

**DIGITAL**

**PRODUCT**

**DESIGN**

**BVA  
FCC**

**CURSO ONLINE  
COORDENADO POR  
THIAGO BARCELOS**

**MÓDULO 24.4**

**MÓDULO 24**

**AULA 4**

# **Diretrizes de design para iOS – Pt.1**

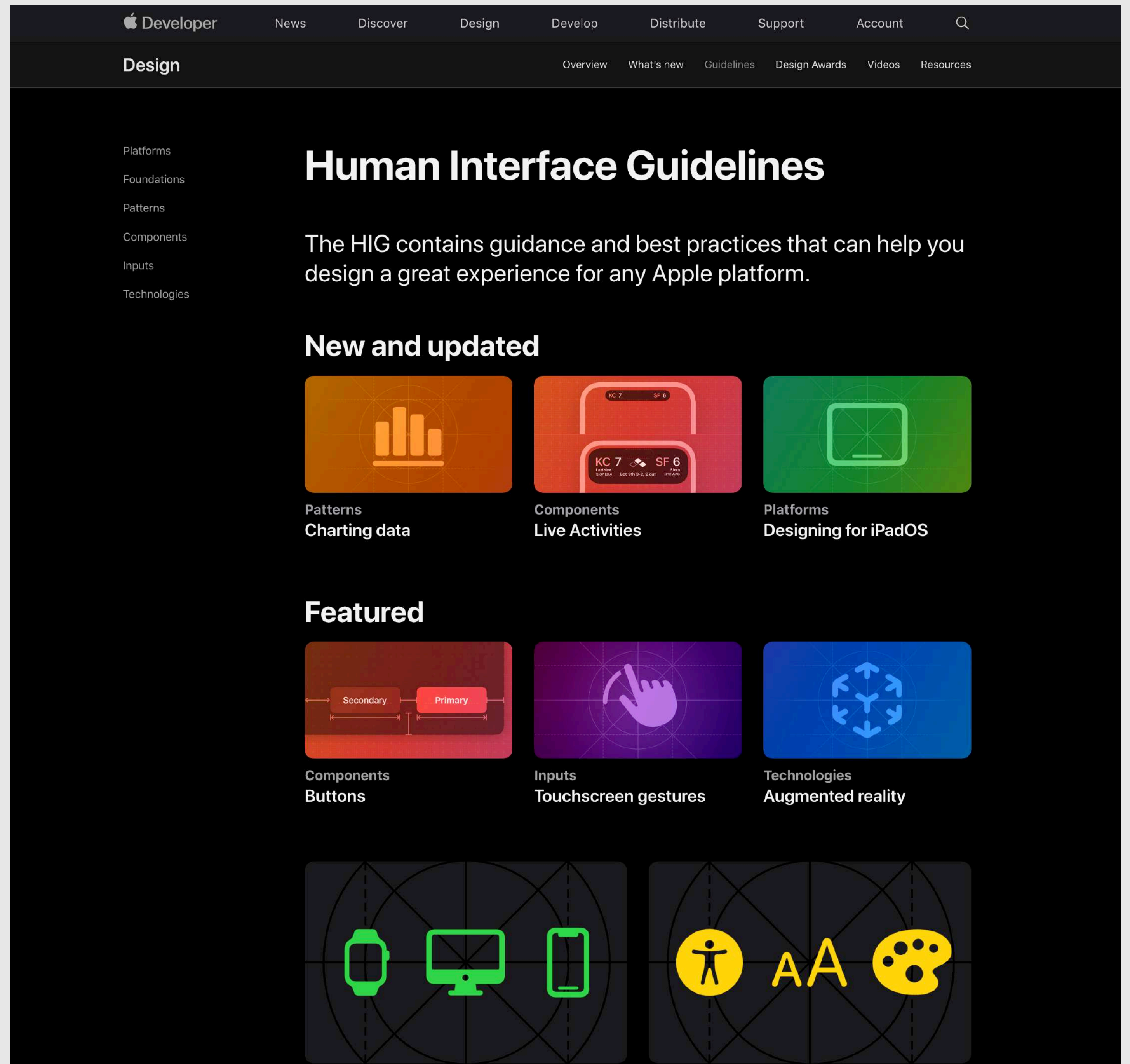
# Agenda

- Conhecer em detalhes o Human Design Guidelines da Apple, e as diretrizes para criar apps iOS
- Conhecer os componentes nativos e suas especificidades
- Como seguir as diretrizes do iOS e ter liberdade para criar experiências únicas
- Como utilizar as fontes oficiais e a biblioteca de componentes no Figma

# APPLE HUMAN DESIGN GUIDELINES

# Apple Human Design Guidelines

Fonte: [developer.apple.com](https://developer.apple.com)



## **App nativo**

**Aproveitar ao máximo a  
integração entre plataforma  
e dispositivo para entregar  
mais valor para as pessoas.**

**ELEMENTOS DE  
UM APP IOS**





Apple Design Resources



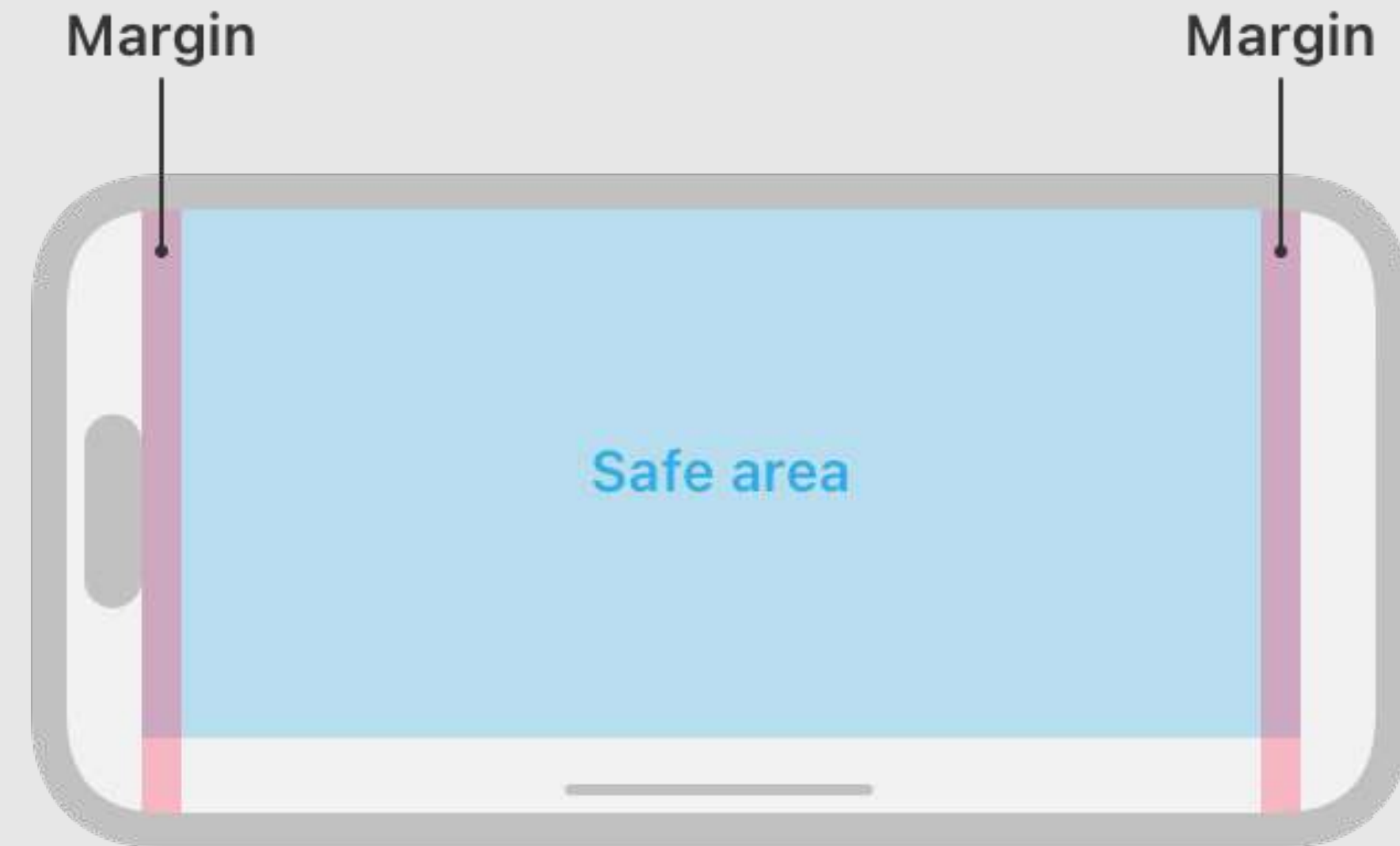
**FOUNDATIONS**  
**FUNDAÇÕES**

# iOS Foundations

- Layout (Grid)
- Tipografia
- Cores
- UI icons (SF Symbols)
- Materials
- App icons

# LAYOUT

# iOS Foundations – Layout (Grid)



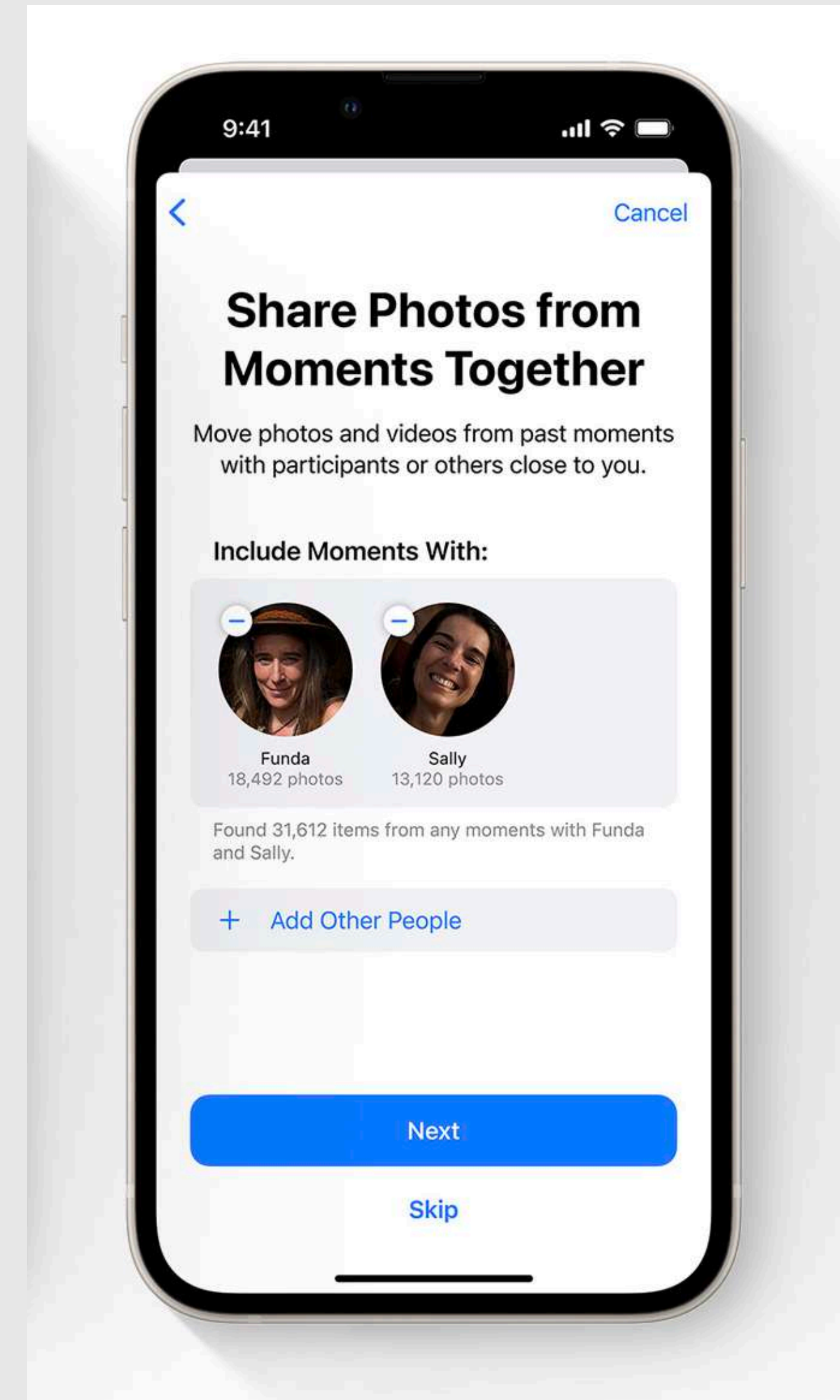
# iOS Foundations – Layout (Grid)



Keyboard layout guide

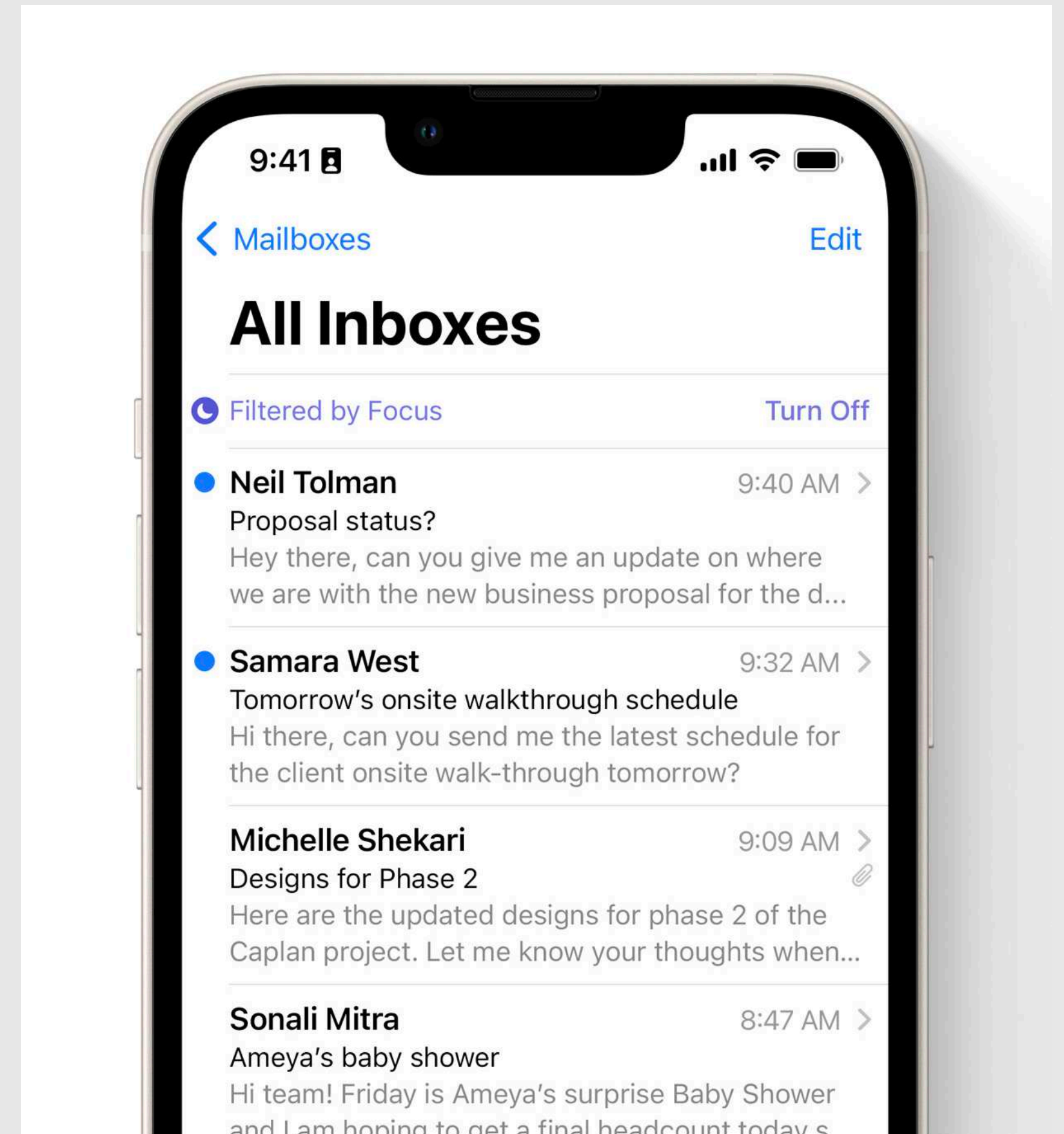
# iOS Foundations – Layout (Grid)

- Use o posicionamento para transmitir importância relativa
- Destaque as informações essenciais, dando-lhes espaço suficiente



# iOS Foundations – Layout (Grid)

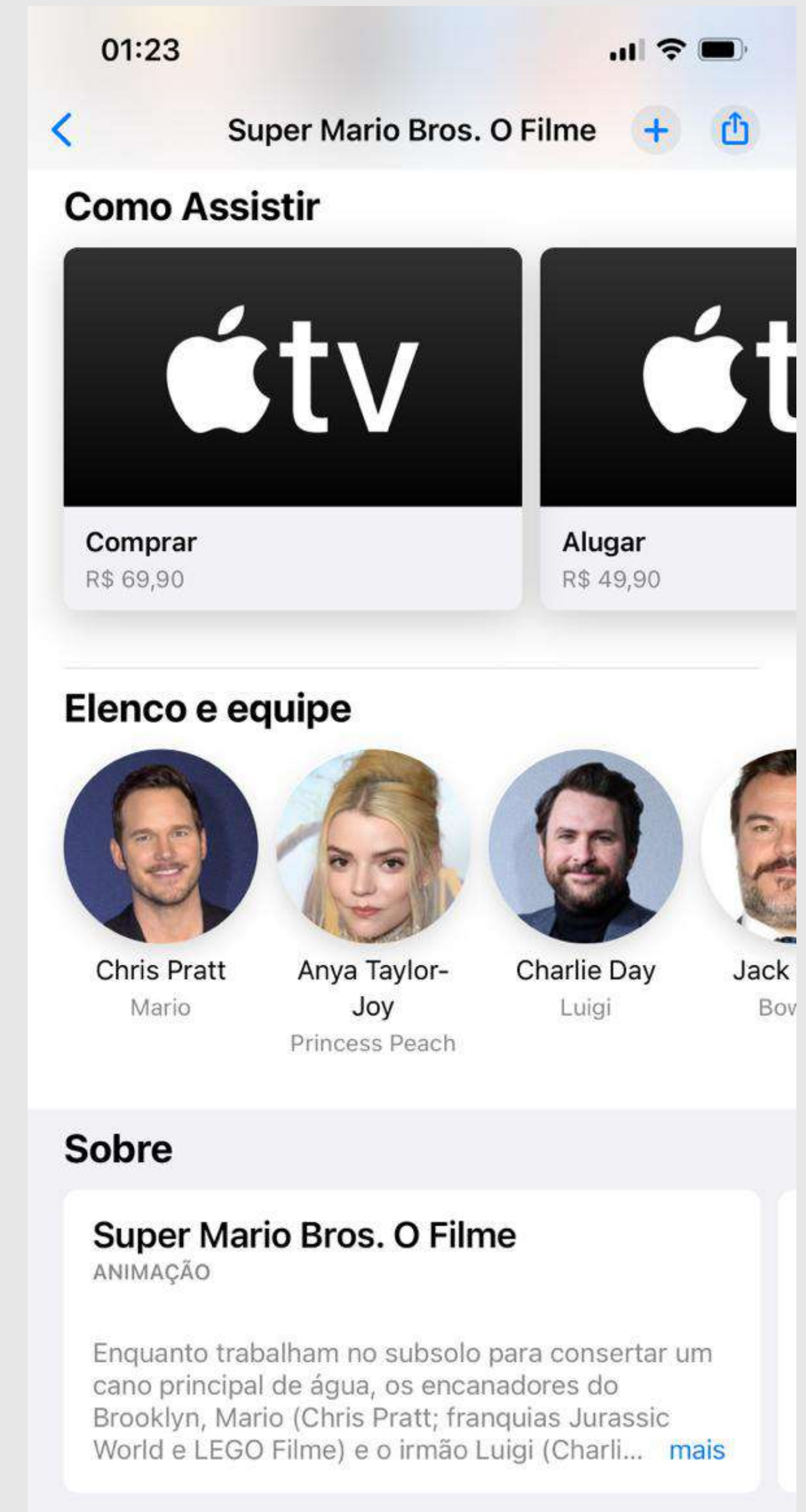
- Crie agrupamentos visuais para ajudar as pessoas a encontrar as informações que desejam
- Use o alinhamento para facilitar o escaneamento visual e comunicar organização e hierarquia





# iOS Foundations – Layout (Grid)

- Quando possível, considere fazer alusão ao conteúdo oculto exibindo parcialmente elementos fora da tela



# **iOS Foundations – Layout (Grid)**

- **Em telas sensíveis ao toque, forneça alvos de toque amplos para componentes interativos (44x44px)**
- **Visualize seu aplicativo em vários dispositivos, usando diferentes orientações (retrato e paisagem), localizações e tamanhos de texto**

**TIPOGRAFIA**

# iOS Foundations – Tipografia

- Use as fontes de sistema, como San Francisco Pro
- Ou customize a paleta tipográfica de acordo com a identidade da marca
- Ajuste o peso, o tamanho e a cor da fonte para enfatizar informações importantes e evidenciar a hierarquia

San Francisco Ultralight

San Francisco Thin

San Francisco Light

San Francisco Regular

San Francisco Medium

San Francisco Semibold

San Francisco Bold

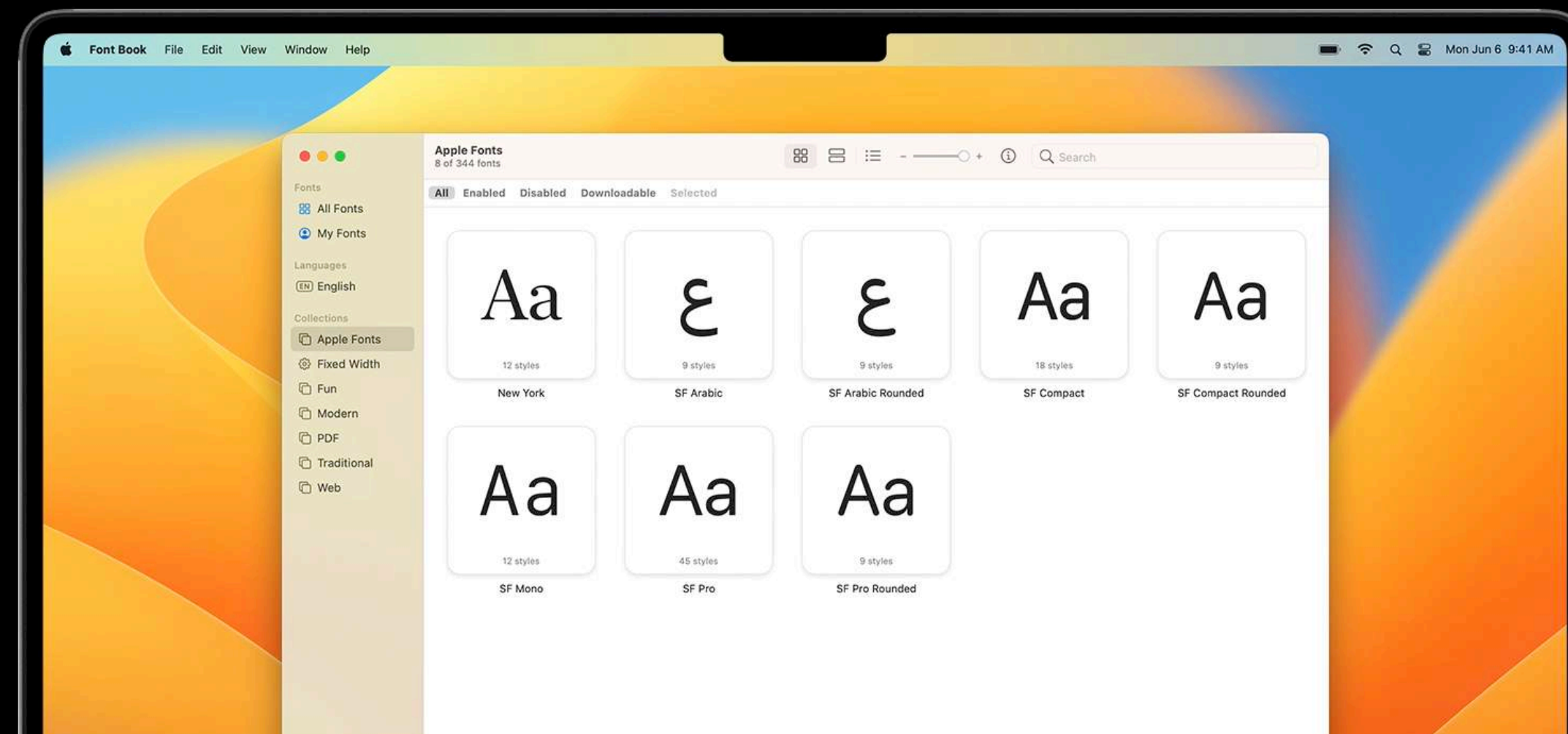
San Francisco Heavy

San Francisco Black

Watch sessions about fonts from WWDC22

# Fonts for Apple platforms

Get the details, frameworks, and tools you need to use system fonts for Apple platforms in your apps. These typefaces offer the control and flexibility to optimally display text at a variety of sizes, in many different languages, across multiple interfaces.



