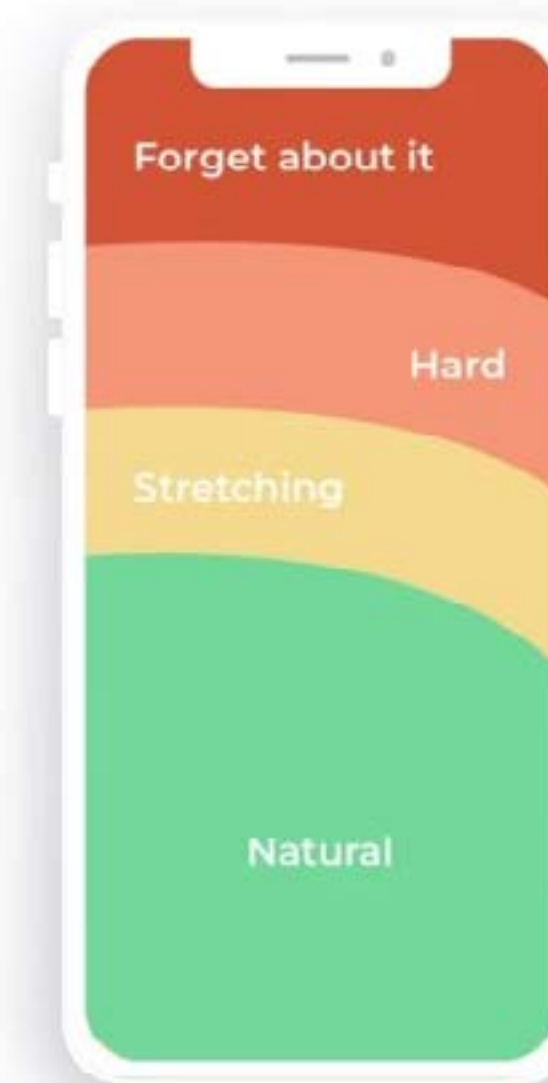
# **Ergonomia e acessibilidade são fatores extremamente importantes**

*O UX é, em sua essência, inclusivo com todos os usuários.*

## 01. Design para mobilidade

Pessoas que contam com dificuldades motoras podem ter severas dificuldades ao utilizar um produto. Ao construir o seu design, tenha em mente de seguir algumas convenções importantes como:

- Deixar boas margens entre ações para evitar ações indesejadas pelo usuário;
- Deixar dentro da zona confortável a maior parte de ações;
- Ações devem ser disparadas apenas quando o dedo do usuário sair da tela e não imediatamente ao tocar;
- Tamanho das zonas clicáveis deve ser de no mínimo 36px de altura e 36px de largura;



