

Criando interfaces amigáveis

Vimos na aula como seguir os bons padrões de design para criar interfaces amigáveis. Temos listado aqui alguns princípios básicos a serem levados em consideração para conseguir um equilíbrio visual.

Simplicidade: As pessoas acessam sua plataforma para encontrar informações específicas ou executar ações. Para isso não é recomendado que se sobrecarregue a interface com informações demais, o usuário pode se perder e ter uma experiência ruim. Para fazer com que isso aconteça temos que levar em consideração alguns pontos:

Cores - O ideal é escolhermos uma cor para as ações, um azul por exemplo. Uma cor escura e uma clara para cada tipo de fundo diferente. Podem surgir algumas variações, mas o recomendável é que não se passe de cinco cores.

Tipografia - Devem ser utilizadas fontes com boa legibilidade. Não é recomendado que o projeto possua mais de três fontes tipográficas.

Espaço em branco - O uso do espaço em branco ajuda o usuário a encontrar as informações no seu produto. Quando os elementos ficam muito próximos uns dos outros a interface parece ficar achatada, prejudicando a experiência do usuário.

Hierarquia visual: A hierarquia visual está relacionada à simplicidade. Ela determina o nível de importância de cada elemento do seu produto. Dessa maneira, consegue conduzir os usuários a executar primeiro as ações mais importantes. Nós otimizamos a estrutura do nosso produto digital de maneira a conduzir os usuários a realizar com naturalidade as tarefas desejadas, criando uma boa experiência.

Facilite a navegação: A navegação é o meio que o usuário tem de executar as tarefas. O trabalho do designer é facilitar a navegação da plataforma tornando-a intuitiva. Algumas dicas para criar uma boa navegação:

1 - Mantenha a navegação o mais simples possível, sem links demais.

2 - Uma opção utilizada pode ser o menu no rodapé.

3 - Para alguns sistemas pode-se utilizar o breadcrumb.

4 - Mantenha títulos claros para guiar a localização do usuário.

Padrão visual: É importante que nosso produto tenha uma consistência visual. Como foi falado, é importante ter poucas fontes e cores e mais do que se preocupar em usar apenas duas famílias de fonte, deve-se pensar em cada tamanho para textos corridos, títulos, subtítulos, legendas e botões. Isto auxilia o usuário a entender que cada padrão visual determina um tipo de informação diferente, deixando o projeto mais conciso.

Responsividade: O número de projetos Mobile First (um site pensado primeiro para a versão mobile e depois para web) tem crescido, o que torna importante pensar no seu layout respeitando os diferentes tipos de telas possíveis. Para isto, temos que pensar os grids e os padrões visuais.

Diretrizes mais comuns: Existem empresas no mercado com extensos times de design que pensam em interface diariamente. Essas empresas acabaram criando suas próprias diretrizes, que são bem completas e abordam diversas questões do UI/UX. As três mais destacadas são o Material Design, do Google, o Human Interface Guidelines, da Apple, e o Bootstrap.

O Material Design é principalmente utilizado em sistemas para celulares Android e em alguns sites para administração de conteúdo interno (Admin web). Os guidelines podem ser encontrados no [site do Material Design \(https://material.io/design/\)](https://material.io/design/), onde é possível encontrar informações para construção de layouts para diferentes resoluções de tela. É interessante observar os componentes no Material Design, que mostra diversas maneiras de utilizar e de como não utilizar elementos com variadas funções.

O Human Interface Guidelines da Apple pode ser encontrado no [site da Apple \(https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/\)](https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/), e é uma diretriz voltada principalmente para sistemas iOS, como Softwares para MacOS, iPhone, WatchOS e TvOS. Podemos encontrar nessa diretriz informações importantes para implementar nosso design em sistemas da Apple.

O Bootstrap é utilizado mais em sistemas para web, principalmente em sites desktop e mobile. Podemos encontrar as diretrizes do [site do Bootstrap \(https://getbootstrap.com/\)](https://getbootstrap.com/). Lá vemos diversos componentes que podemos implementar no layout digital. O mais interessante dessa diretriz é o modo como é tratado o grid. No Bootstrap o padrão de criação de grid é de 12 colunas para dispositivos desktop, e 4 para dispositivos mobile. As diretrizes mais comuns nos ajudam a ver o que o mercado está pensando em relação ao design de interface e nos ajuda a ter base para não fazermos escolhas de forma aleatória.