## Fonts

### SF Pro

This neutral, flexible, sans-serif typeface is the system font for iOS, iPadOS, macOS and tvOS. SF Pro features nine weights,

### SF Compact

Sharing many features with SF Pro, SF Compact features an efficient, compact design that is optimized for small sizes and



# iOS Foundations – Tipografia

- Use as fontes de sistema, como San Francisco Pro
- Ou customize a paleta tipográfica de acordo com a identidade da marca
- Ajuste o peso, o tamanho e a cor da fonte para enfatizar informações importantes e evidenciar a hierarquia

San Francisco Ultralight

San Francisco Thin

San Francisco Light

San Francisco Regular

San Francisco Medium

San Francisco Semibold

San Francisco Bold

San Francisco Heavy

San Francisco Black

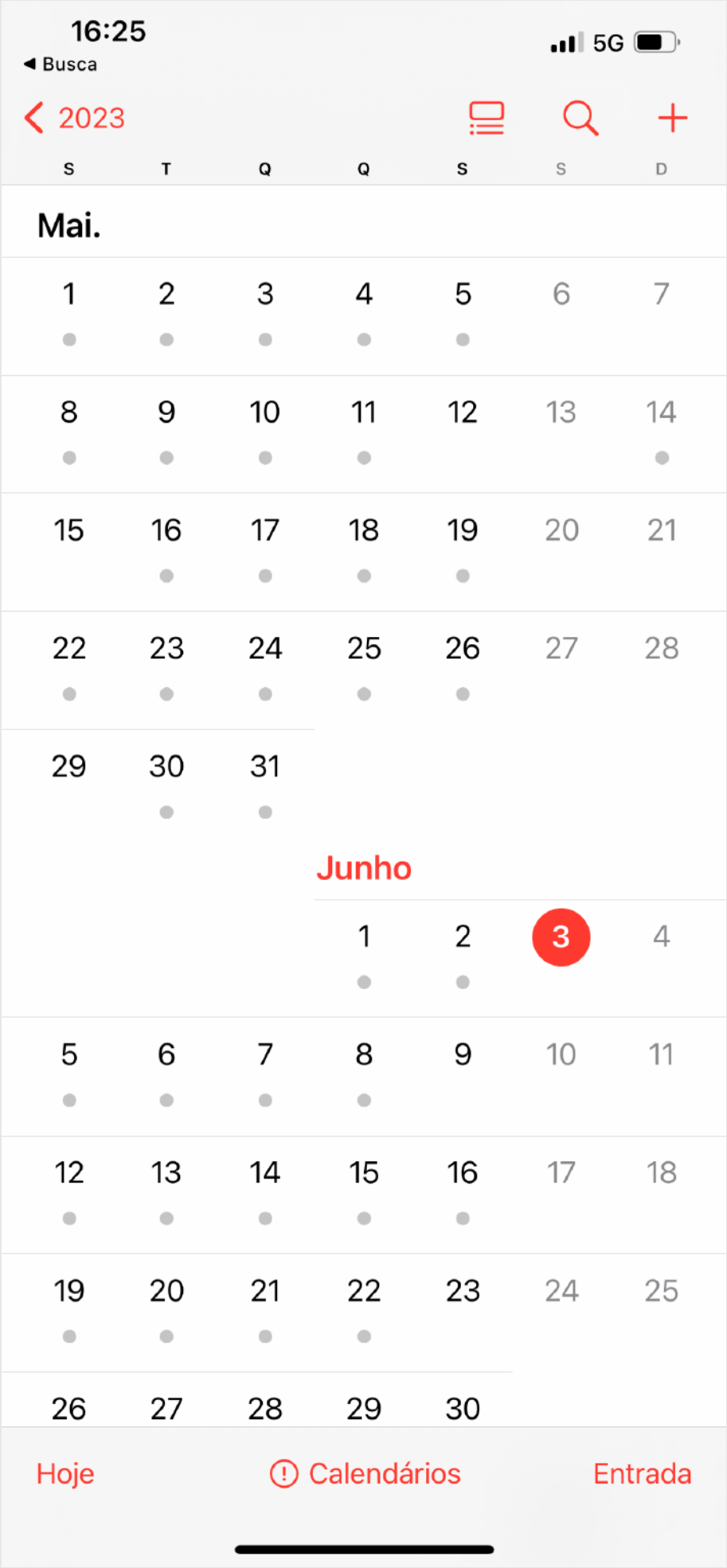
# CORES



# iOS Foundations – Cores

O sistema define cores que ficam bem em vários planos de fundo e modos de aparência e pode se adaptar automaticamente às configurações de vibração e acessibilidade

Name	SwiftUI API	Default (Light)	Default (Dark)	Accessible (Light)	Accessible (Dark)
Red	red	<div><div></div><div>R 255 G 59 B 48</div></div>	<div><div></div><div>R 255 G 69 B 58</div></div>	<div><div></div><div>R 215 G 0 B 21</div></div>	<div><div></div><div>R 255 G 105 B 97</div></div>
Orange	orange	<div><div></div><div>R 255 G 149 B 0</div></div>	<div><div></div><div>R 255 G 159 B 10</div></div>	<div><div></div><div>R 201 G 52 B 0</div></div>	<div><div></div><div>R 255 G 179 B 64</div></div>
Yellow	yellow	<div><div></div><div>R 255 G 204 B 0</div></div>	<div><div></div><div>R 255 G 214 B 10</div></div>	<div><div></div><div>R 178 G 80 B 0</div></div>	<div><div></div><div>R 255 G 212 B 38</div></div>
Green	green	<div><div></div><div>R 52 G 199 B 89</div></div>	<div><div></div><div>R 48 G 209 B 88</div></div>	<div><div></div><div>R 36 G 138 B 61</div></div>	<div><div></div><div>R 48 G 219 B 91</div></div>
Mint	mint	<div><div></div><div>R 0 G 199 B 190</div></div>	<div><div></div><div>R 102 G 212 B 207</div></div>	<div><div></div><div>R 12 G 129 B 123</div></div>	<div><div></div><div>R 102 G 212 B 207</div></div>
Teal	teal	<div><div></div><div>R 48 G 176 B 199</div></div>	<div><div></div><div>R 64 G 200 B 224</div></div>	<div><div></div><div>R 0 G 130 B 153</div></div>	<div><div></div><div>R 93 G 230 B 255</div></div>
Cyan	cyan	<div><div></div><div>R 50 G 173 B 230</div></div>	<div><div></div><div>R 100 G 210 B 255</div></div>	<div><div></div><div>R 0 G 113 B 164</div></div>	<div><div></div><div>R 112 G 215 B 255</div></div>
Blue	blue	<div><div></div><div>R 0 G 122 B 255</div></div>	<div><div></div><div>R 10 G 132 B 255</div></div>	<div><div></div><div>R 0 G 64 B 221</div></div>	<div><div></div><div>R 64 G 156 B 255</div></div>
Indigo	indigo	<div><div></div><div>R 88 G 86 B 214</div></div>	<div><div></div><div>R 94 G 92 B 230</div></div>	<div><div></div><div>R 54 G 52 B 163</div></div>	<div><div></div><div>R 125 G 122 B 255</div></div>
Purple	purple	<div><div></div><div>R 175 G 82 B 222</div></div>	<div><div></div><div>R 191 G 90 B 242</div></div>	<div><div></div><div>R 137 G 68 B 171</div></div>	<div><div></div><div>R 218 G 143 B 255</div></div>



**UI ICONS**

**SF SYMBOLS**

# iOS Foundations – UI icons (SF Symbols)

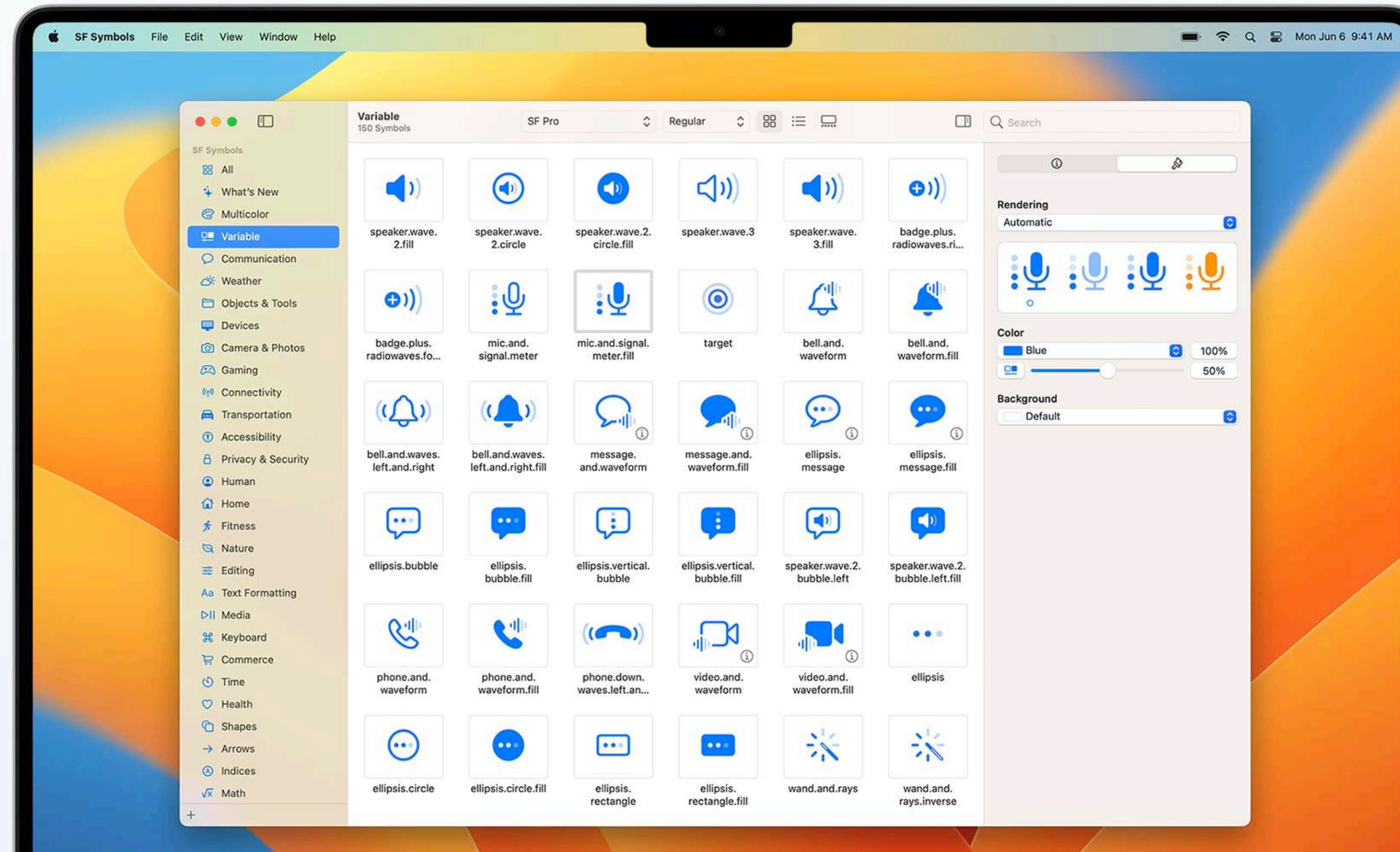
- Utilize os SF Symbols ou personalize novos ícones, mas mantenha a consistência visual
- Mesmo usando apenas ícones personalizados ou misture com os fornecidos pelo sistema, todos os ícones de interface em seu aplicativo precisam usar um tamanho, nível de detalhe, espessura de traçado (ou peso) e perspectiva consistentes





# SF Symbols 4

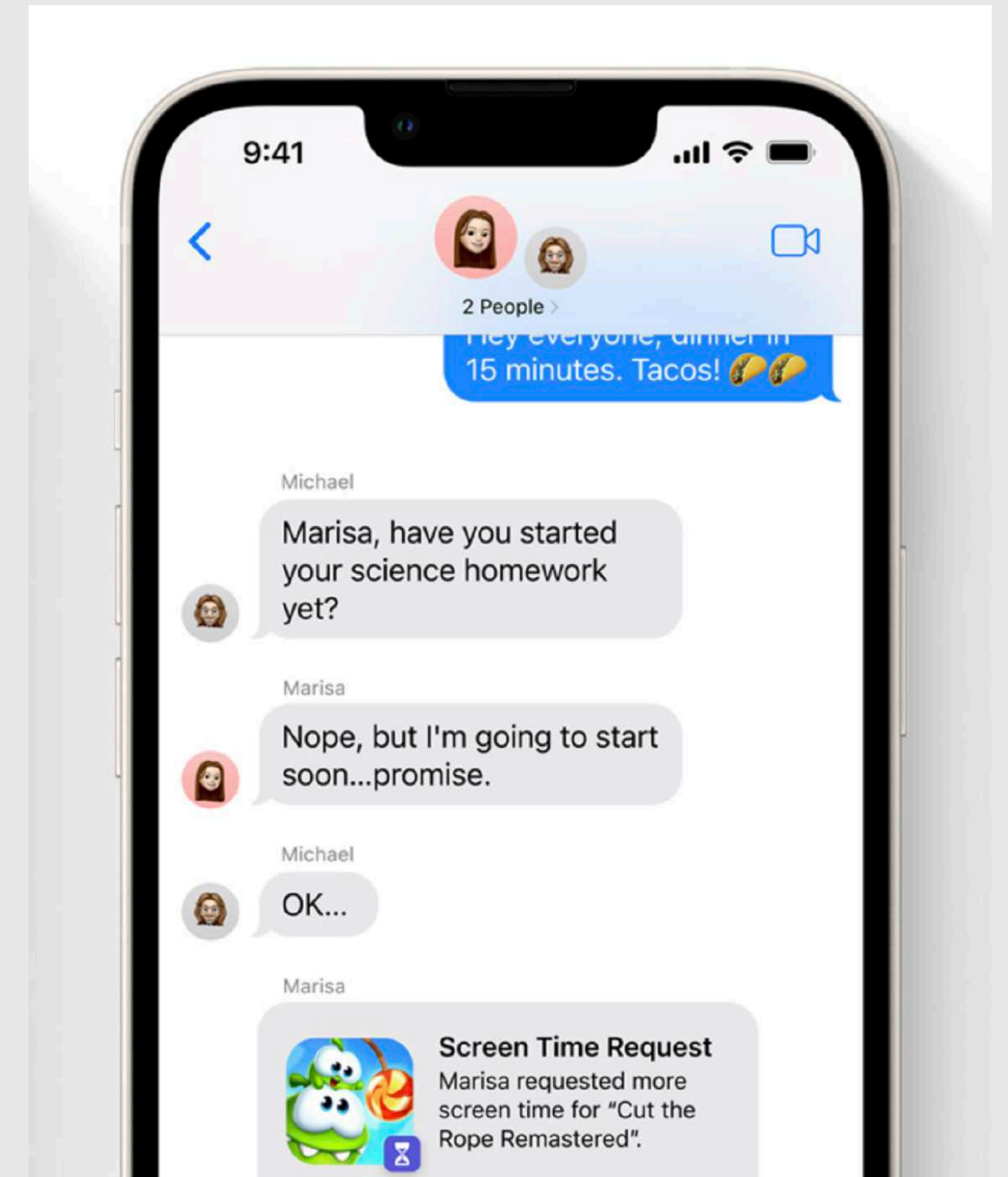
With over 4,400 symbols, SF Symbols is a library of iconography designed to integrate seamlessly with San Francisco, the system font for Apple platforms. Symbols come in nine weights and three scales, and automatically align with text labels. They can be exported and edited using vector graphics editing tools to create custom symbols with shared design characteristics and accessibility features. SF Symbols 4 features over 1000 new symbols, variable color, automatic rendering, and new unified layer annotation.



# MATERIALS

# iOS Foundations – Materials

- Materials conferem translucidez e desfoque ao fundo, criando uma sensação de separação visual entre as camadas de primeiro plano e de fundo
- Considere o contraste e a separação visual ao escolher um material para combinar com efeitos de desfoque e vibração



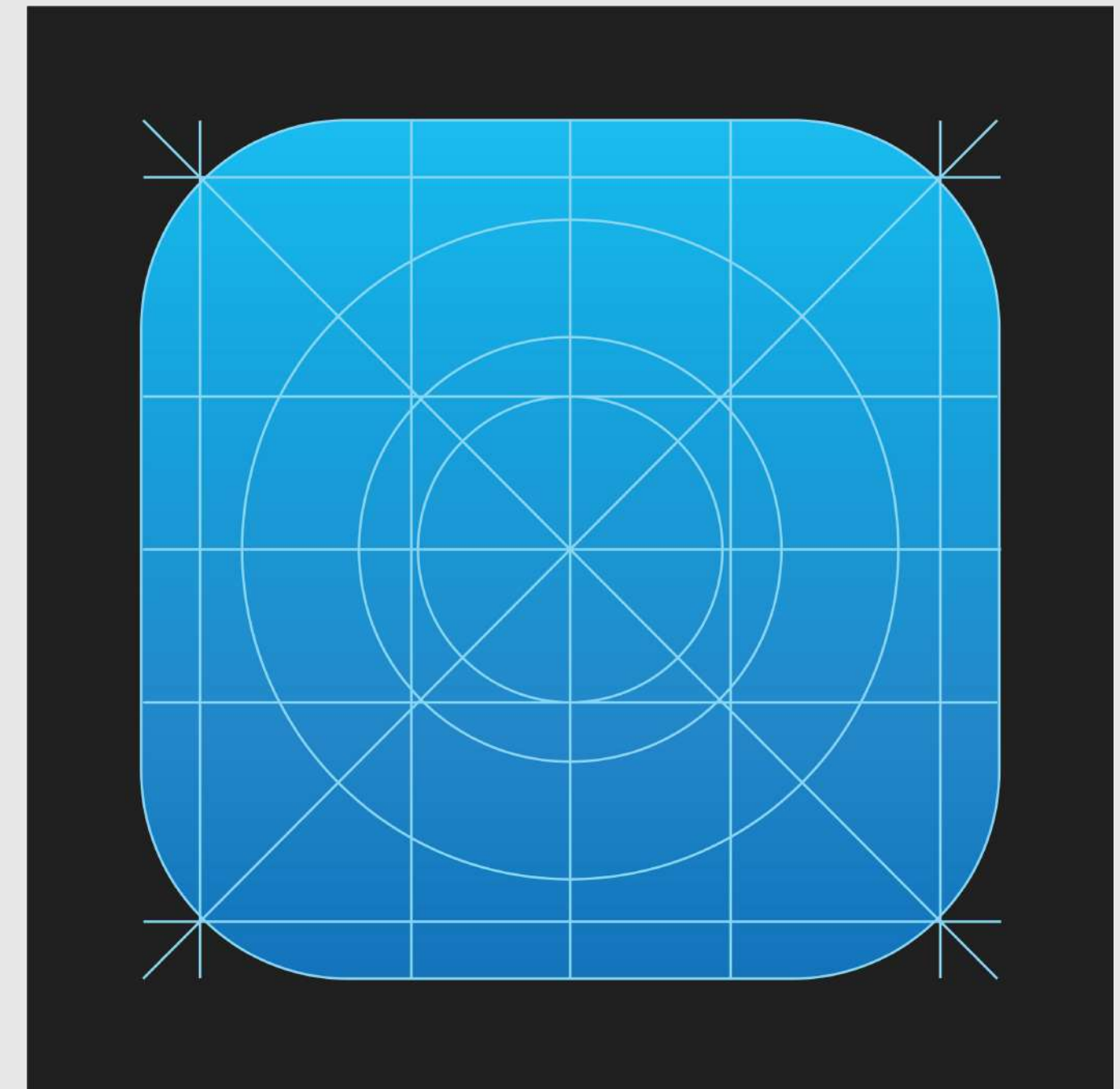


# APP ICONS



# iOS Foundations – App icons

- Ícones simples tendem a ser mais fáceis de entender e reconhecer
- Otimize ícone para os tamanhos específicos que o sistema exibe em locais como resultados de pesquisa do Spotlight e notificações



**PATTERNS**  
**~**  
**PADRÕES**

# iOS Patterns

- Entering data (text entry etc)
- Modality
- Loading
- Data viz (charting data)
- Play audio e video
- Drag and drop
- Gestos

**ENTERING DATA  
INPUTS**

# iOS Patterns – Entering data, inputs

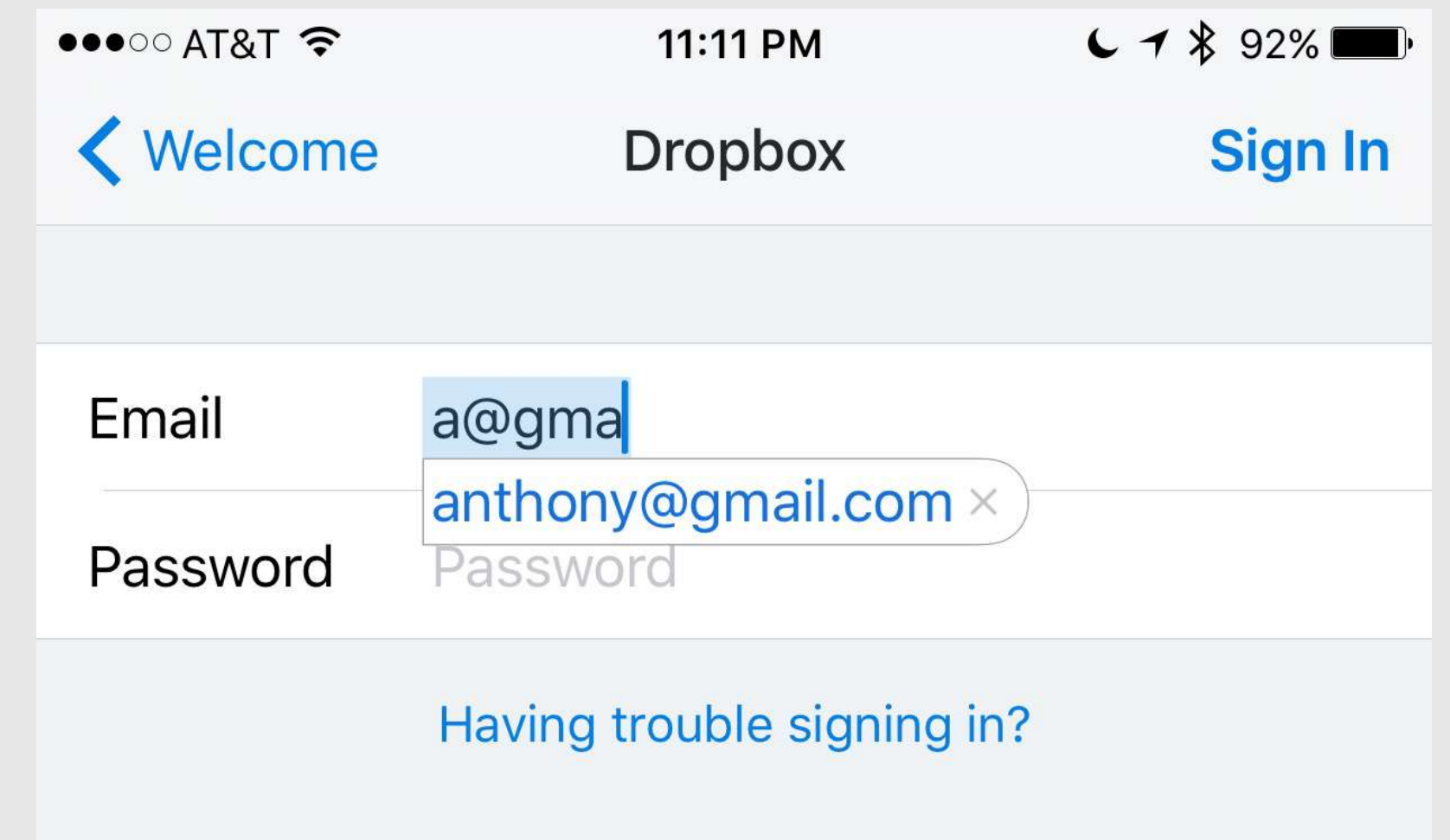
- Obtenha informações do sistema sempre que possível. Não peça informações que podem ser coletadas automaticamente. Exemplo: data, e-mail
- Valide dinamicamente os valores dos campos

The image displays three stacked examples of an iOS 'New Room' dialog box, illustrating different validation states:

- Top Example:** A standard dialog box with the title 'New Room'. It contains a text input field with the placeholder text 'Please enter room name'. Below the input field are two buttons: 'Create' and 'Cancel'.
- Middle Example:** A dialog box with the title 'New Room' and a red error message 'Please enter room name to create.' above the input field. The input field contains the placeholder text 'Please enter room name'. Below the input field are two buttons: 'Create' and 'Cancel'.
- Bottom Example:** A dialog box with the title 'New Room' and a red error message 'You've already created room with this name.' above the input field. The input field contains the text 'FIRST'. Below the input field are two buttons: 'Create' and 'Cancel'.