Left hand

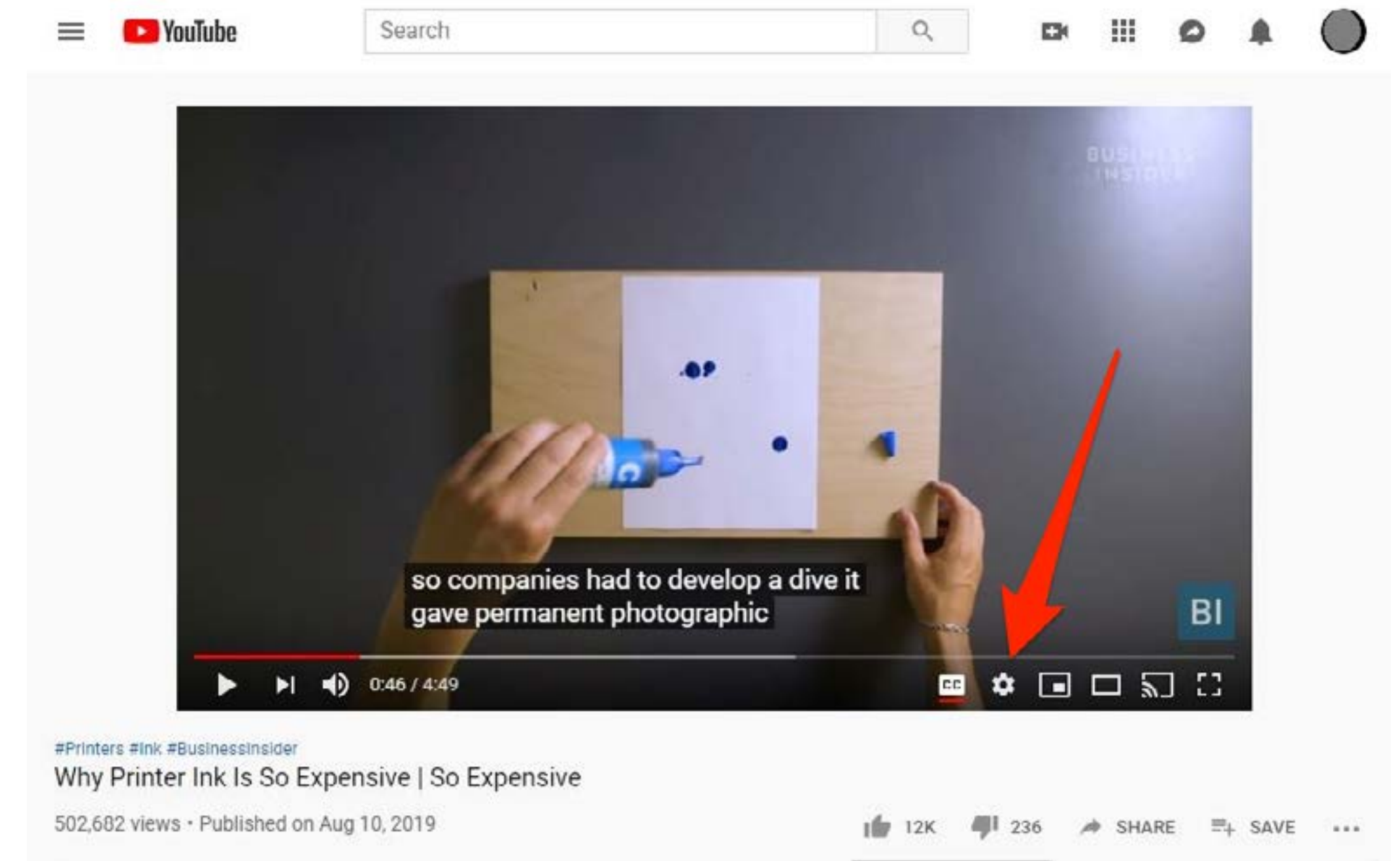


Right hand

## 02. Design para audição

Pessoas com problemas auditivos ou com a audição comprometida podem encontrar problemas ao navegar em experiências mobile, pensando nisso você deve ter em mente algumas boas práticas:

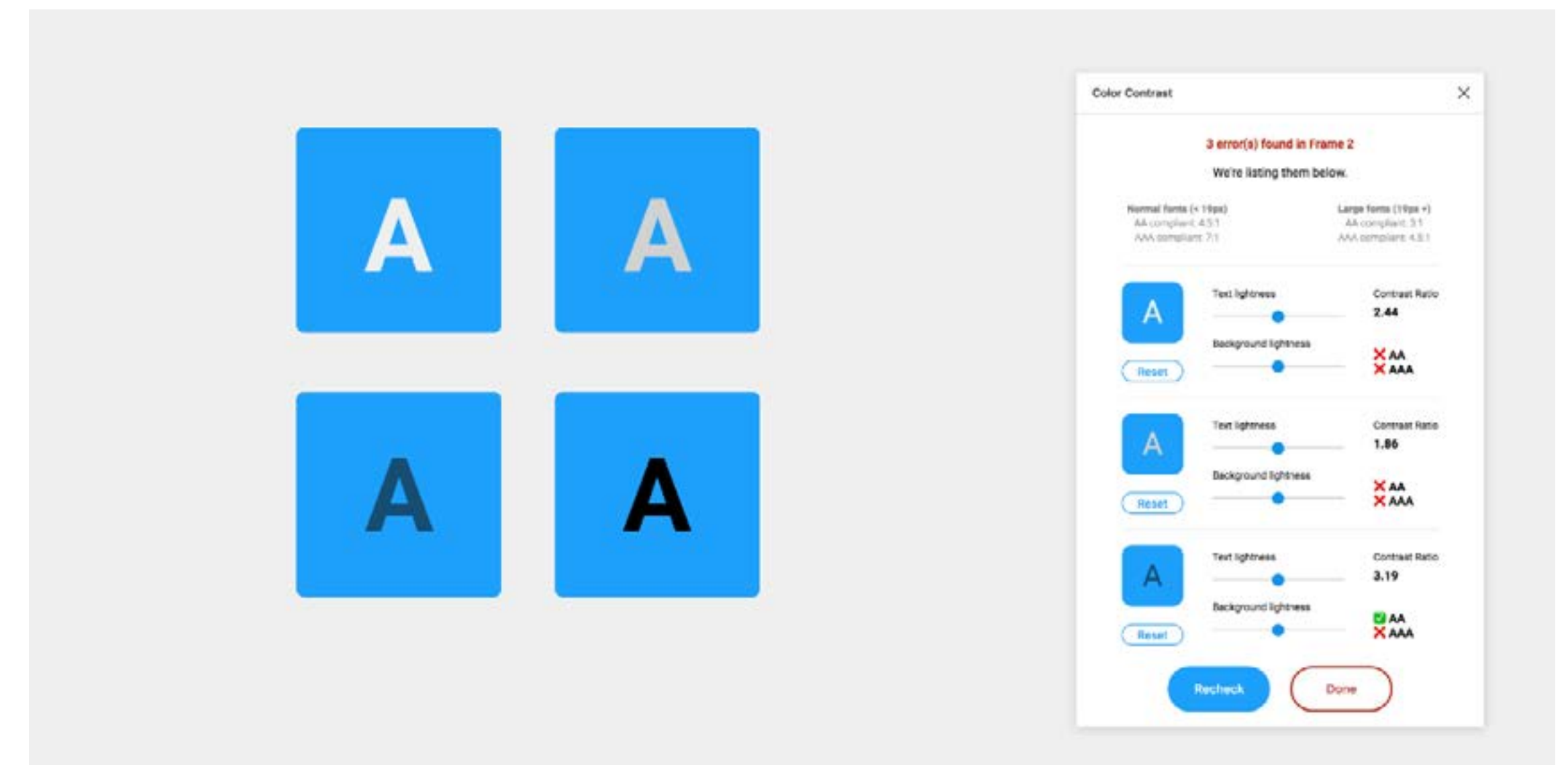
- Se existe conteúdo em vídeo, disponibilize legendas ou formas de gerar isto para o usuário;
- Coloque legendas em imagens e alt text em todas as imagens que estão presentes em seu site;
- Apresentar sempre conteúdo textual em conjunto com um conteúdo audiovisual para o usuário;



### 03. Design para visão

Problemas de visão são bastante comuns. Desde a miopia até a cegueira, os usuários precisam também ter uma experiência positiva com o produto. Dentro disso, leve as seguintes boas práticas em consideração:

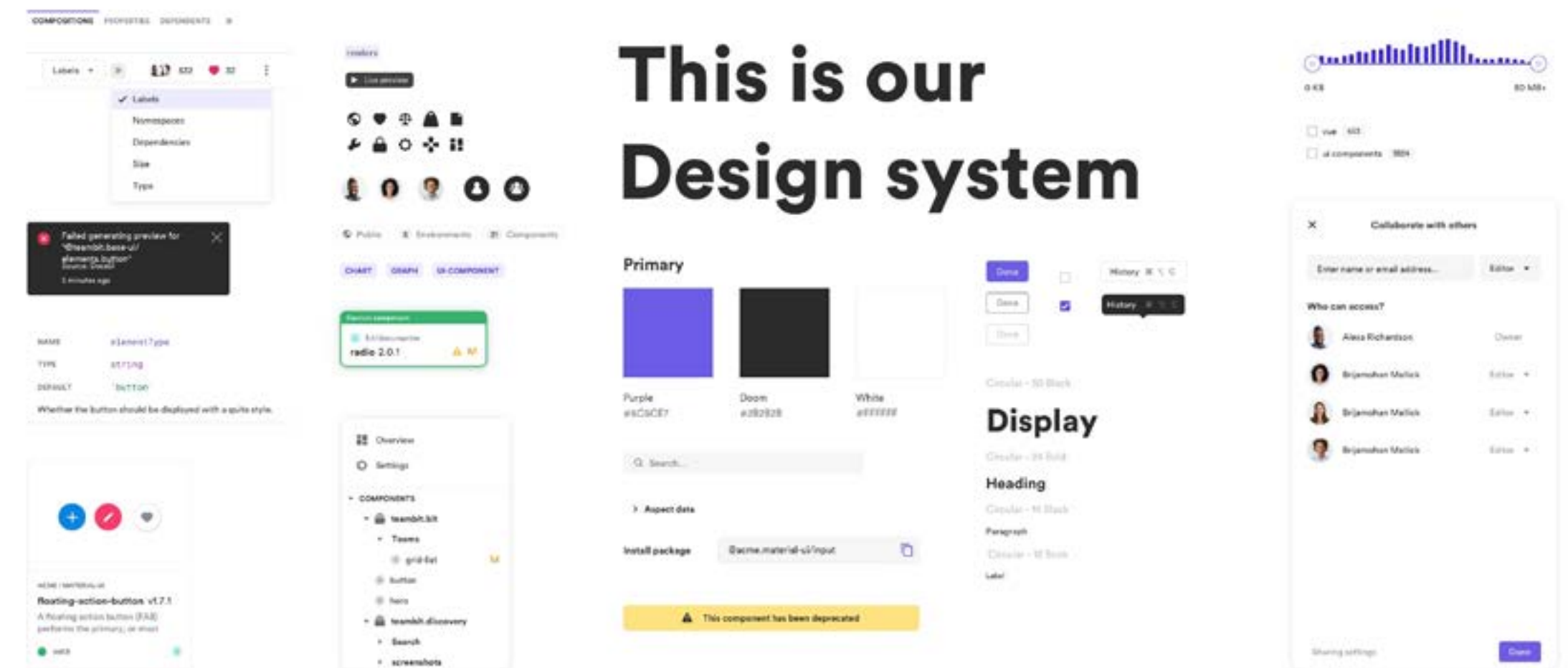
- Desenhe pensando em clareza visual e contraste. As cores devem atingir um critério de contraste mínimo e o tamanho da fonte para ser lido deve ser de no mínimo 16px;
- Novamente, alt text. Faça questão que todas as imagens estejam com esse critério em dia;
- Recorte de imagens - busque não cortar ou diminuir exageradamente elementos importantes de imagens a serem utilizadas no seu projeto.