# iOS Patterns – Entering data, inputs

- Quando possível, ofereça opções em vez de exigir entrada de texto. Geralmente é mais fácil e eficiente escolher em listas de opções do que digitar informações, mesmo quando um teclado está convenientemente disponível
- Quando fizer sentido, considere usar um seletor, menu ou outro componente de seleção para fornecer às pessoas uma maneira fácil de fornecer as informações de que você precisa.

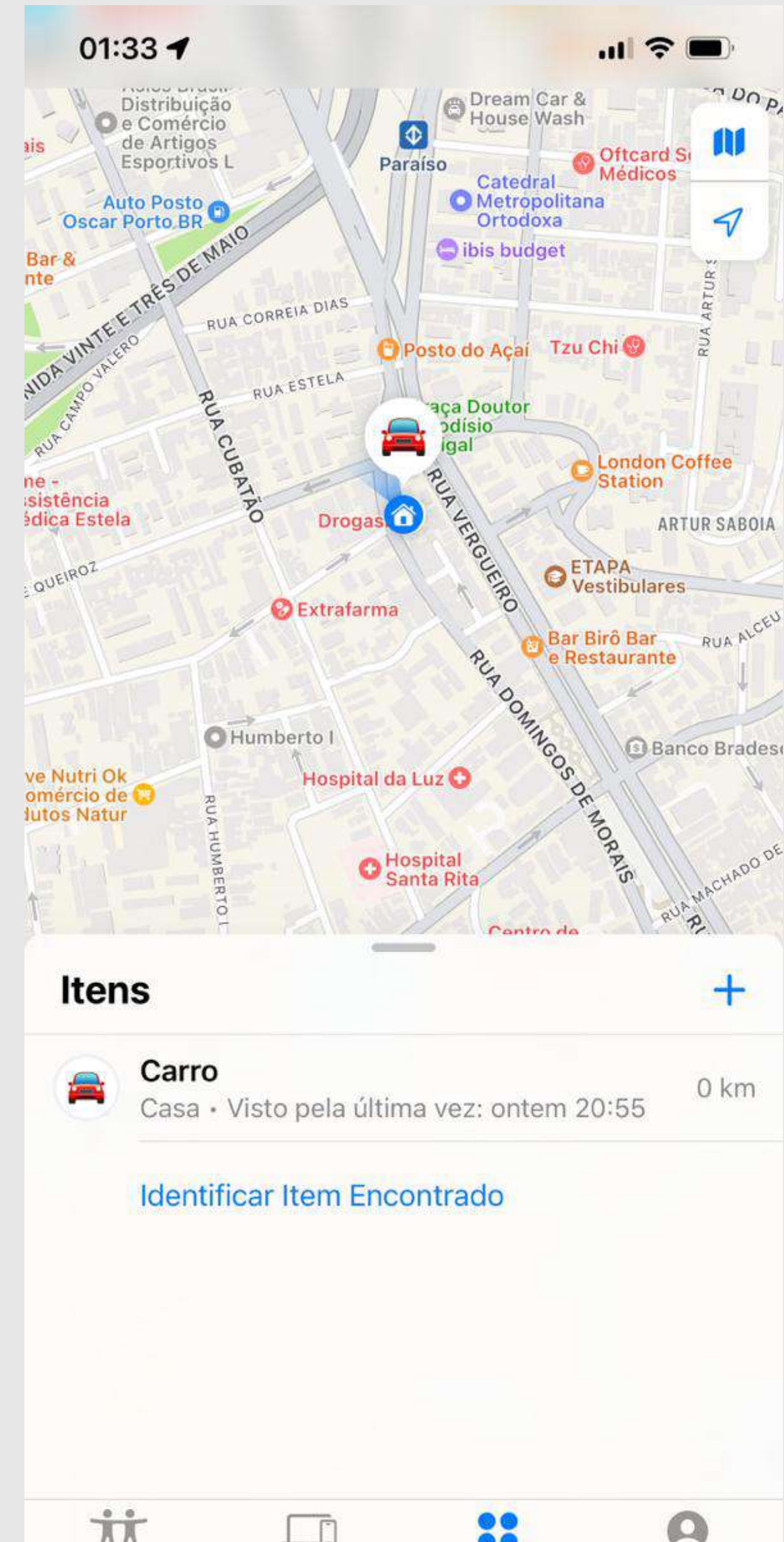


# MODALITY



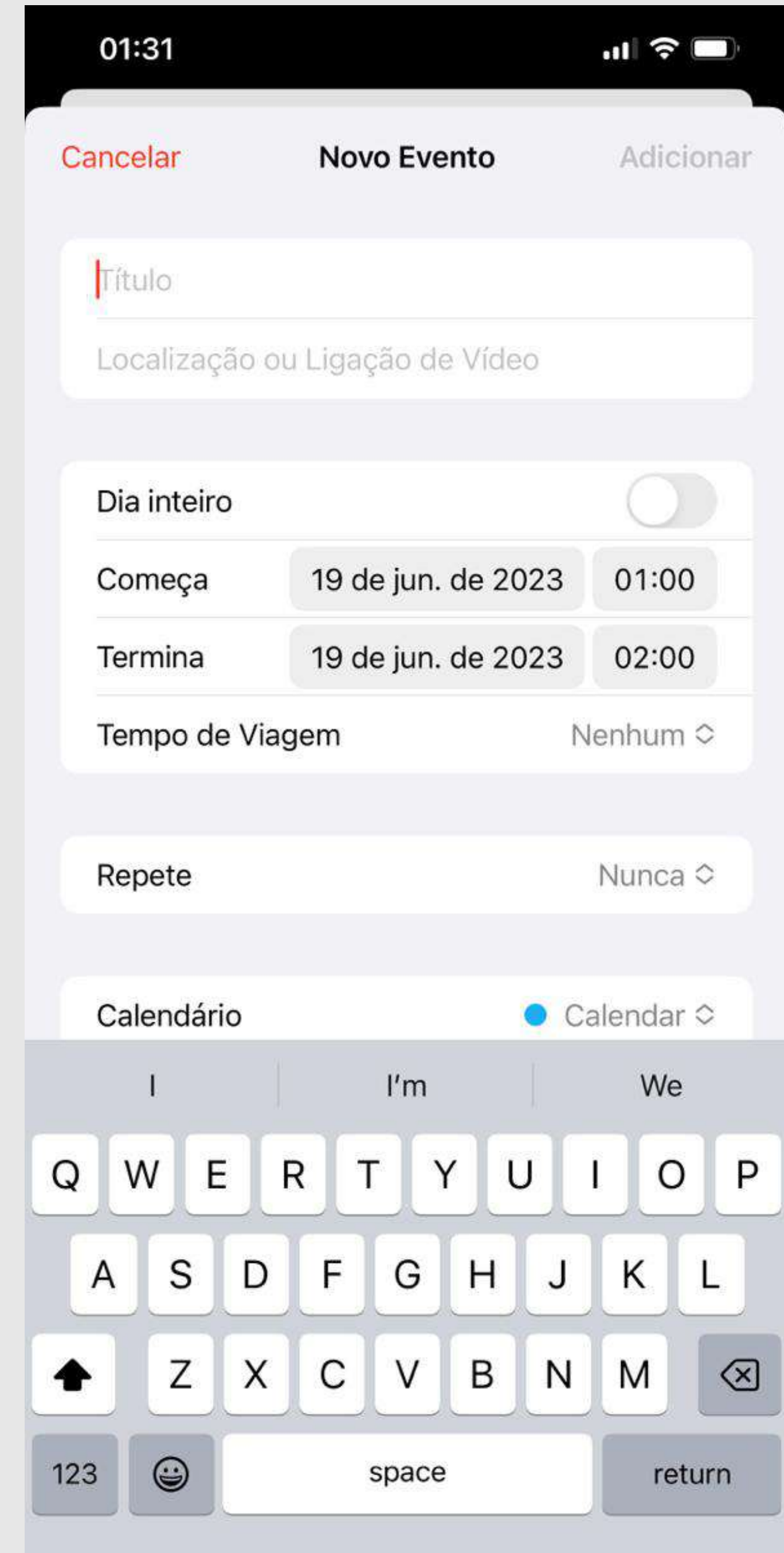
# iOS Patterns – Modality

- Procure manter as tarefas modais simples, curtas e estritamente focadas
- Sempre deixe óbvio como fechar um modal
- Evite apresentar um modal sobre outro modal



# iOS Patterns – Modality

- Considere usar um estilo modal de tela cheia para conteúdo imersivo ou uma tarefa complexa
- Evite criar um modal que pareça um aplicativo dentro do seu aplicativo



**DATA VIZ**

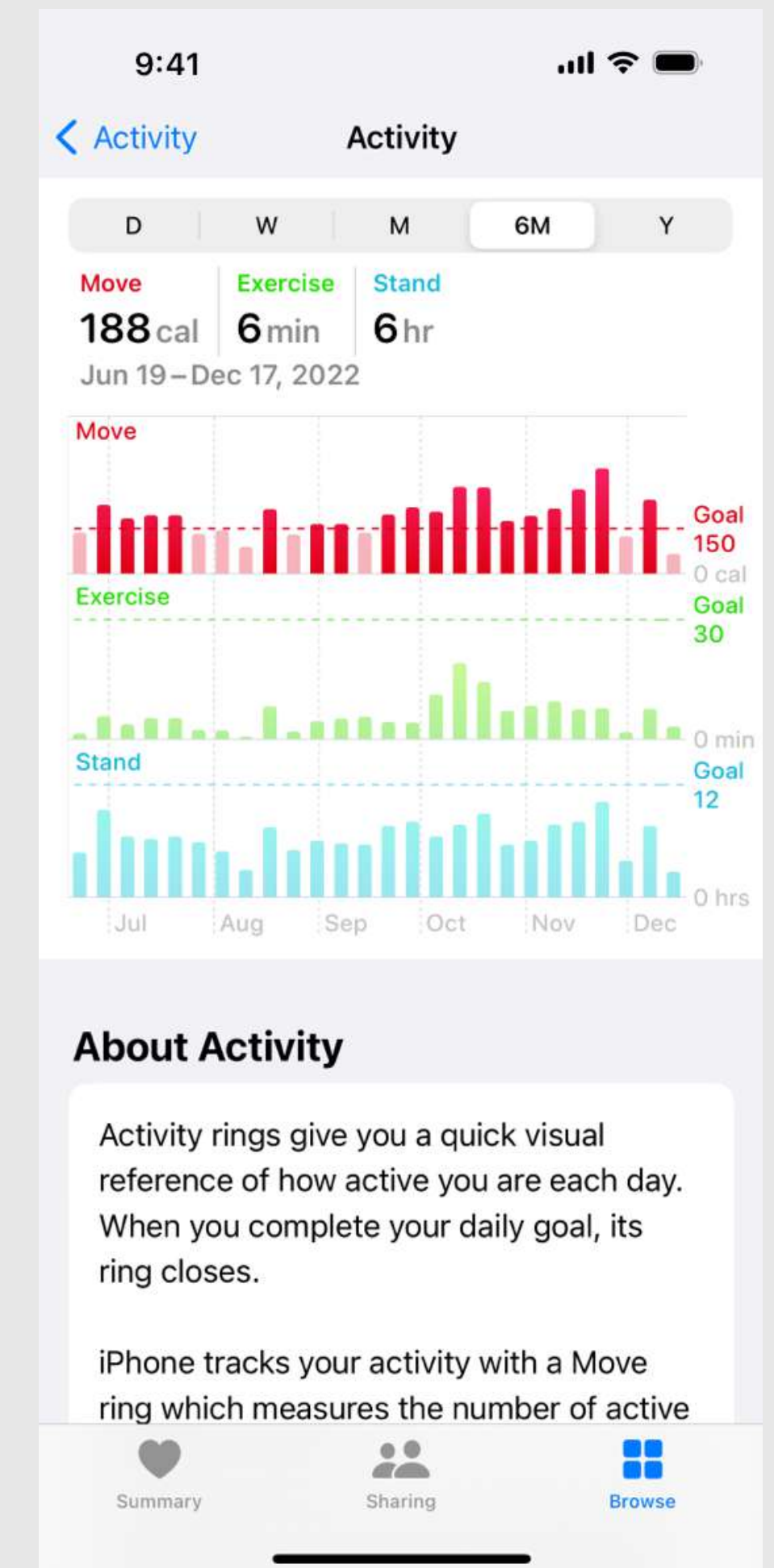
**CHARTING**

**DATA**



# iOS Patterns – Data viz (charting data)

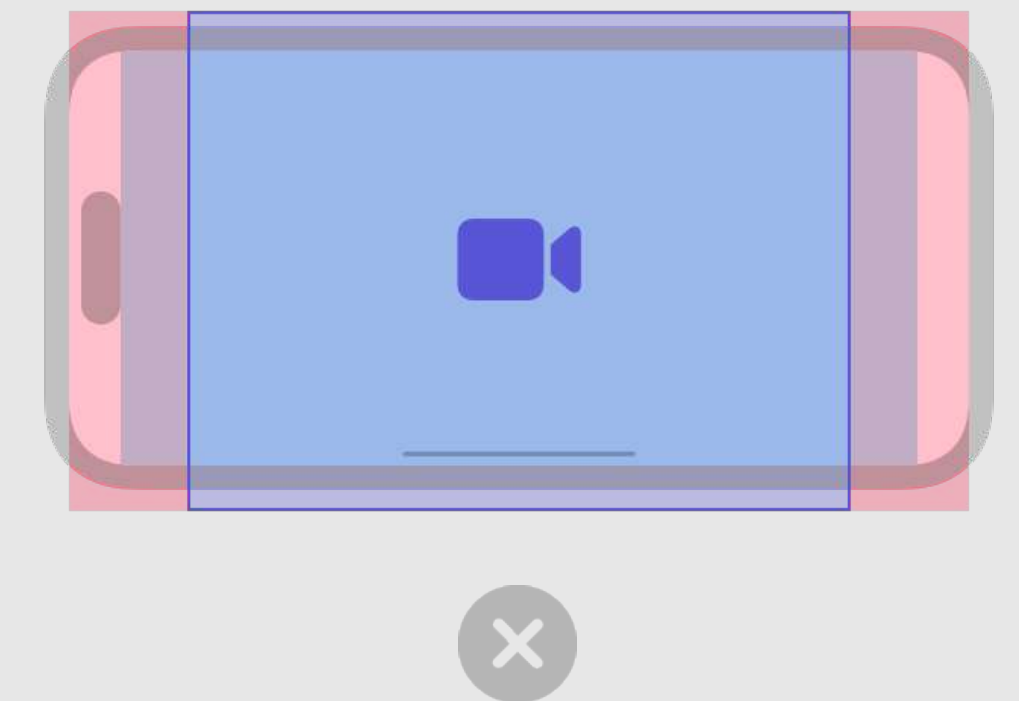
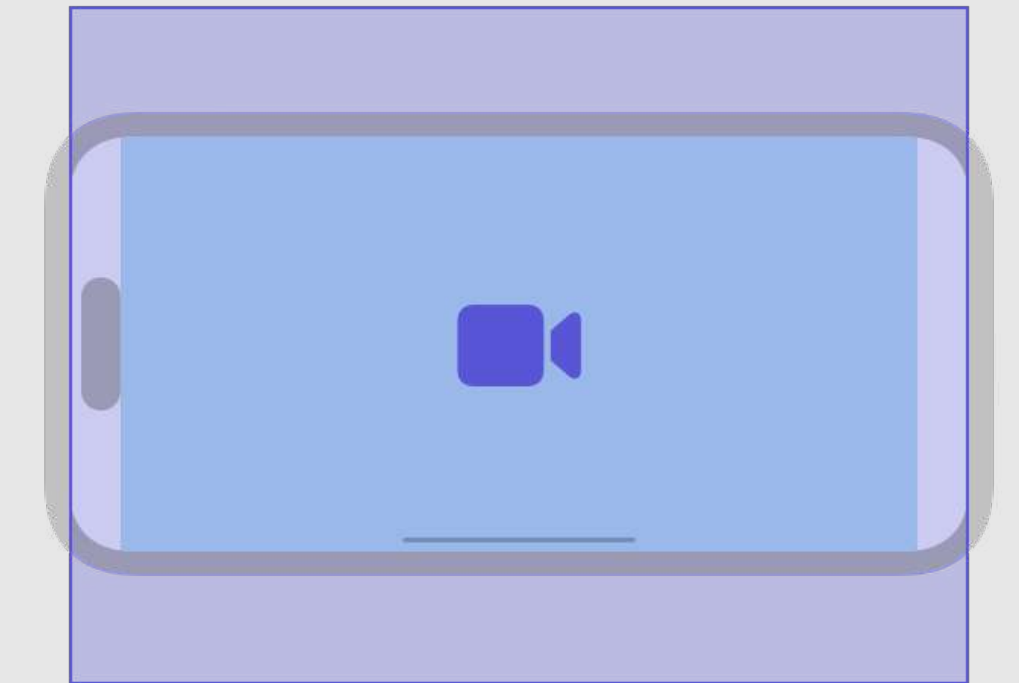
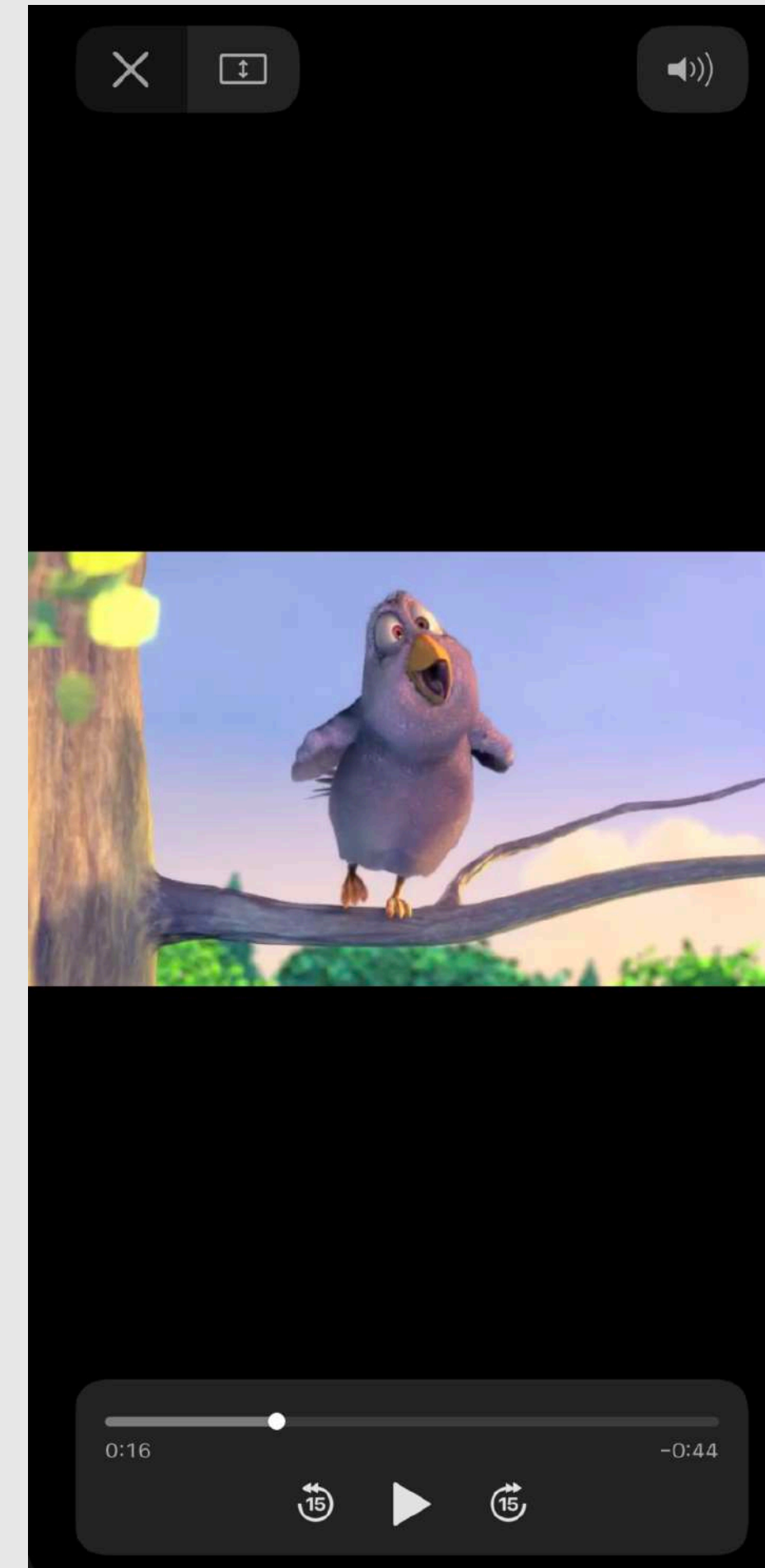
- Gráficos fornecem maneiras eficientes de comunicar informações complexas sem exigir que as pessoas leiam e interpretem muito texto
- Seja simples e permita que as pessoas escolham quando desejam detalhes adicionais



**PLAY AUDIO**  
**E VIDEO**

# iOS Patterns – Play audio and video

- Use o reprodutor de vídeo do sistema para oferecer às pessoas uma experiência familiar e conveniente

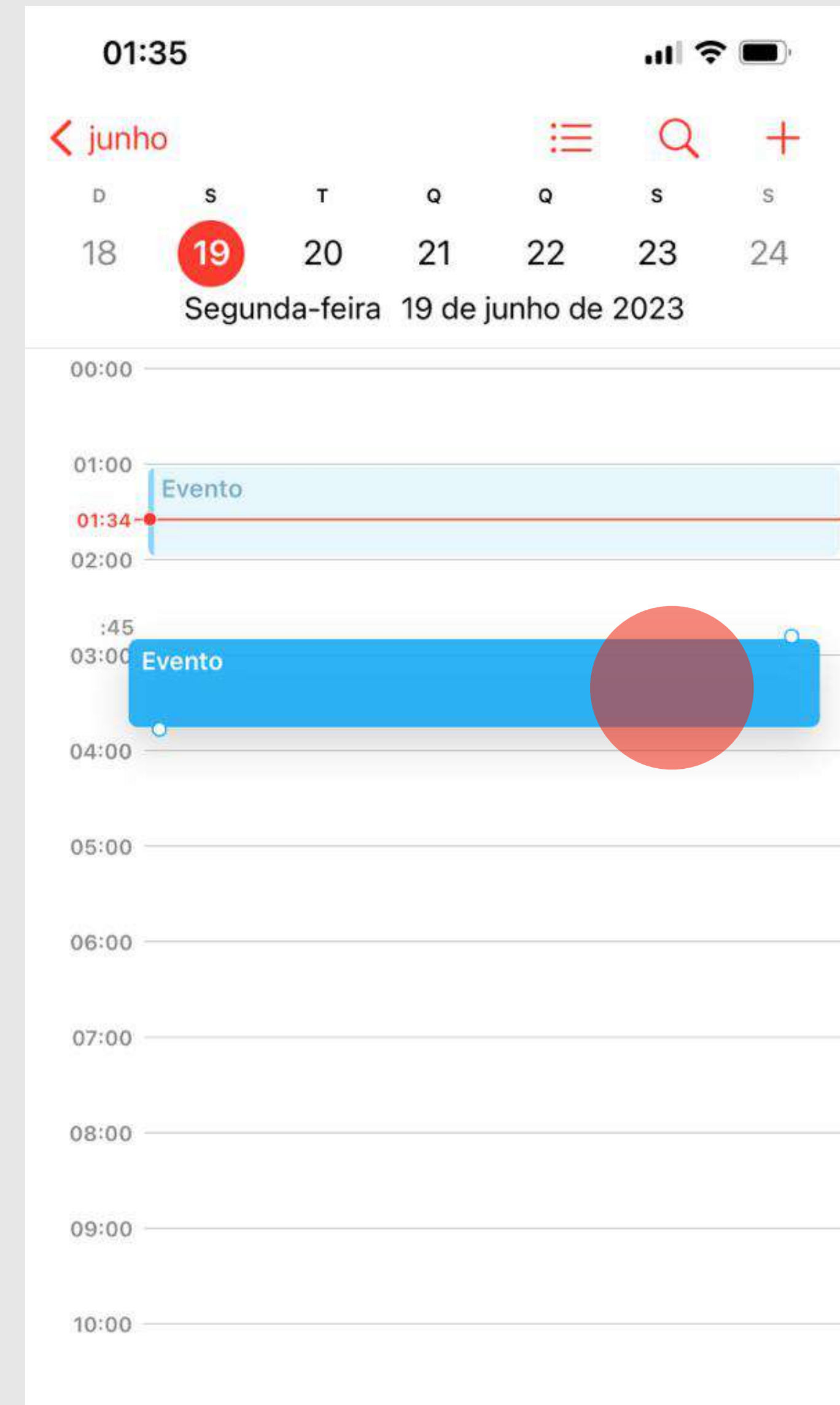




**DRAG AND  
DROP**

# iOS Patterns – Drag and drop

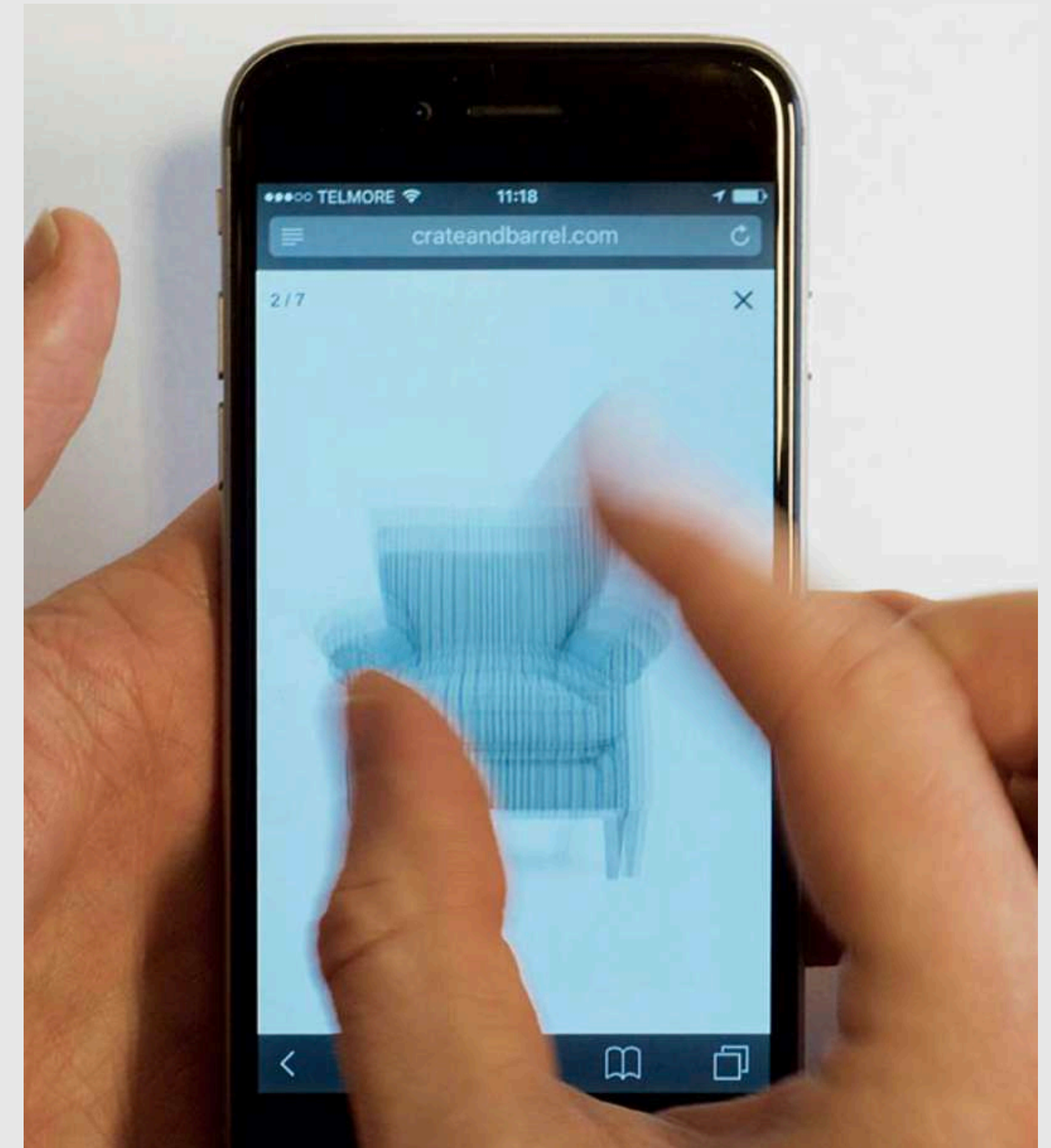
- Ofereça maneiras alternativas de realizar ações de arrastar e soltar
- Dê indicativos visuais de que um item é arrastável
- Mostre às pessoas se um destino pode aceitar conteúdo arrastado



# GESTOS

# iOS Patterns – Gestos

- Certifique-se de que os gestos se aplicam ao conteúdo apropriado
- Gestos se aplicam bem ao conteúdo com o qual as pessoas estão interagindo no momento, como um elemento selecionado



# **iOS Patterns – Gestos**

- **Em geral, ofereça gestos de maneira consistente com outros aplicativos**
- **Ofereça gestos de atalho para complementar os gestos padrão, não para substituí-los**
- **Defina gestos personalizados apenas quando necessário**

**MÓDULO 24**

**AULA 5**

# **Diretrizes de design para iOS – Pt.2**



**COMPONENTS**  
**COMPONENTES**

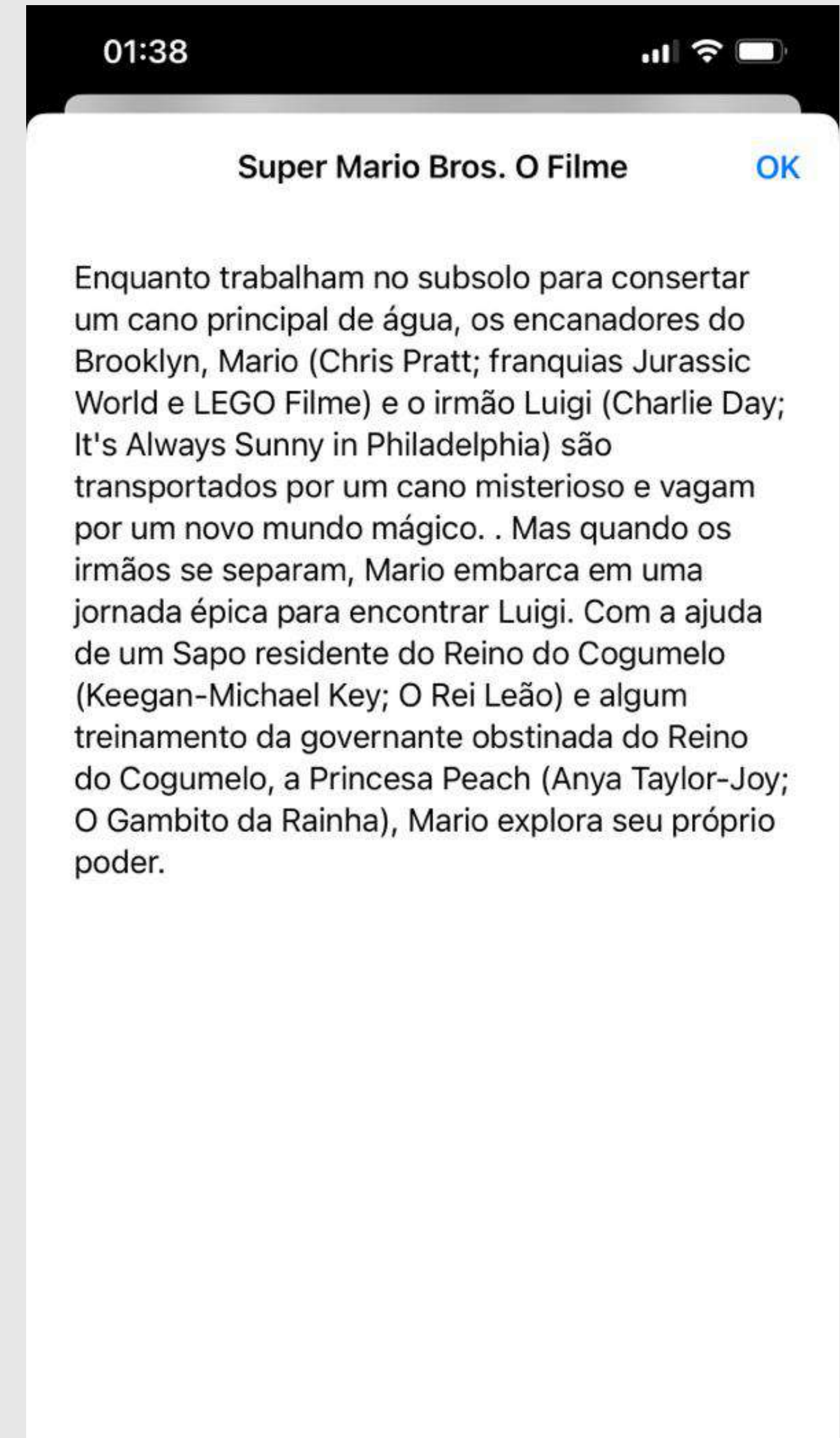
# iOS Components

- Content (textos, imagens, webviews)
- Layout e organização (boxes, listas e tabelas)
- Menus e ações
- Navbars, tab bars e busca
- Presentation (alerts, page controls, scroll views)
- Selection e input (steppers, sliders, toggles, text fields)
- Indicadores de progresso (loading)

# CONTENT

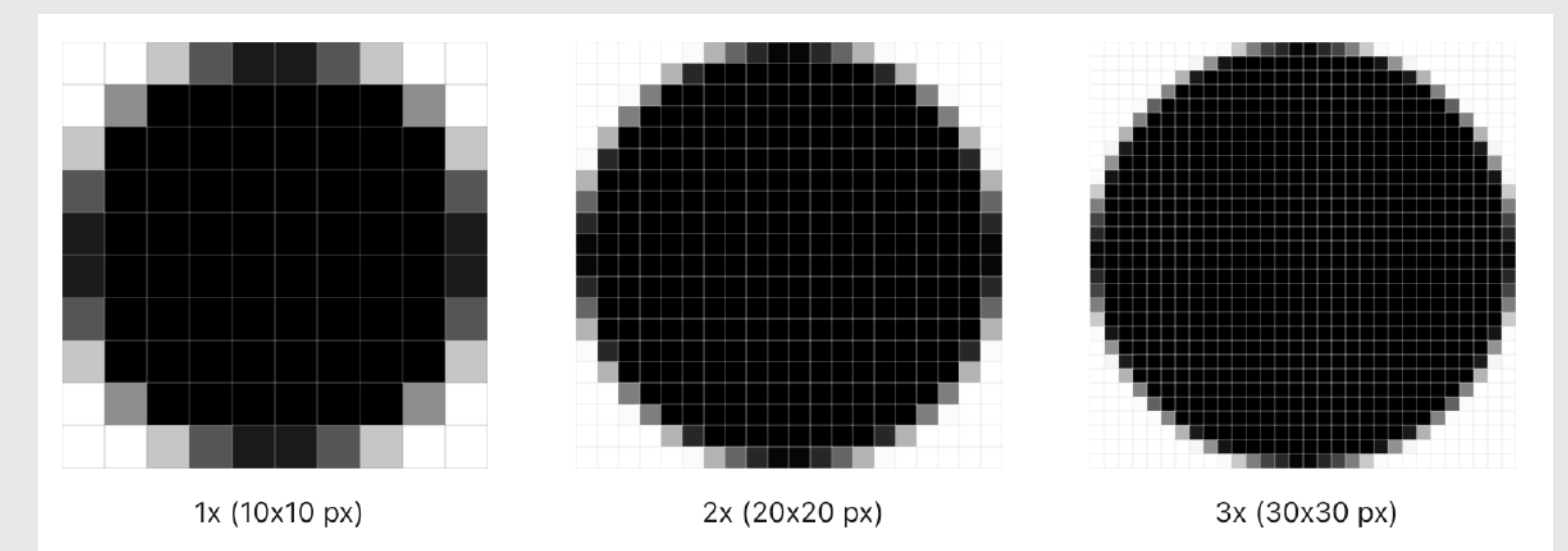
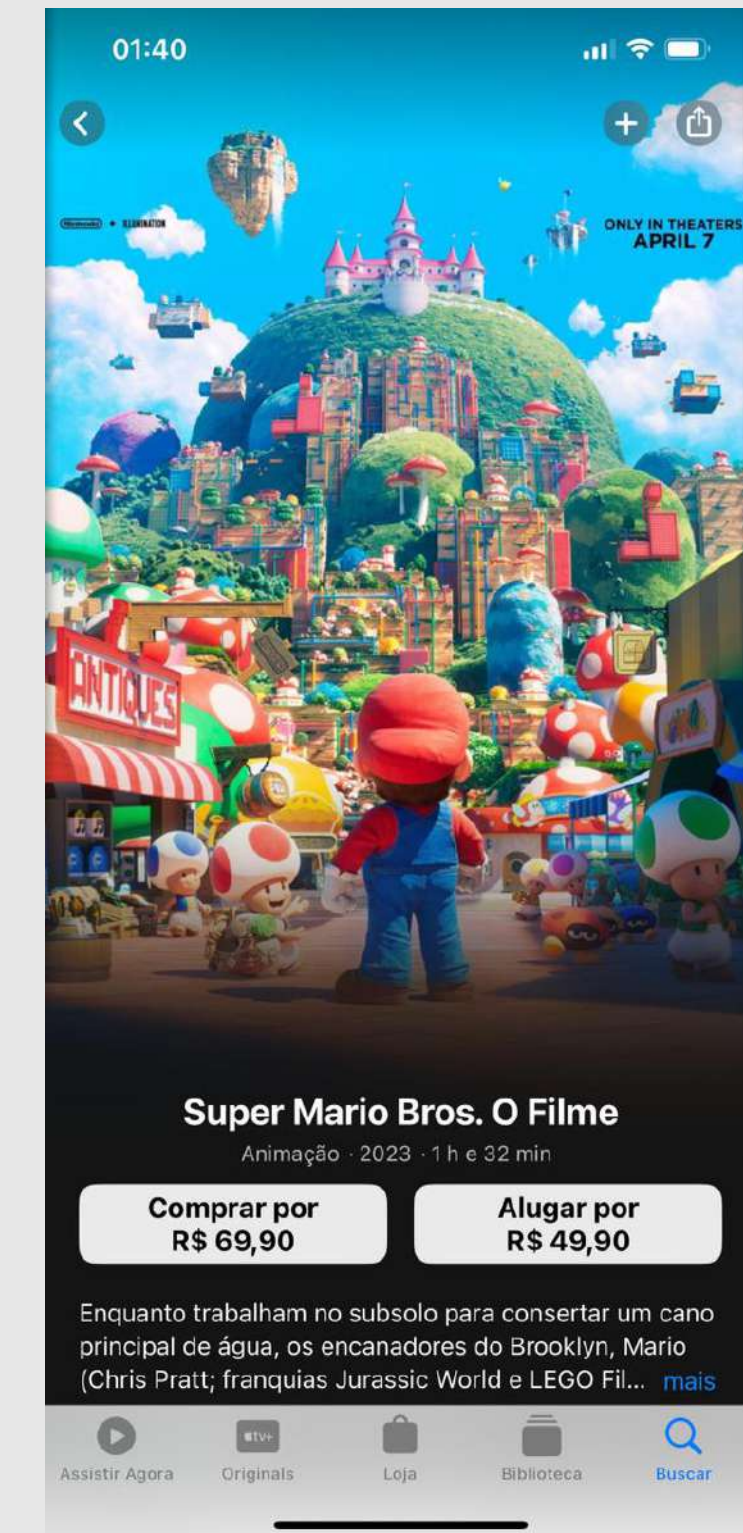
# iOS Components – Content: text view

- Use uma text view quando precisar exibir um texto longo, editável ou em um formato especial e precise de scroll
- Se você precisar exibir uma pequena quantidade de texto, é mais simples usar um "Label" ou um "Text field" se o texto for editável.



# iOS Components – Content: imagens

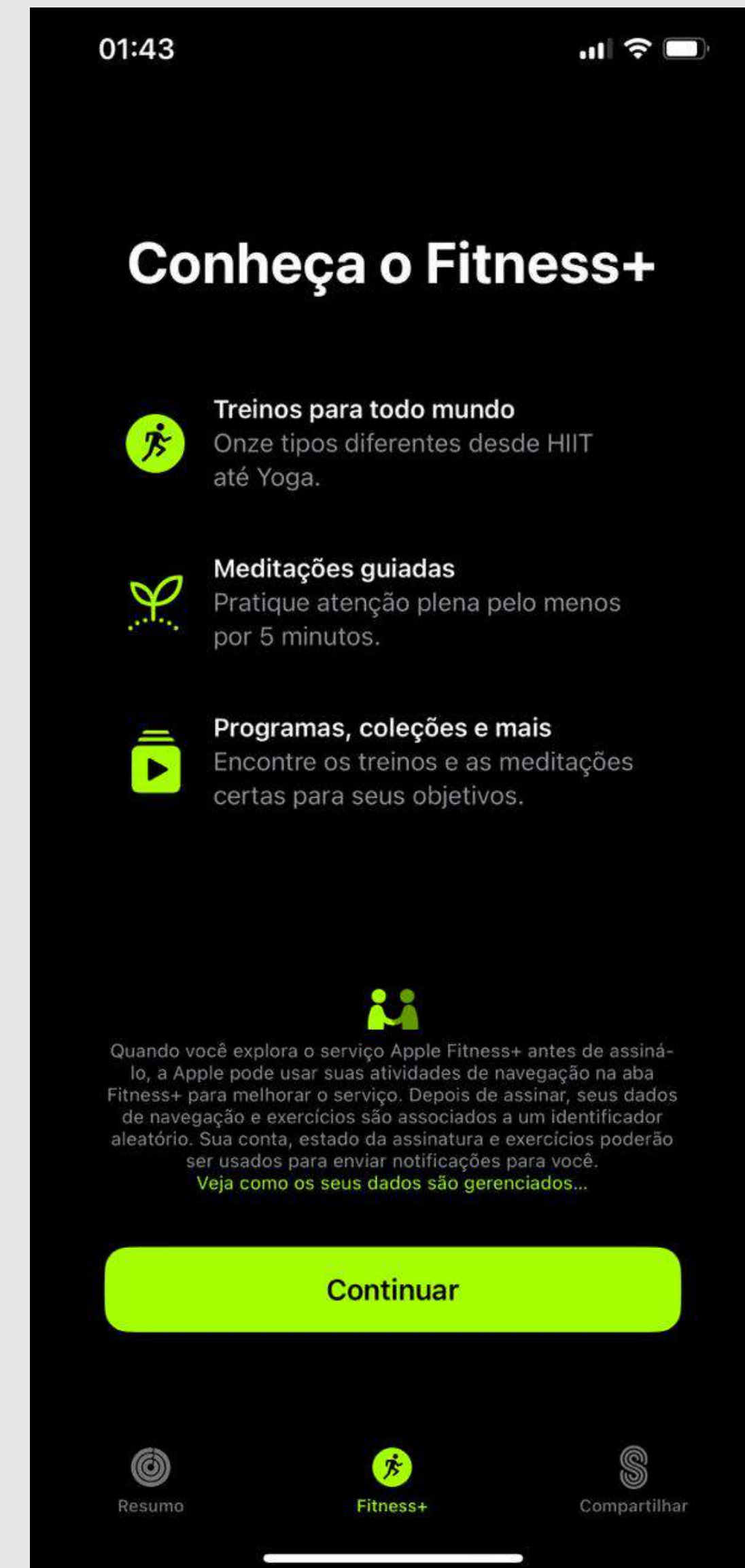
- Use uma exibição de imagem quando o objetivo principal da exibição for simplesmente exibir uma imagem
- Uma "Image view" pode conter imagens em vários formatos, como PNG, JPEG e PDF.  
Garanta uma boa resolução





# iOS Components – Content: imagens

- Visualizações de imagens normalmente não são interativas
- Se você deseja exibir um ícone em sua interface, considere usar um símbolo ou ícone de interface





# iOS Components – Content: web views

- Web views exibem conteúdo avançado da web, como HTML incorporado e sites, diretamente no seu aplicativo
- Suporte navegação para frente e para trás quando apropriado