## 04. Design para informação

Pessoas com algum problema de atenção podem ter dificuldades de processar as informações do seu site. Pense em estruturar o conteúdo e a informação de forma lógica e que auxilie estes a entenderem melhor seus objetivos.

- Conteúdo mais importante primeiro (pirâmide de conteúdo);
- Consistência entre os elementos durante todas as páginas (reforçado por Design System)
- Detecte quais serão as ações mais requisitadas pelos usuários em sua experiência e as hierarquize corretamente;




# **Pesquise guidelines, diretrizes e convenções antes de começar o projeto.**

*Existem padrões importantes a serem seguidos;*



android

 MATERIAL DESIGN

DesignComponentsDevelopResourcesBlog

Google is committed to advancing racial equity for Black communities. [See how.](#)

Material Foundation

Foundation overview

Environment

Layout

Navigation

Color

Typography

Sound

Iconography

Shape

Motion

Interaction

Communication

Machine learning

Material Guidelines

Guidelines overview

Material Theming

Overview

Implementing your theme

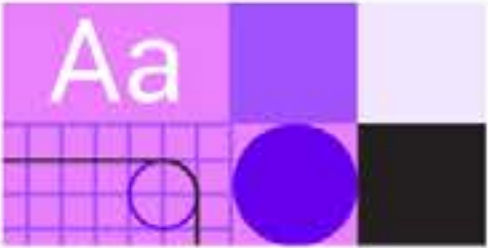
Usability

# Guidelines


Create custom Material Themes to make your product unique. Implement your design vision with Material Theming, which simplifies the process of customizing your product and using components, which are the building blocks that make a product usable and functional.

Usability and platform guidance describe how to make sure your app is usable for all users. Platform guidance helps you make detailed decisions about what conventions are proper for each platform.