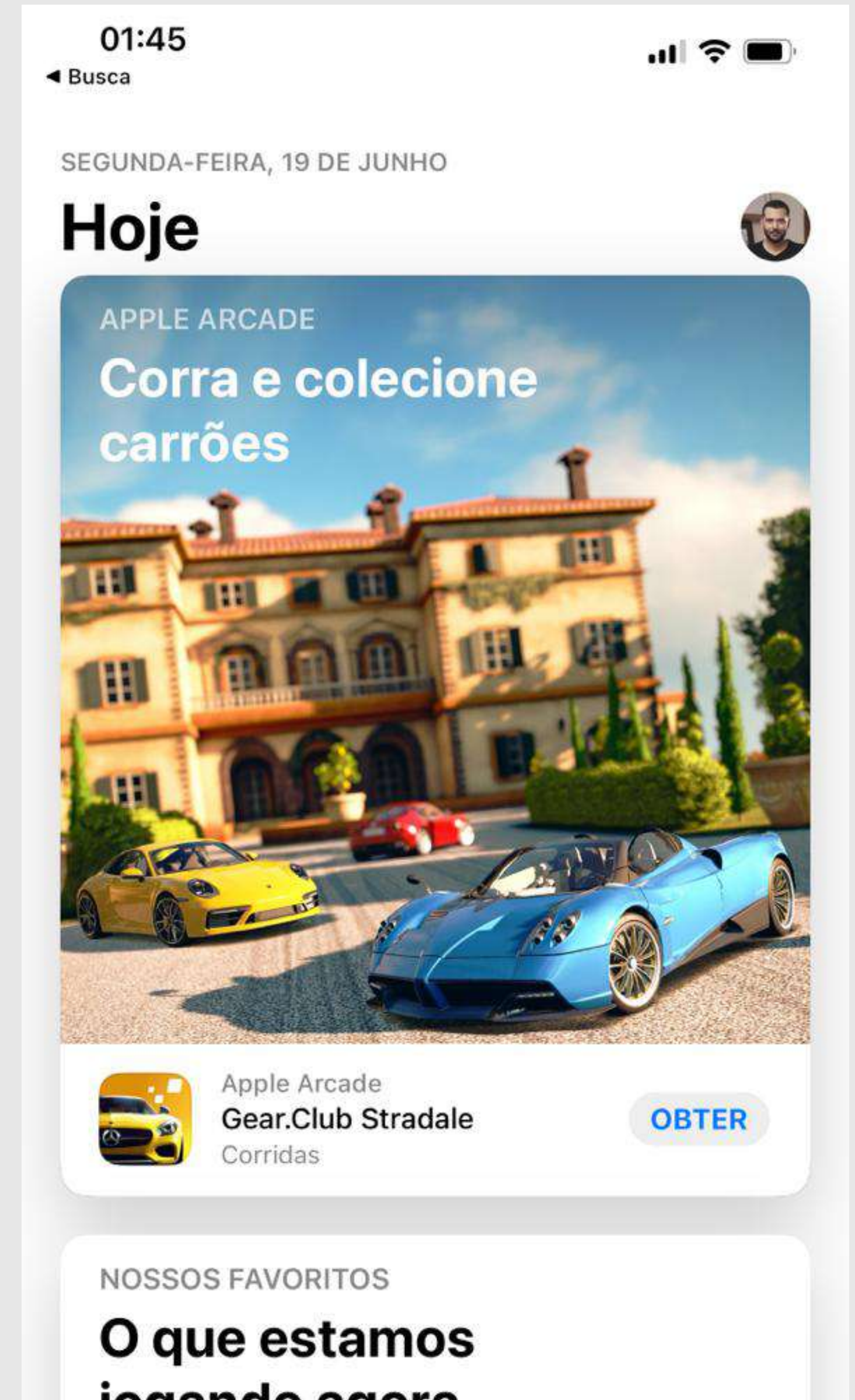


# LAYOUT E ORGANIZAÇÃO



# iOS Components – Layout: boxes

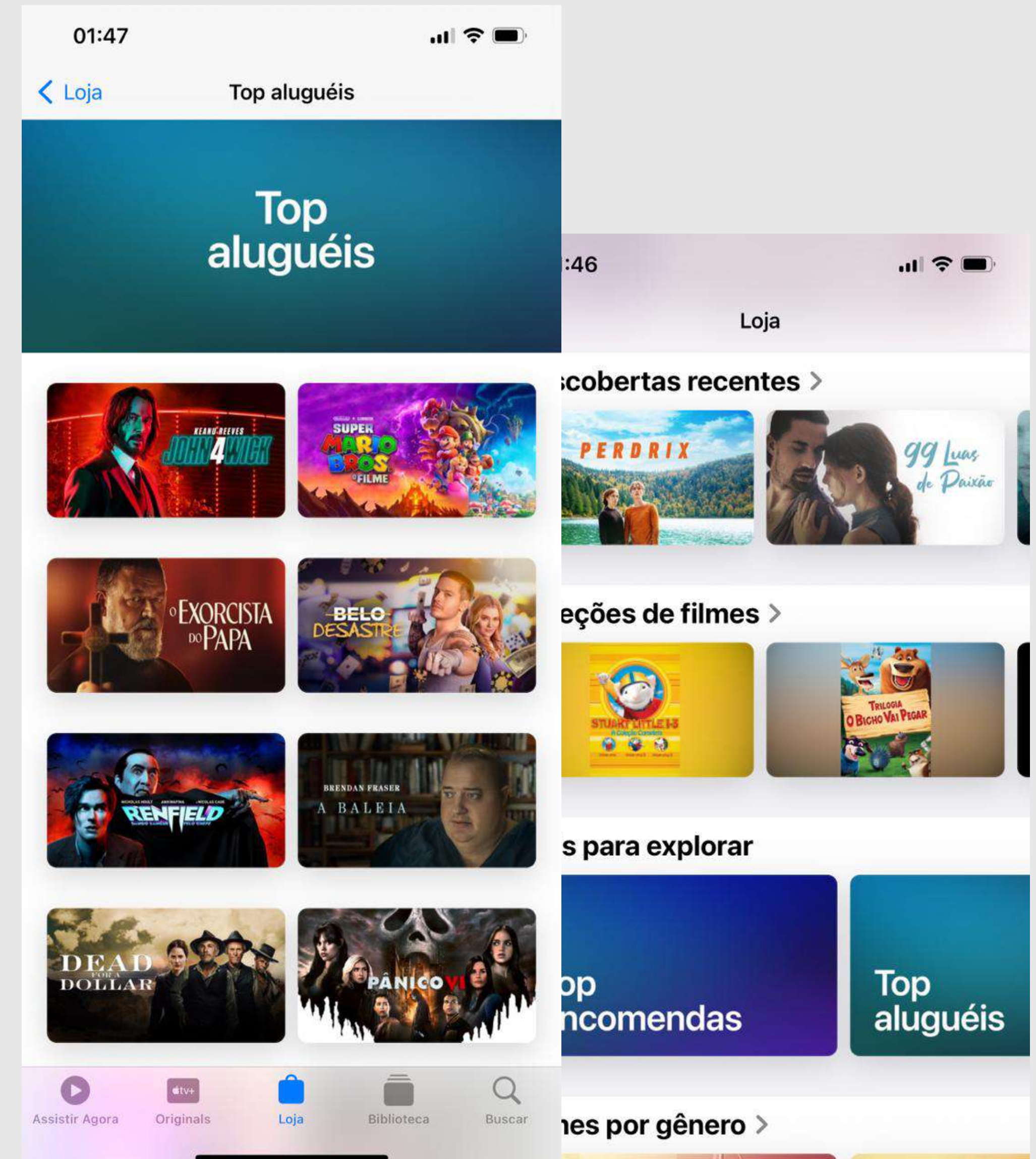
- Boxes agrupam informações e componentes relacionados
- Por padrão, uma caixa usa uma borda visível ou uma cor de fundo para separar seu conteúdo do resto da interface. Um box também pode incluir um título





# iOS Components – Layout: collections

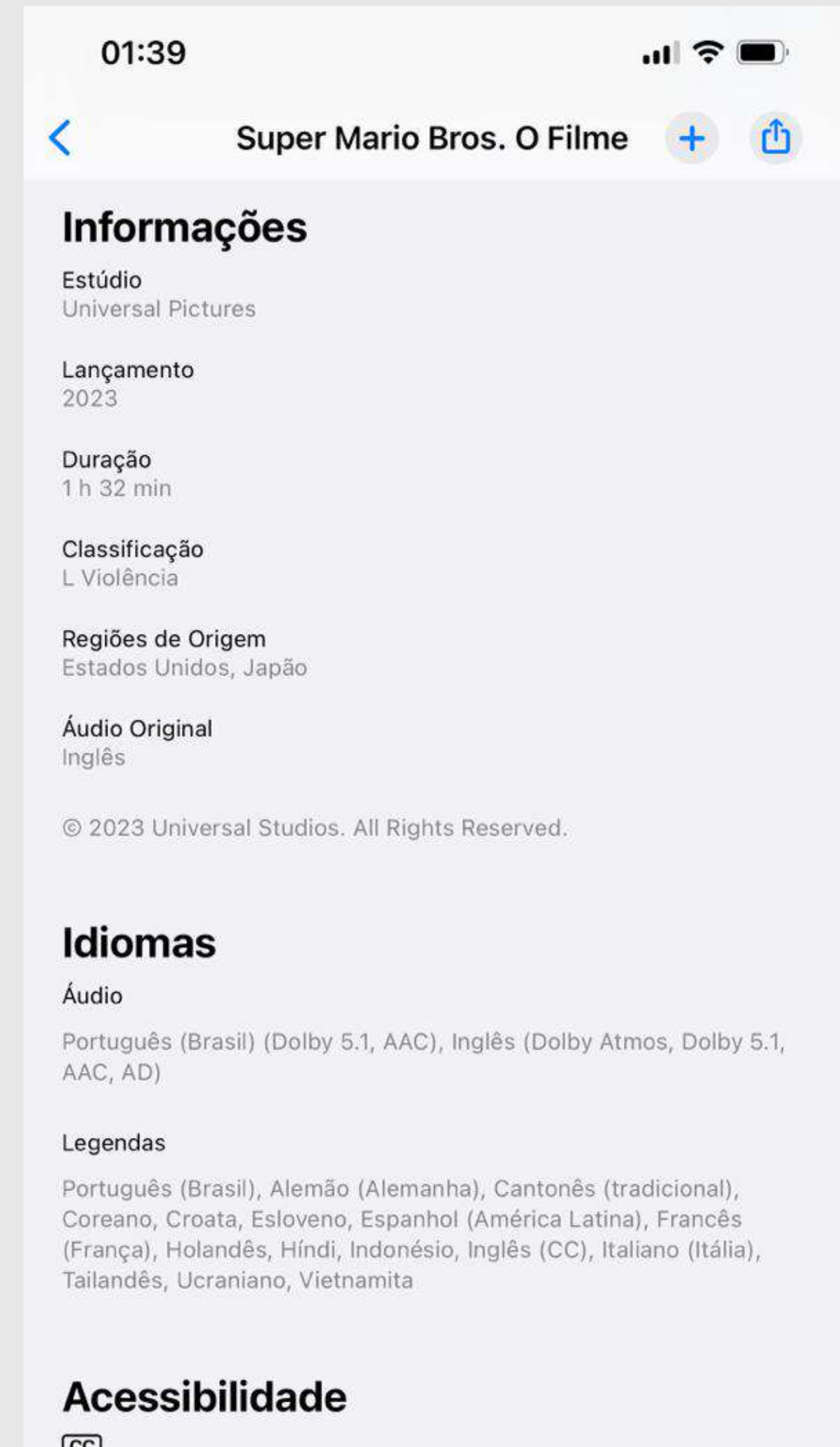
- Uma coleção gerencia um conjunto ordenado de conteúdo e o apresenta em um layout personalizável e altamente visual
- Use o layout de linha ou grade padrão sempre que possível





# iOS Components – Layout: labels

- Use um "Label para exibir uma pequena quantidade de texto que as pessoas não precisam editar
- As pessoas podem ler e muitas vezes copiar, mas não editar



# iOS Components – Layout: listas e tabelas

- Uma tabela ou lista pode representar dados organizados em grupos ou hierarquias e pode oferecer suporte a interações do usuário, como selecionar, adicionar, excluir e reordenar

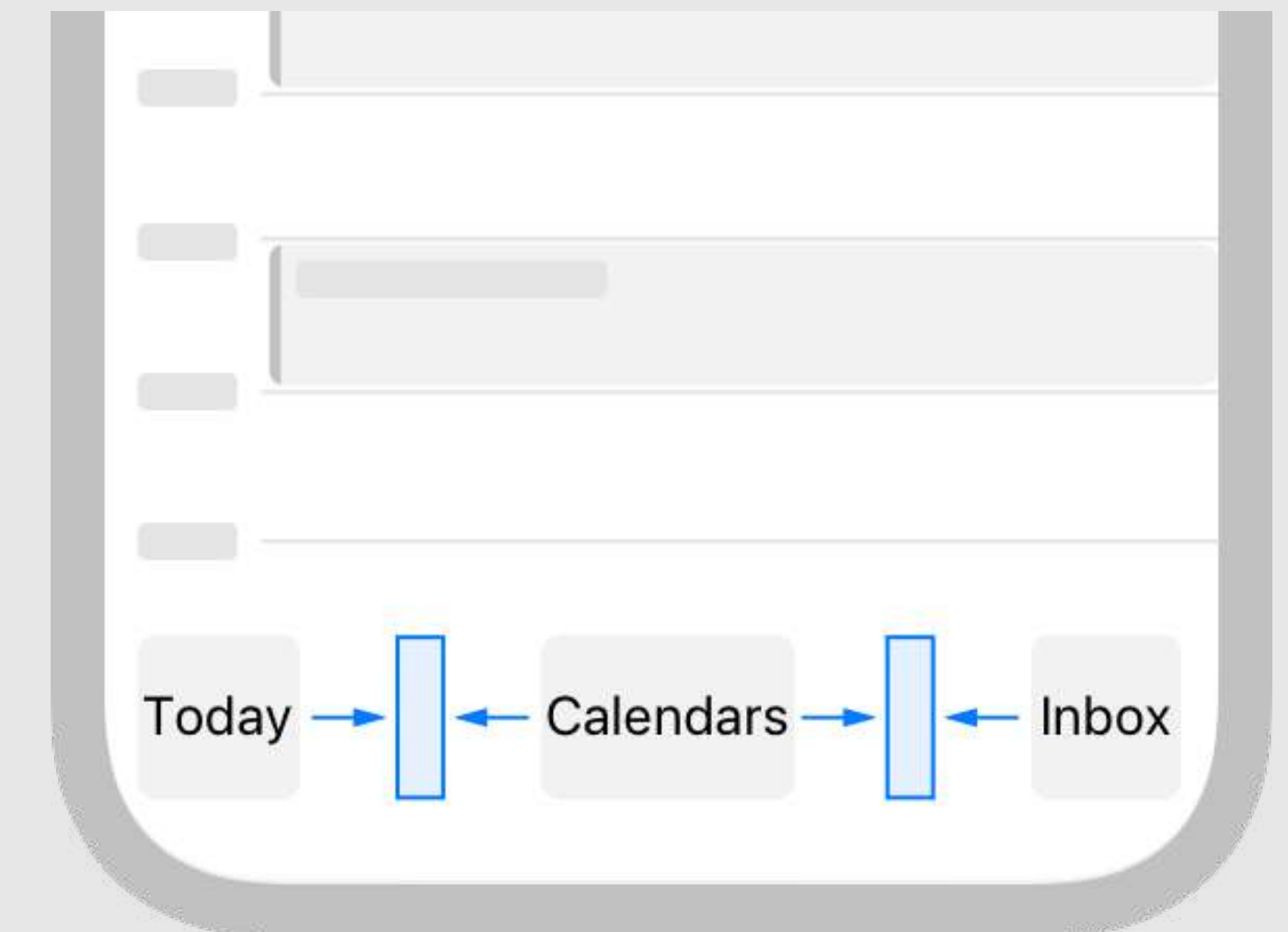
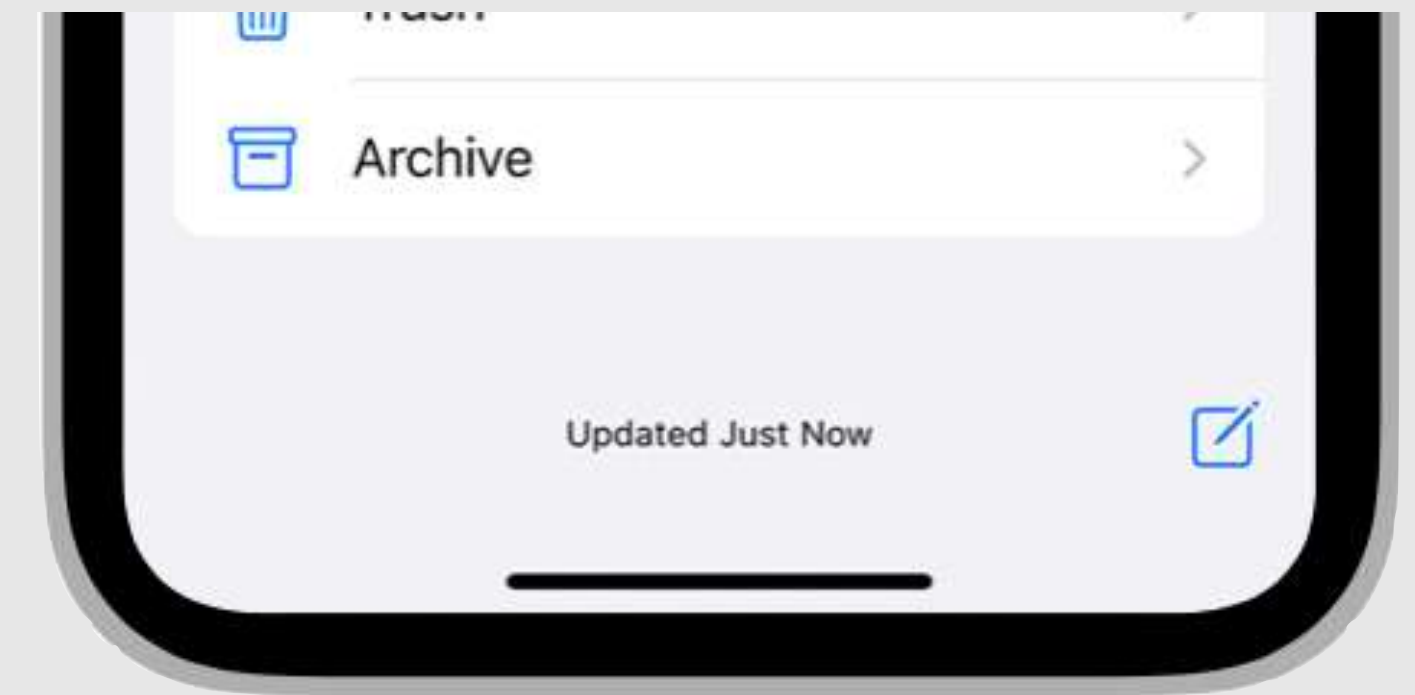




# **MENUS E AÇÕES**

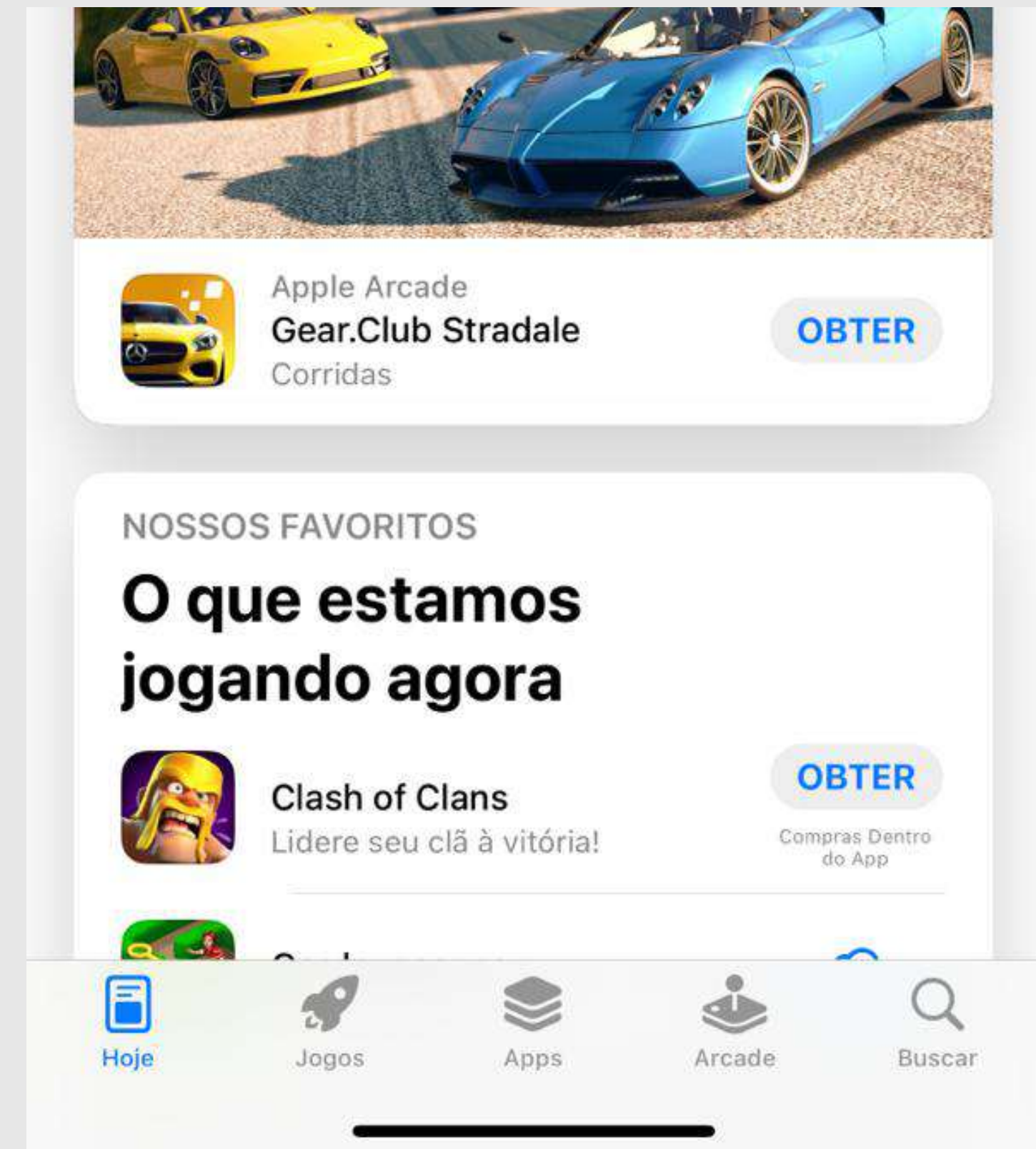
# iOS Components – Menus e ações: toolbars

- Toolbar e Tab bar são diferentes:
- Uma toolbar contém botões para executar ações relacionadas à tela, a um contexto: como criar um item, filtrar itens ou marcar conteúdo



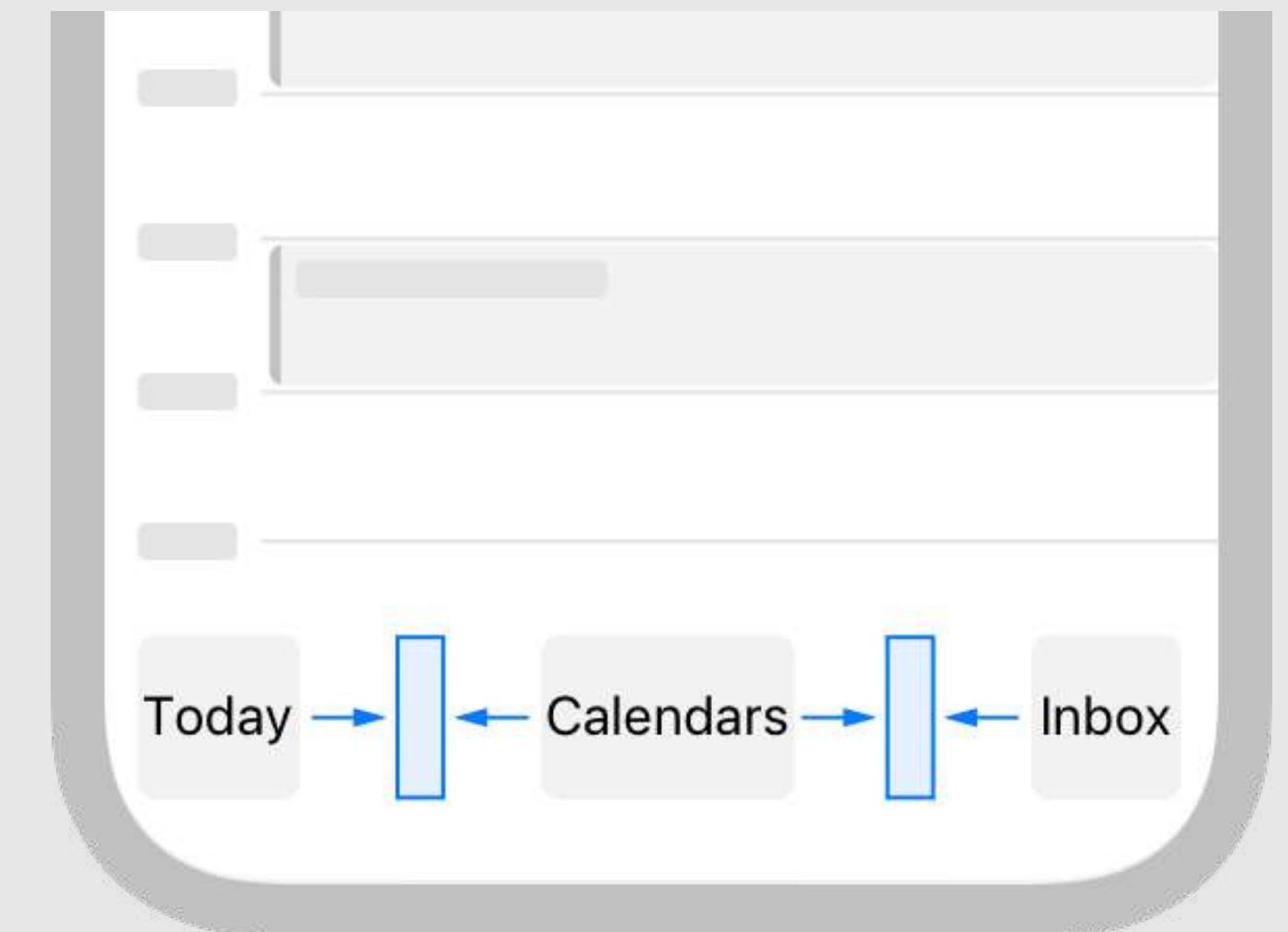
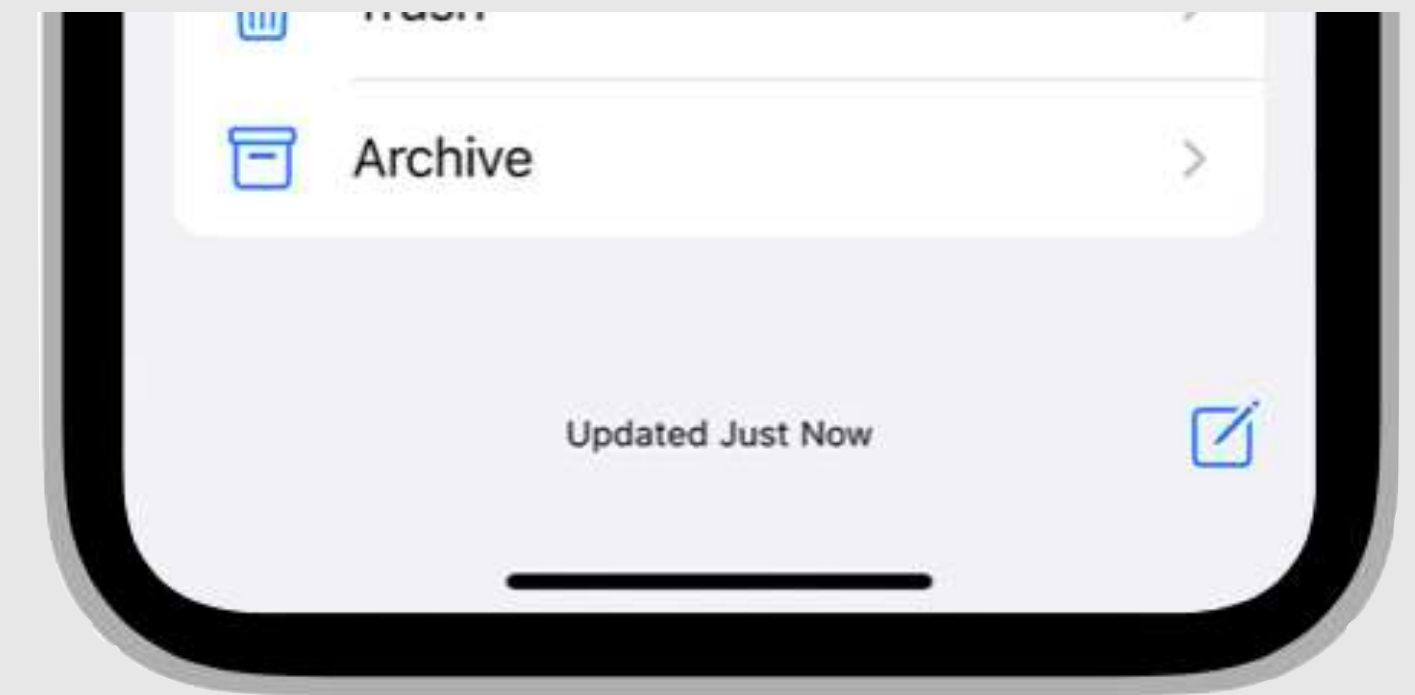
# iOS Components – Menus e ações: toolbars

- Toolbar e Tab bar são diferentes:
- Uma tab bar permite que as pessoas naveguem entre diferentes áreas de um aplicativo



# iOS Components – Menus e ações: toolbars

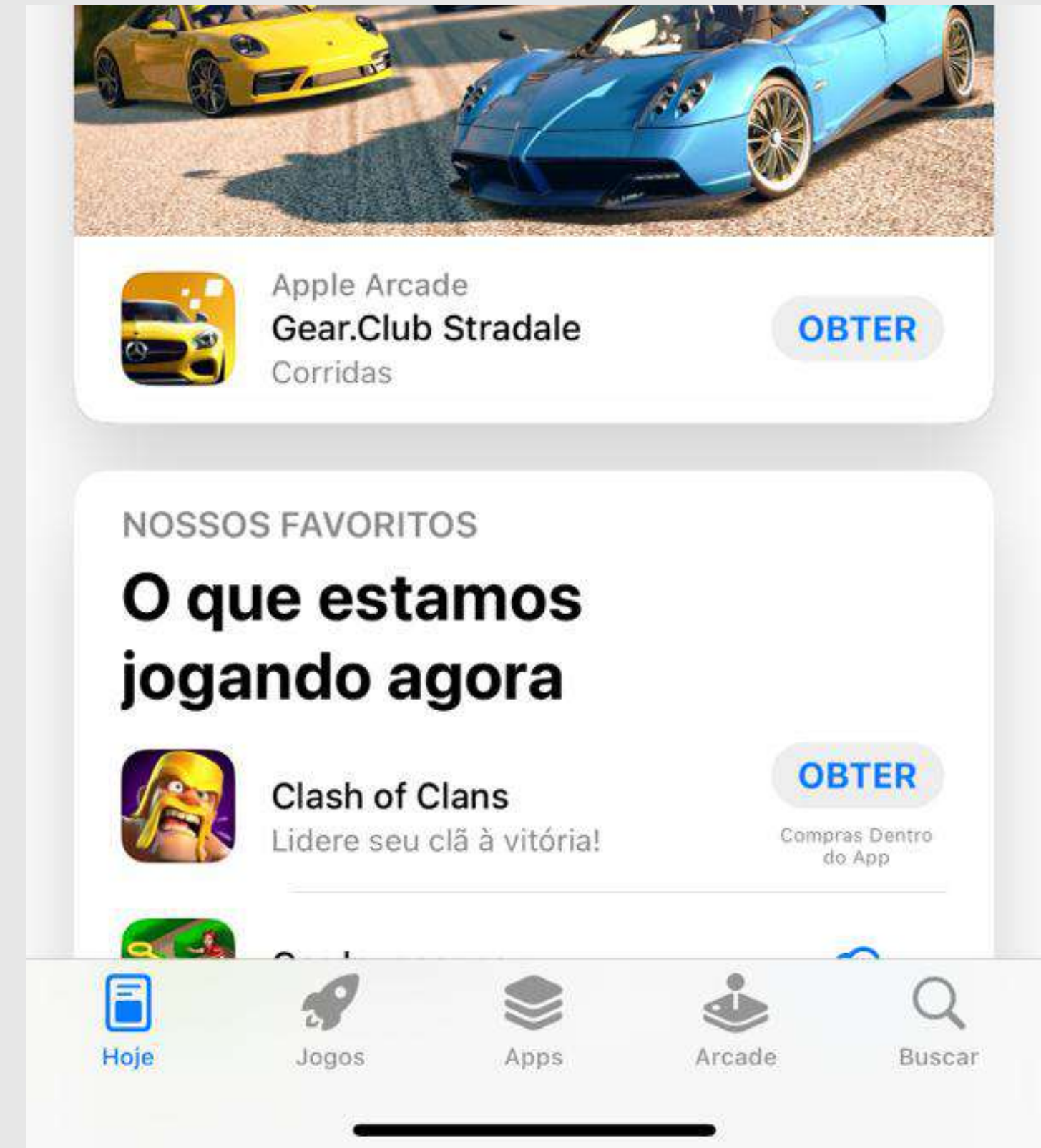
- Uma toolbar fornece acesso conveniente a comandos e controles usados com frequência que executam ações relevantes para a exibição atual
- Pode ter ícones ou palavras de ação





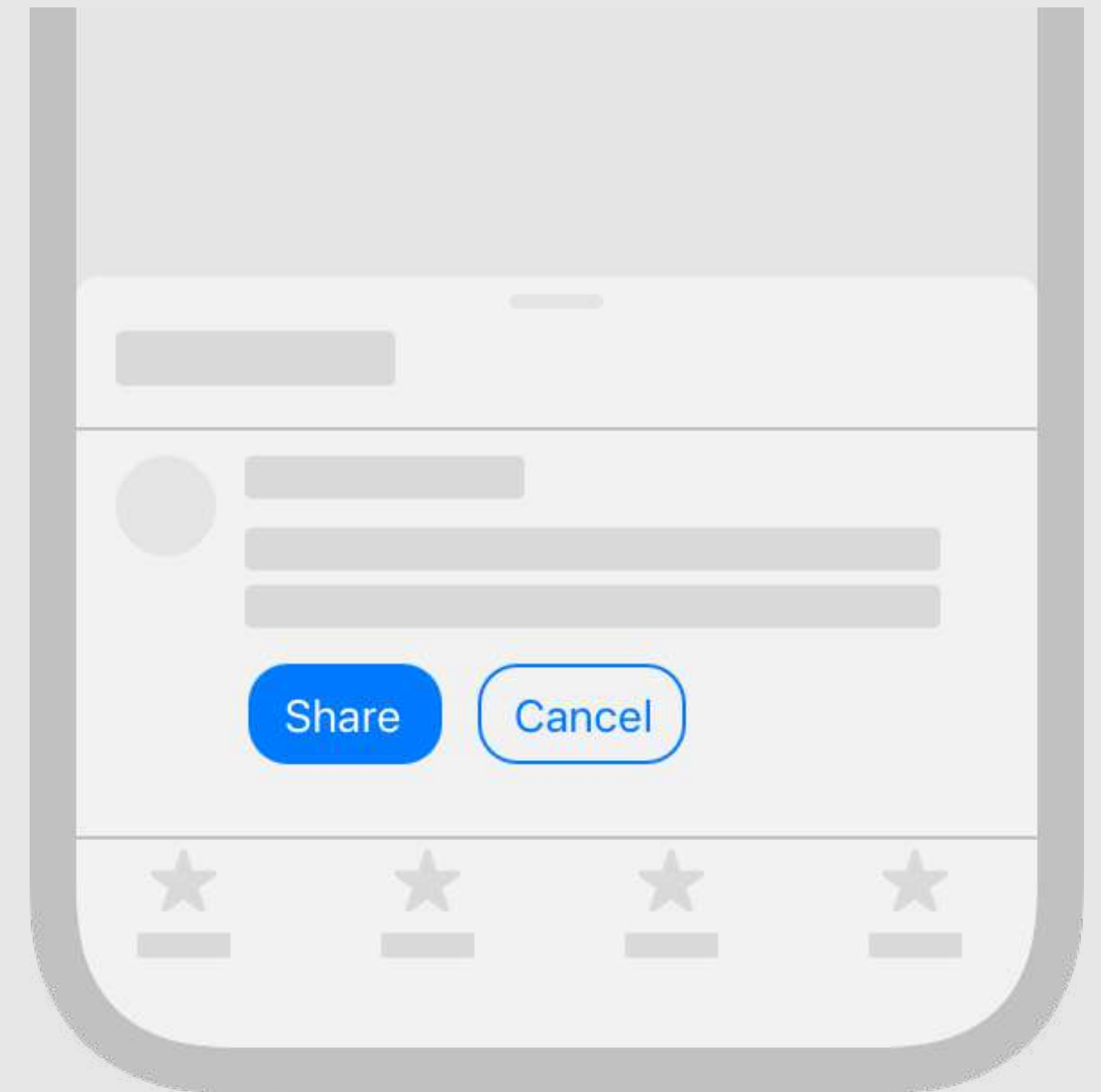
# iOS Components – Menus e ações: toolbars

- A Toolbar pode ser translúcida, deixando o conteúdo fluir abaixo dela



# iOS Components – Menus e ações: botão

- Torne os botões fáceis para as pessoas interagirem. Em uma tela sensível ao toque, os botões precisam de um alvo de acerto de pelo menos 44x44 pontos para acomodar a ponta do dedo





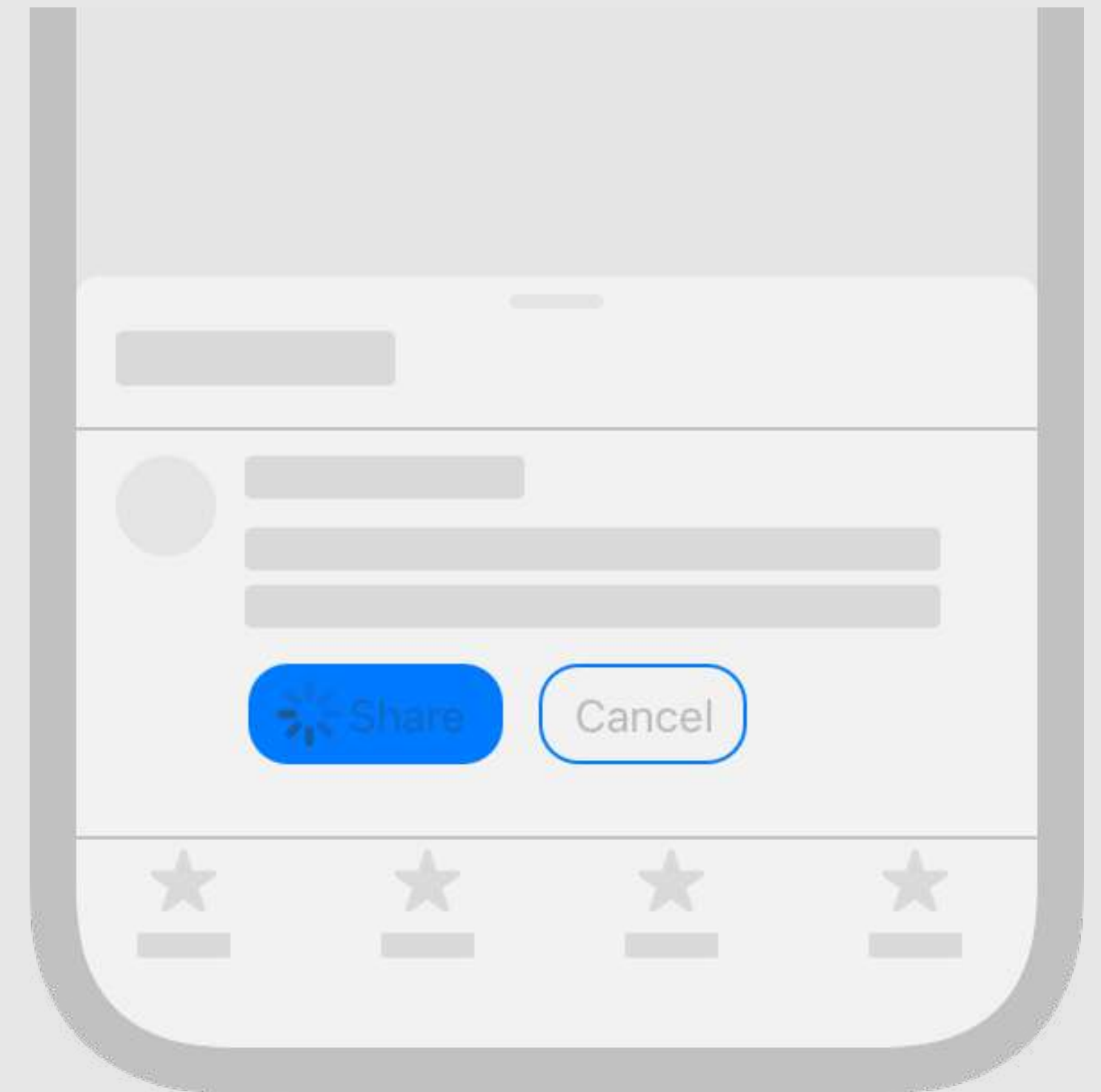
# iOS Components – Menus e ações: botão

- iOS tem quatro estilos de botão, cada um disponível em três tamanhos. Cada combinação de tamanho e estilo tem um nível diferente de destaque visual, ajudando você a apresentar hierarquias de ações em seu aplicativo



# iOS Components – Menus e ações: botão

- Configure um botão para exibir um indicador de atividade quando precisar fornecer feedback sobre uma ação que não foi concluída instantaneamente.



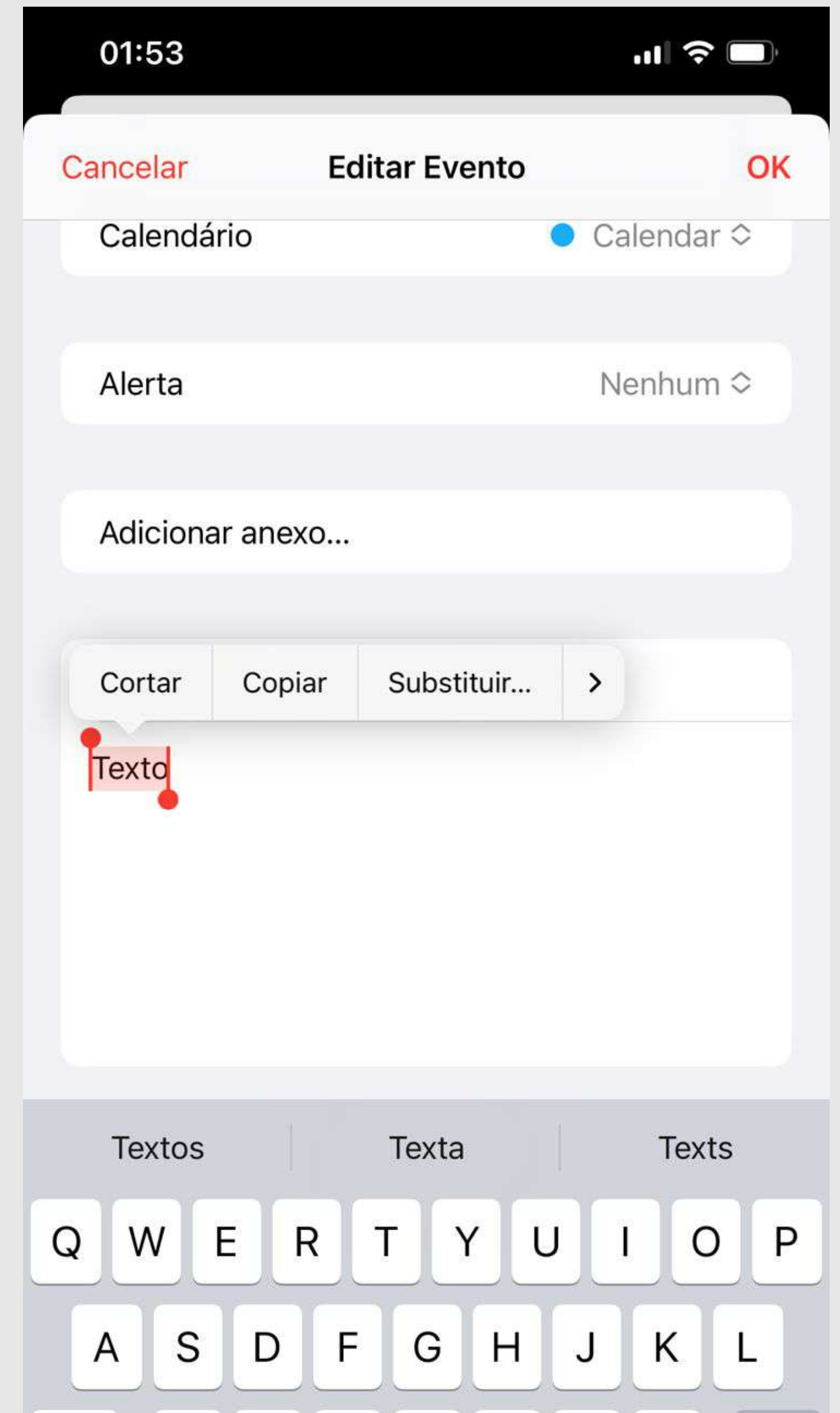
# iOS Components – Menus e ações: edição

- Um menu de edição permite que as pessoas façam alterações no conteúdo selecionado na visualização atual, além de oferecer comandos relacionados como Copiar, Selecionar, Traduzir e Consultar...



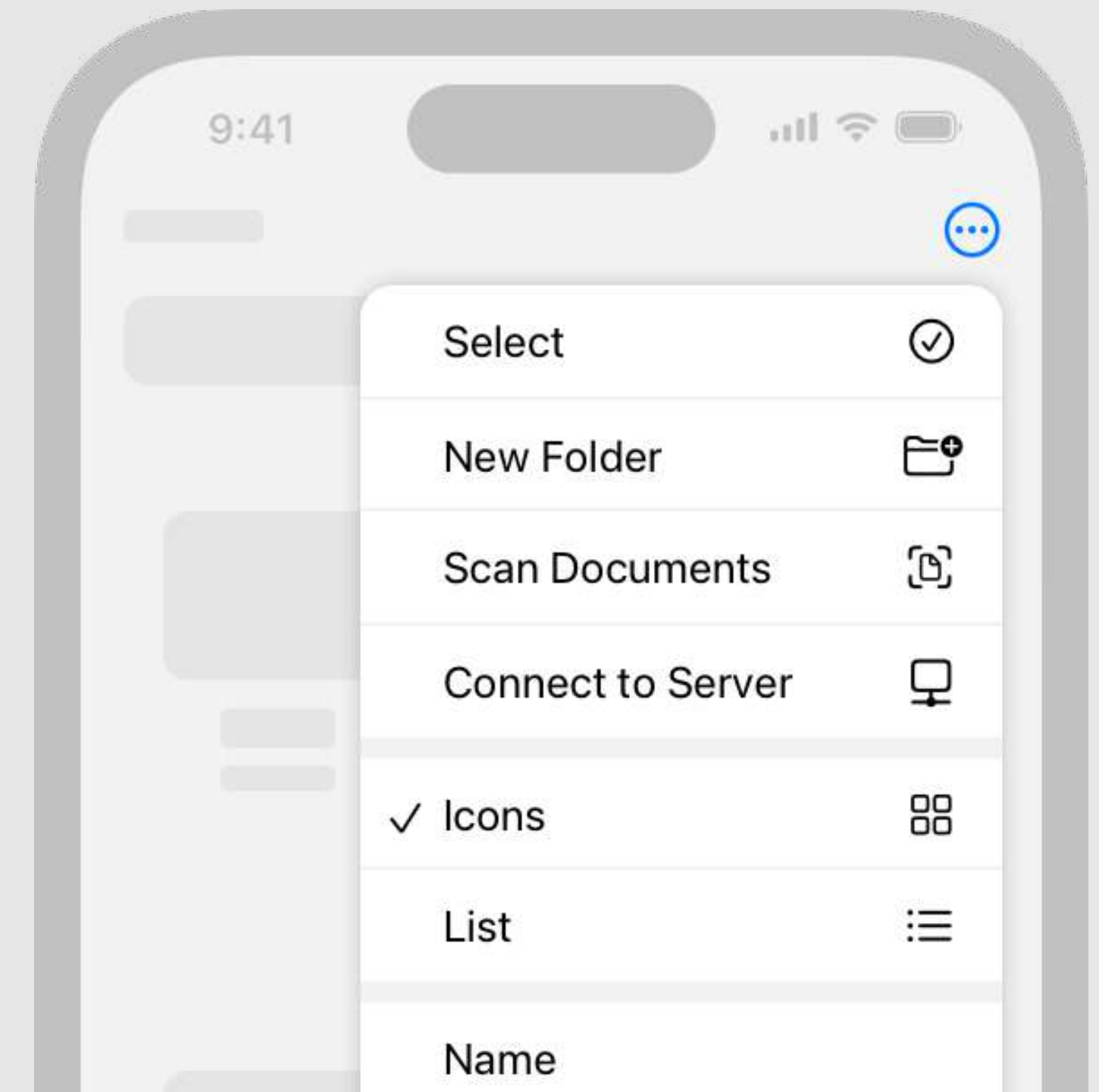
# iOS Components – Menus e ações: edição

- Ofereça comandos relevantes no contexto atual, removendo ou escurecendo os comandos que não se aplicam
- Quando fizer sentido, deixe as pessoas selecionarem e copiarem texto não editável