## Up next



MATERIAL THEMING  
Theming overview



COMPONENTS  
Bottom app bar



USABILITY  
Accessibility



**mentorama.**

**mentorama.**

Developer

Discover

Design

Develop

Distribute

Support

Account

Human Interface Guidelines

OverviewResourcesVideosWhat's New

iOS

Themes

Interface Essentials

App Architecture

User Interaction

System Capabilities

Visual Design

Icons and Images

Bars

Views

Controls

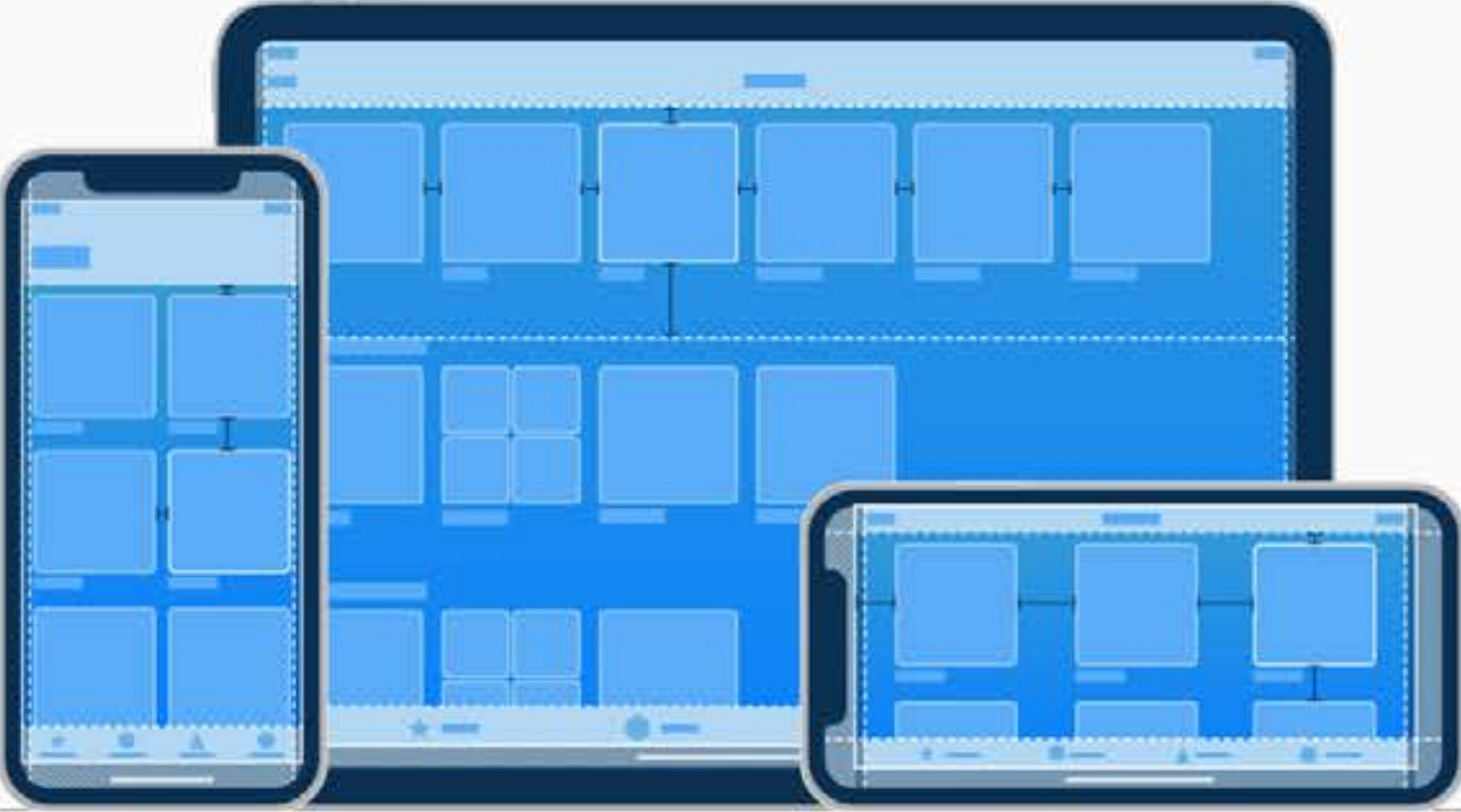
Extensions

macOS

tvOS

watchOS

Technologies



## iOS Design Themes

As an app designer, you have the opportunity to deliver an extraordinary product that rises to the top of the App Store charts. To do so, you'll need to meet high expectations for quality and functionality.

Three primary themes differentiate iOS from other platforms:

- **Clarity.** Throughout the system, text is legible at every size, icons are precise and lucid, adornments are subtle and appropriate, and a sharpened focus on functionality motivates the design. Negative space, color, fonts, graphics, and interface elements subtly highlight important content and convey interactivity.
- **Deference.** Fluid motion and a crisp, beautiful interface help people understand and

## Padronização da Experiência

Os dois sistemas majoritários do mercado mobile são o iOS e o Android. Existem padrões e diretrizes comportamentais que você deve seguir para garantir a coesão. Isso garante:

- Unidade entre as experiências dos apps dentro do sistema;
- Padrão de qualidade a ser impresso no sistema;
- Aceleração de curva de aprendizado do usuário;
- Familiaridade com a solução proposta;