# iOS Components – Menus e ações: pull-down

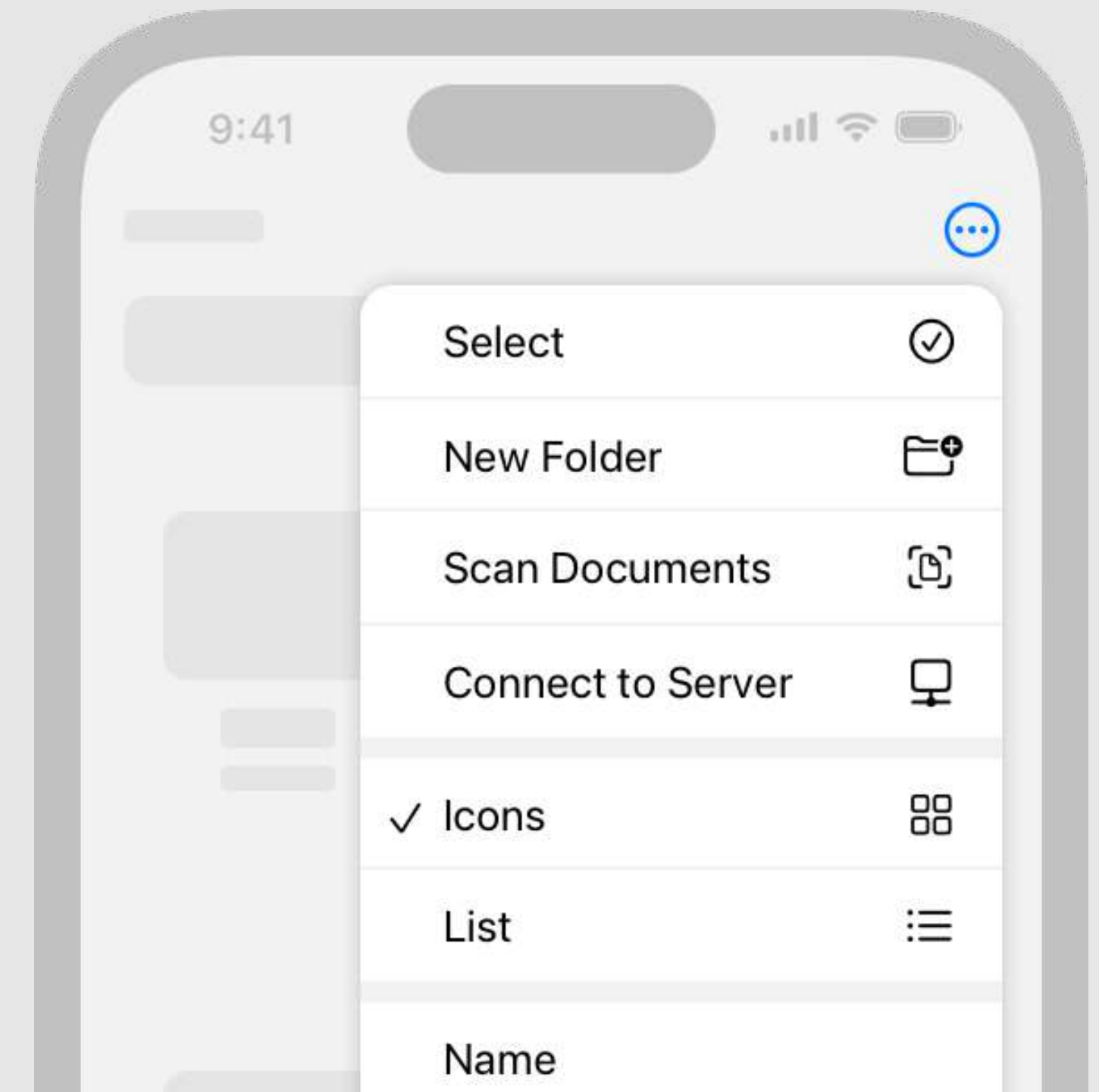
- Use o pull-down para apresentar comandos ou itens diretamente relacionados à ação do botão
- Deixe explícito quando o item de menu de um botão suspenso for destrutivo e peça que confirmem a ação





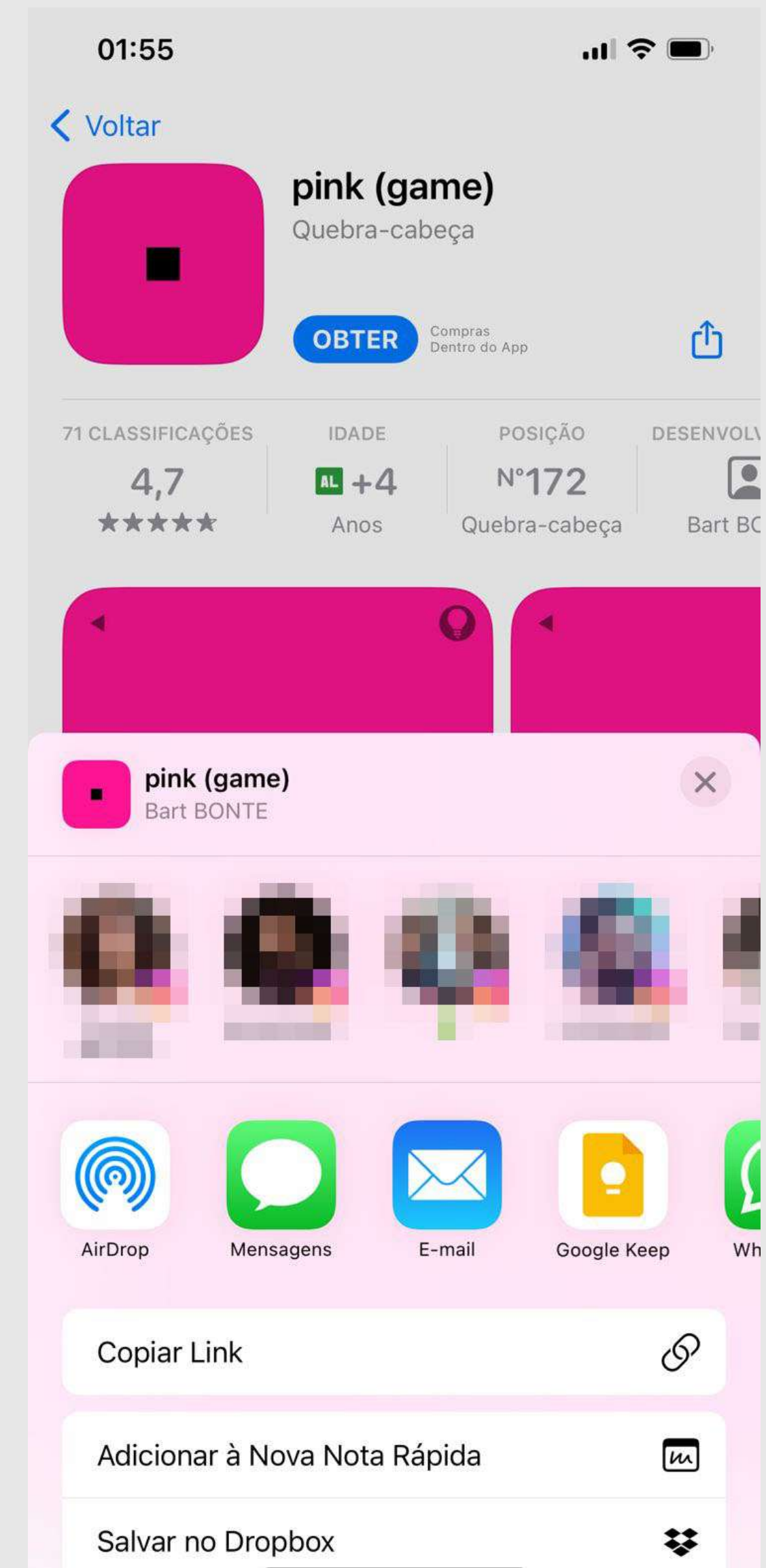
# iOS Components – Menus e ações: pull-down

- Podem representar uma lista de opções ou comandos para um usuário, como:
  - Ofereça uma lista de ações
  - Permitir que as pessoas selecionem vários itens
  - Incluir um submenu



# iOS Components – Menus e ações: activity view

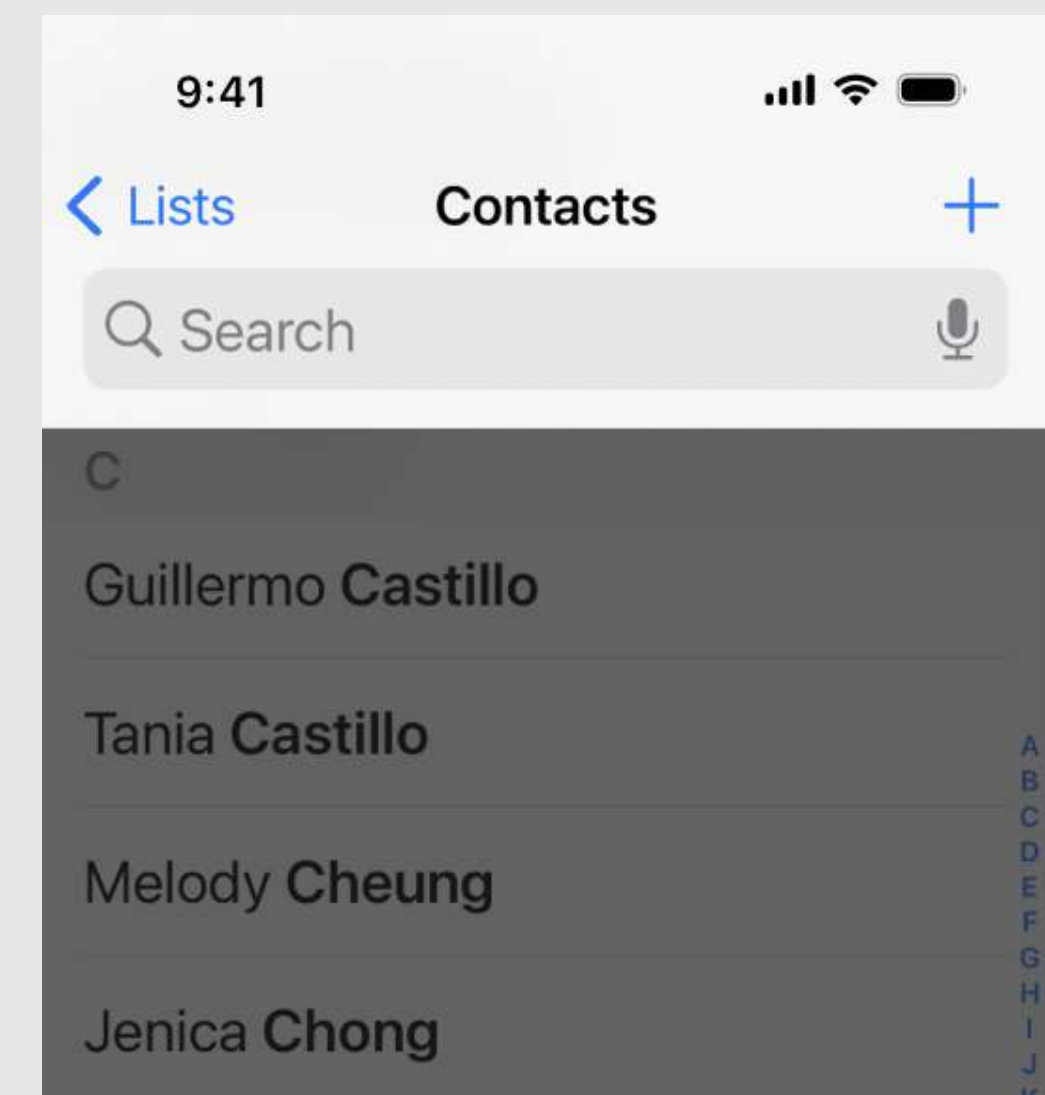
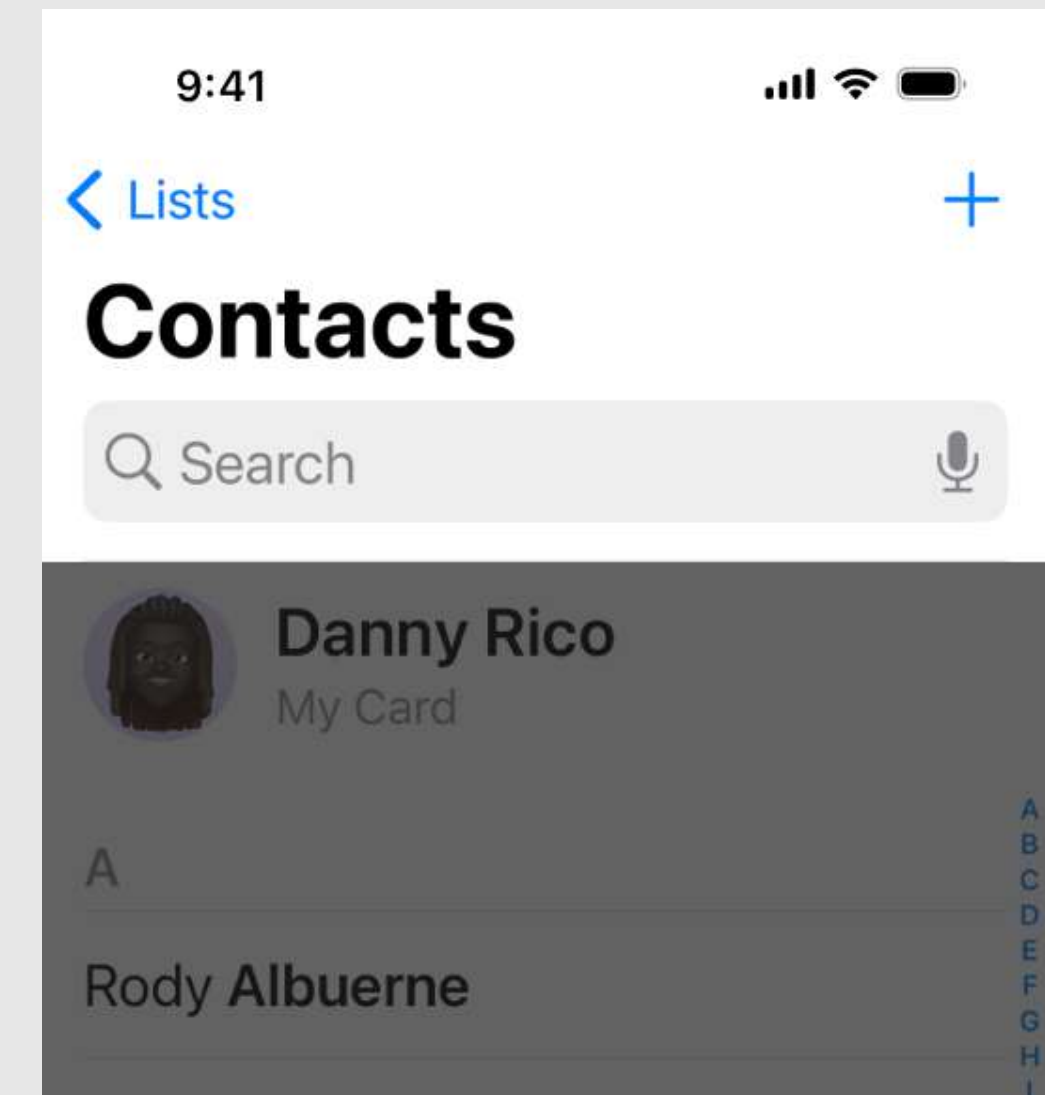
- Uma activity view  
(geralmente chamada de tela de compartilhamento)  
apresenta uma variedade de tarefas que as pessoas podem realizar num contexto



**NAVEGAÇÃO**

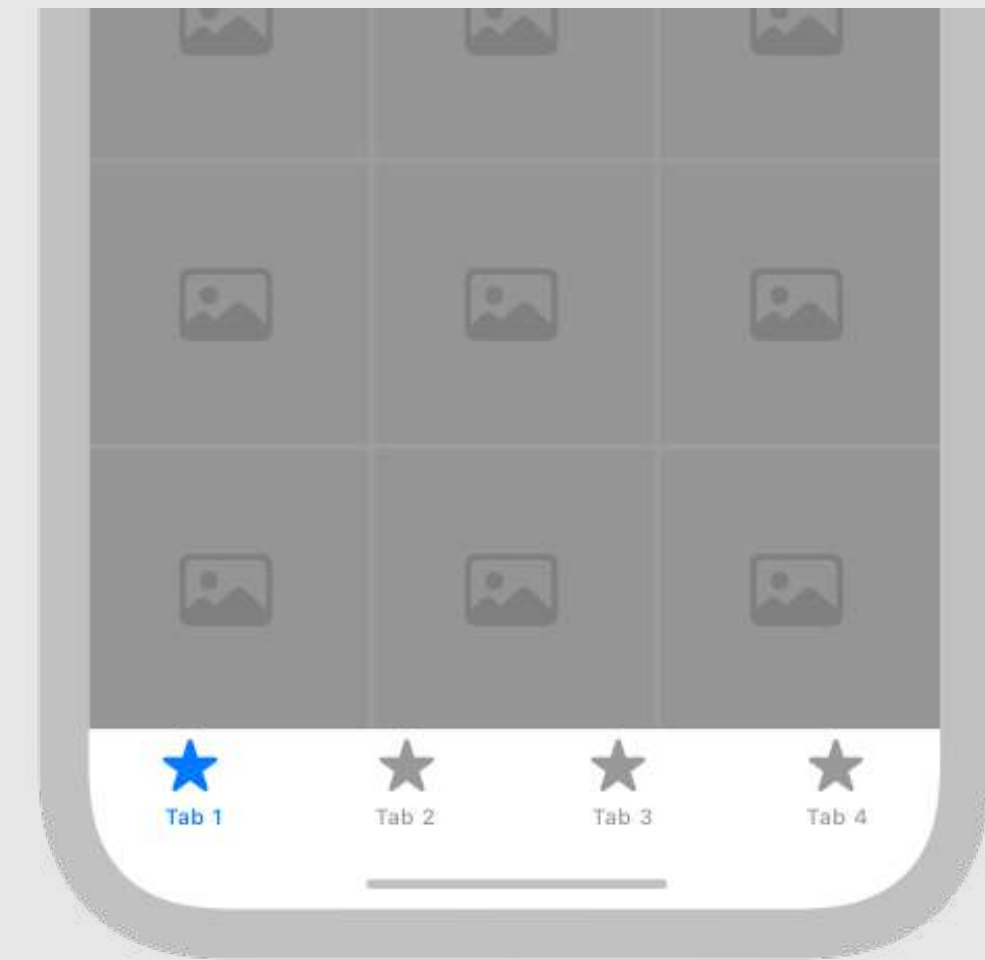
# iOS Components – Navegação: nav bar

- Use o botão Voltar padrão
- Use a área do título para descrever a tela atual se ela fornecer um contexto útil
- Use um título grande para ajudar as pessoas a se orientarem enquanto navegam e rolam



# iOS Components – Navegação: tab bar

- Use uma tab bar apenas para navegação, não para ajudar as pessoas a realizar ações
- Use o número mínimo de guias necessário para ajudar as pessoas a navegar em seu aplicativo

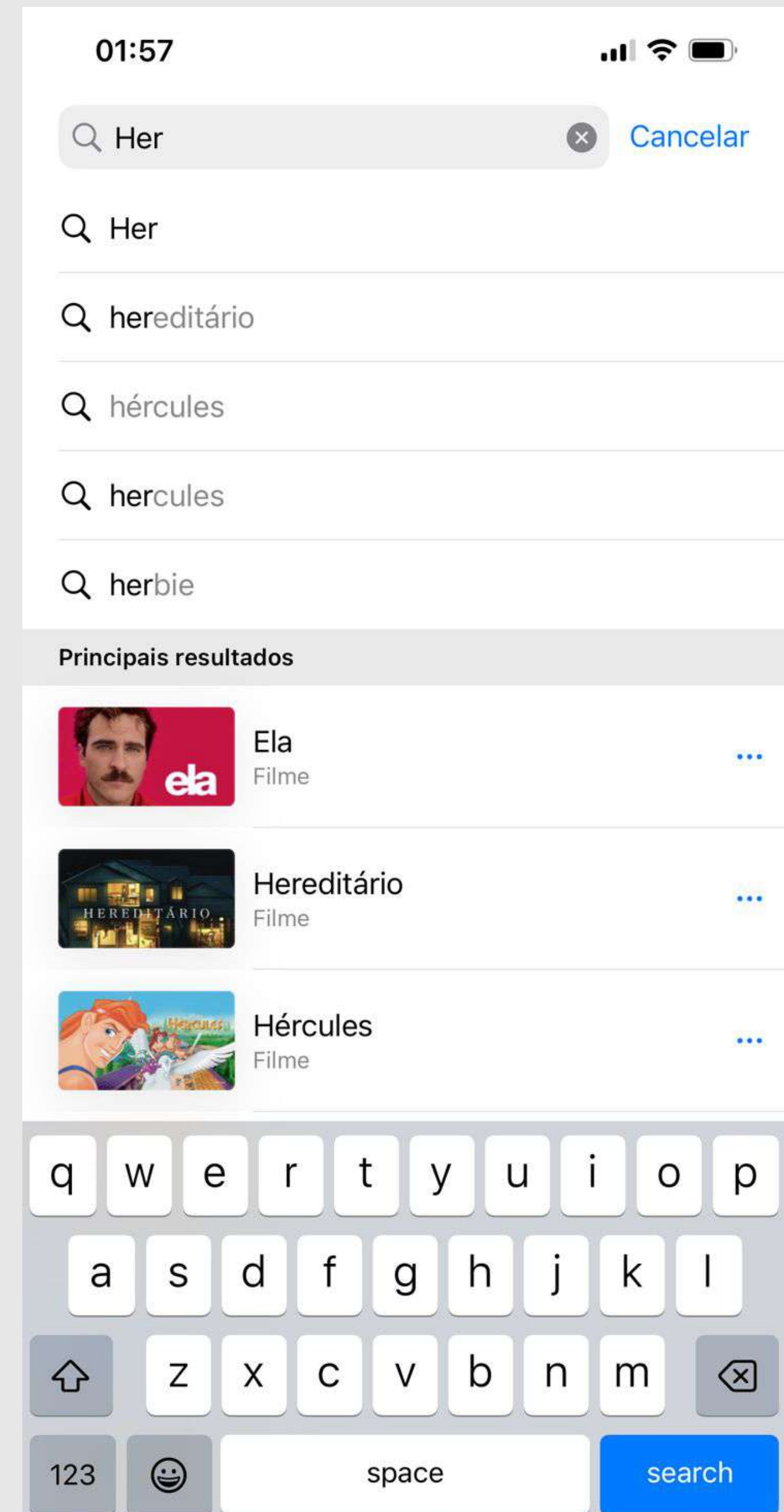




**BUSCA**

# iOS Components – Busca

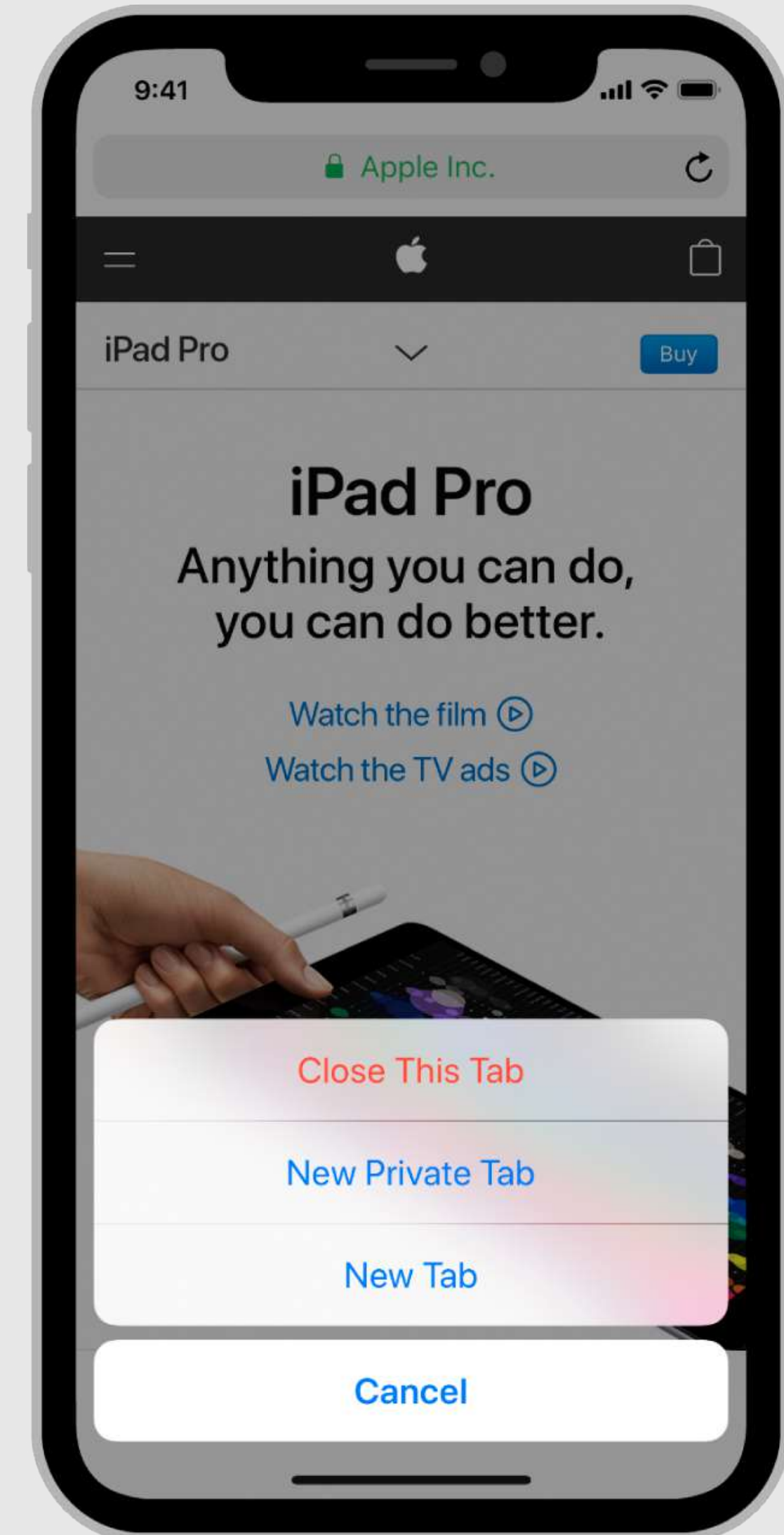
- Considere usar um "Placeholder" com dicas ou sugestões para ajudar a guiar a pesquisa, por exemplo em um contexto de música:  
"Busque por artistas, músicas, letras..."



**PRESENTATION**  
**APRESENTAÇÃO**

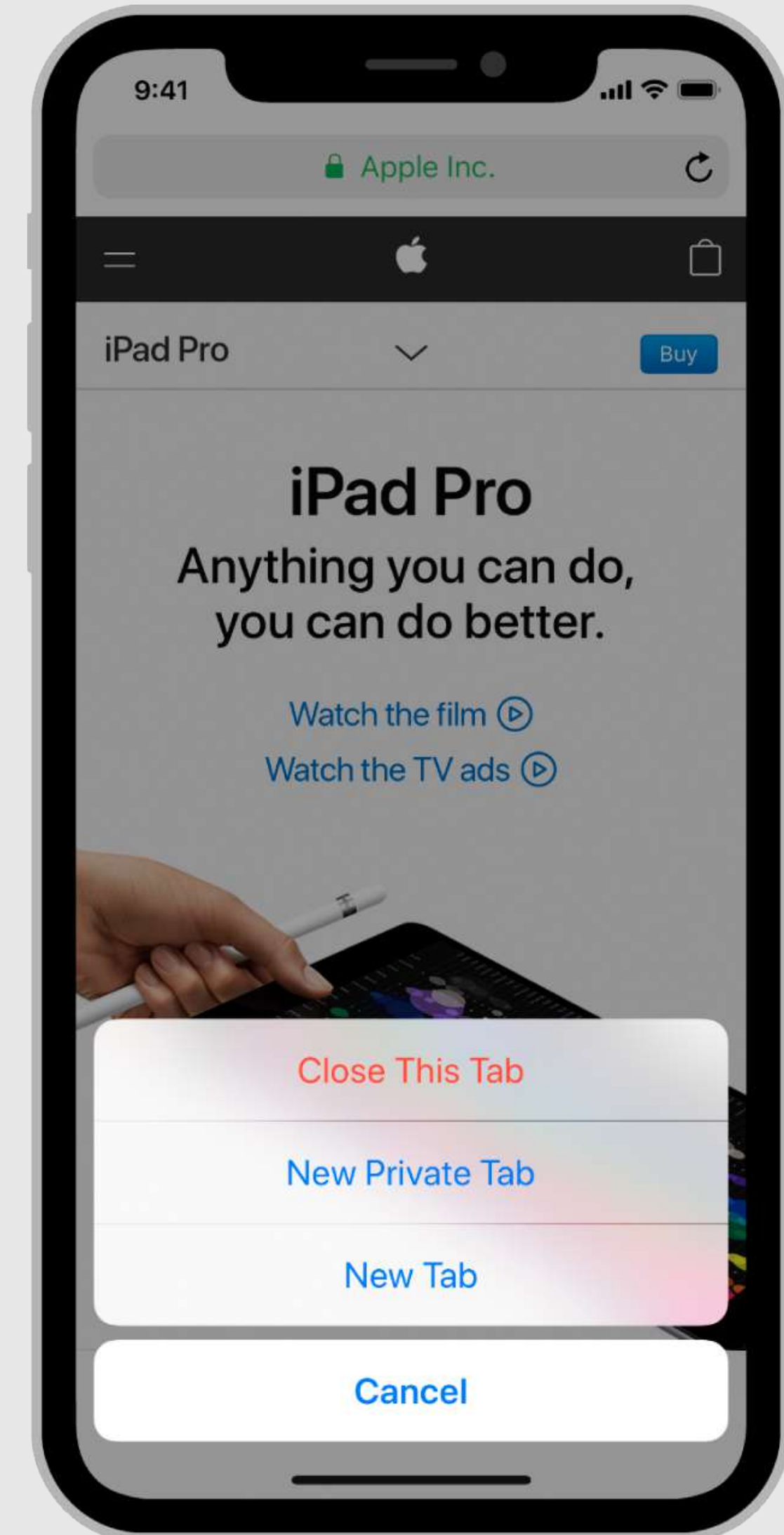
# iOS Components – Apresentação: action sheets

- Use um action sheet – não um alerta – para oferecer opções relacionadas a uma ação intencional
- Use títulos curtos o suficiente para serem exibidos em uma única linha



# iOS Components – Apresentação: action sheets

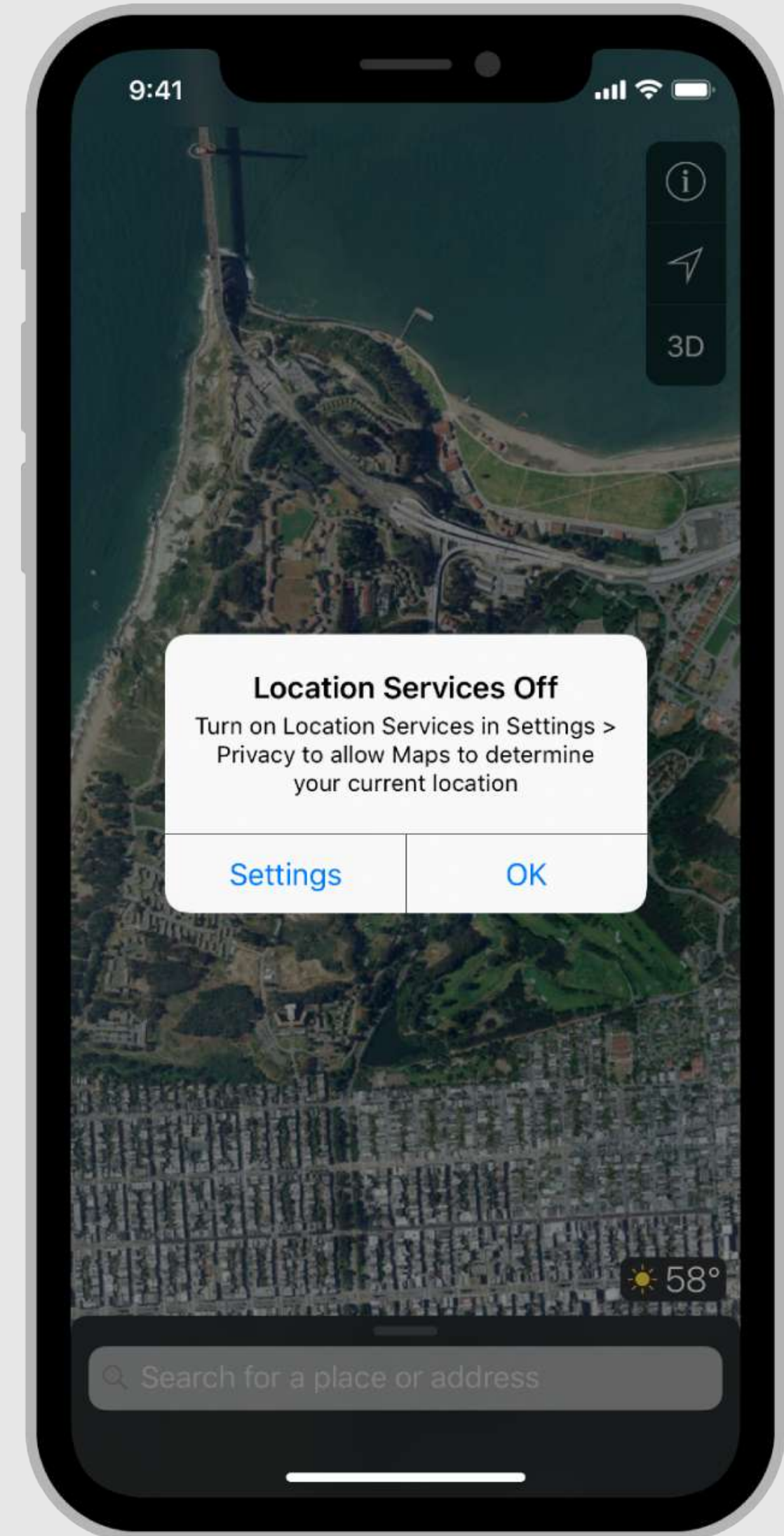
- Destaque ações destrutivas
- Use action sheets – não um menu pull down, por exemplo– para fornecer opções relacionadas a uma ação





# iOS Components – Apresentação: alertas

- Um alerta fornece às pessoas informações críticas de que precisam imediatamente
- Use com moderação. Os alertas são mais intrusivos e interrompem a tarefa atual do usuário
- Destaque ações destrutivas



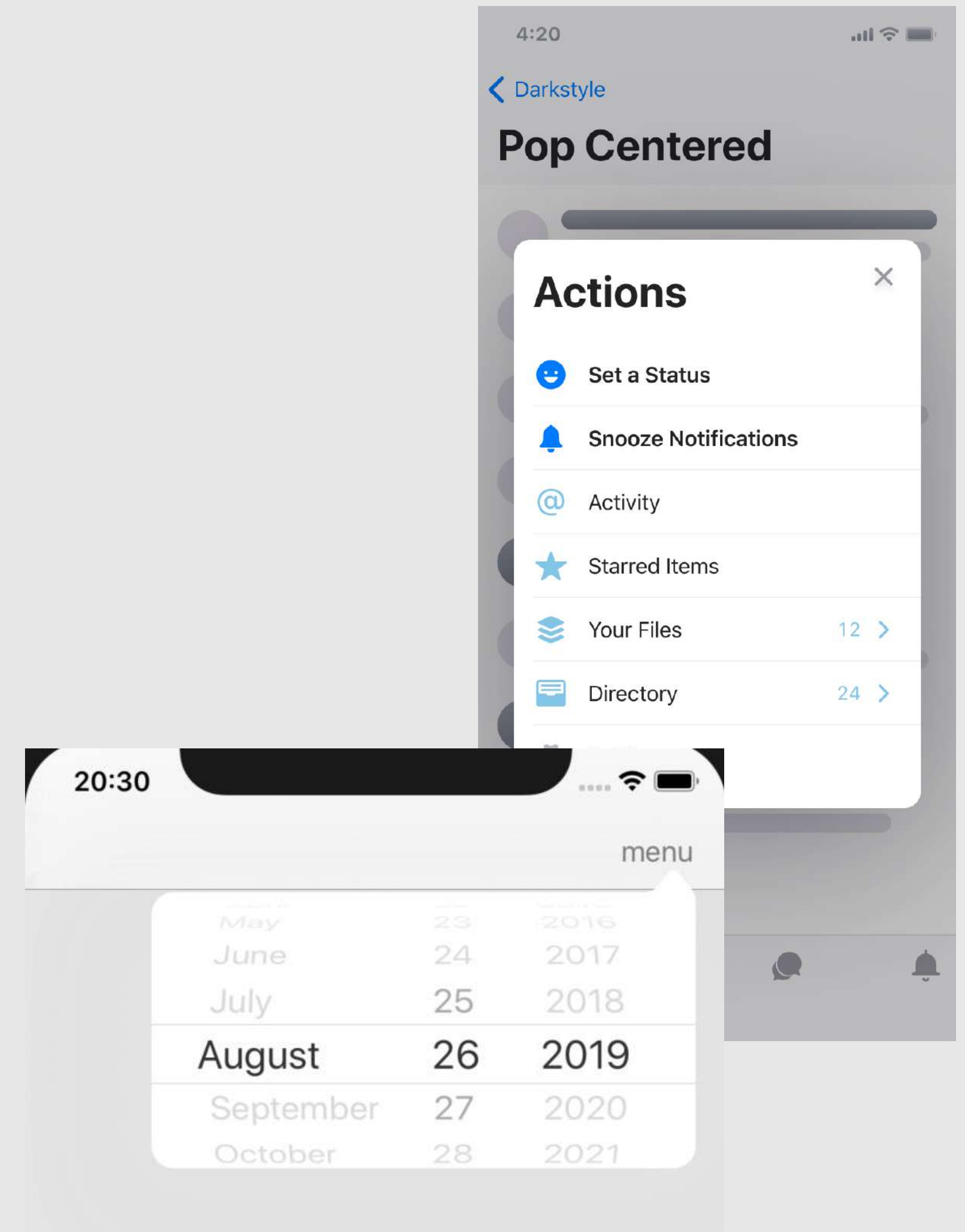
# iOS Components – Apresentação: page controls

- Page controls ajudam as pessoas a navegarem em uma lista para encontrar o conteúdo que desejam
- Embora page controls possam lidar com um número grande de páginas, não exiba muitas



# iOS Components – Apresentação: popovers

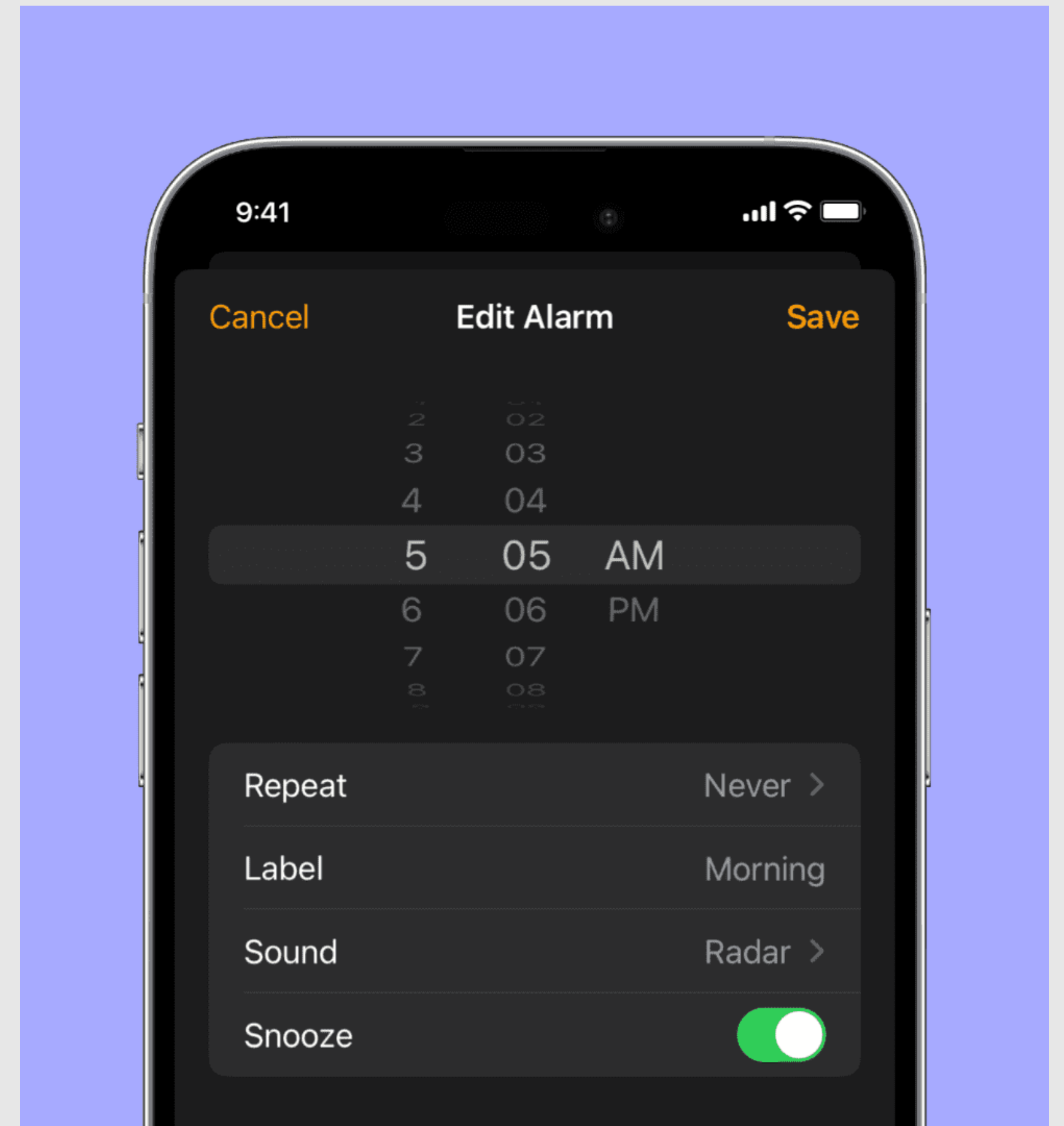
- Um popover é uma exibição transitória que aparece acima de outro conteúdo na tela quando as pessoas clicam ou tocam em um controle ou área interativa.
- Use um popover para exibir uma pequena quantidade de informações ou funcionalidades



**SELEÇÃO E  
INPUTS**

# iOS Components – Seleção e inputs: pickers

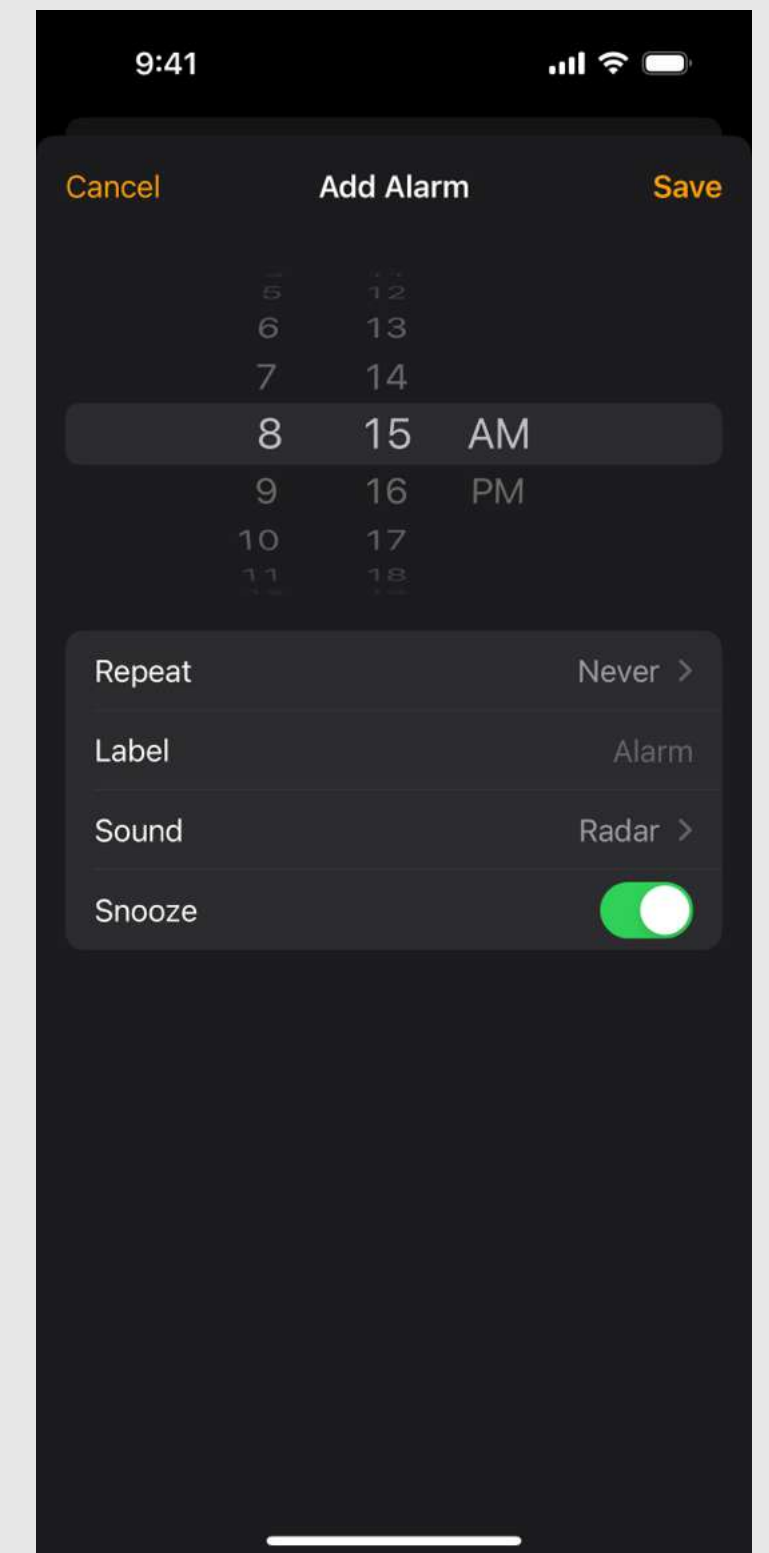
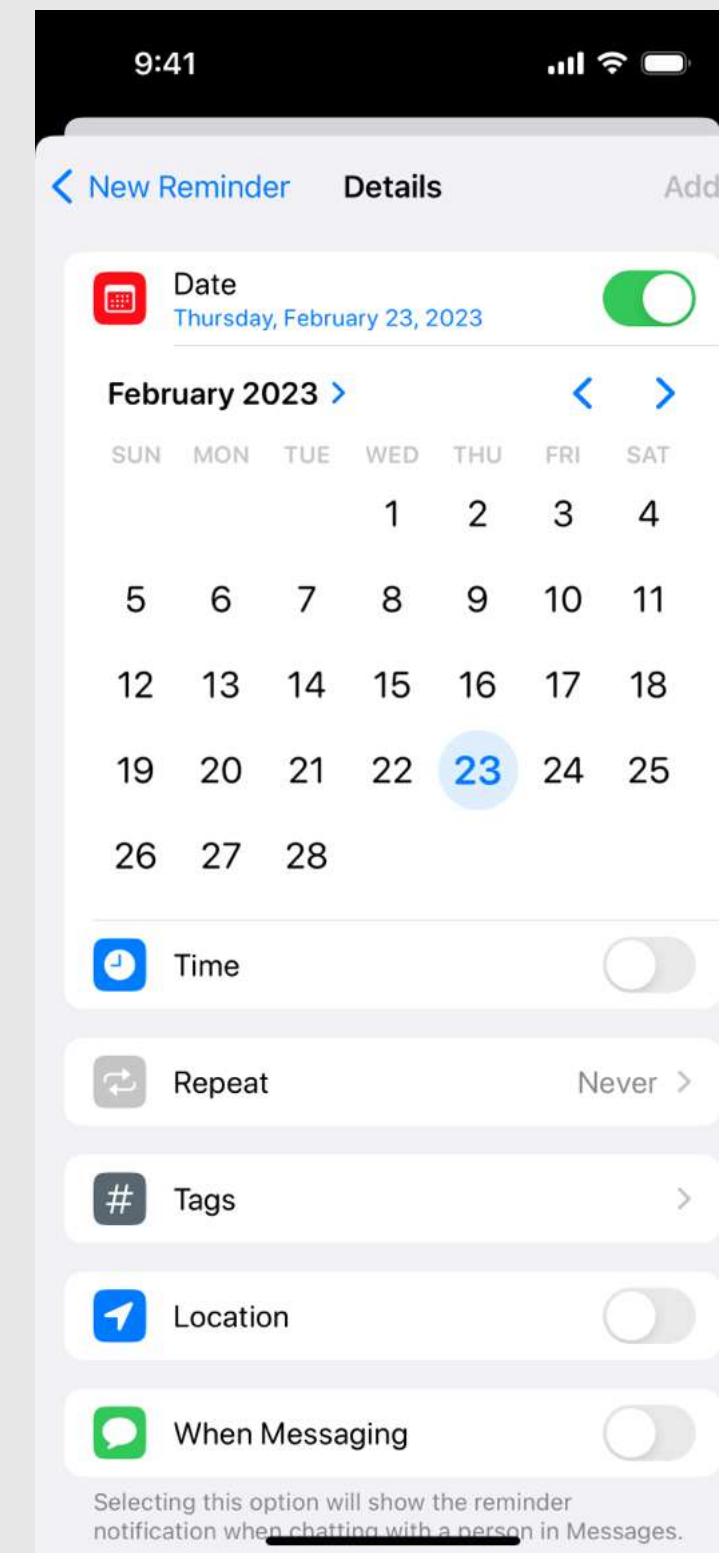
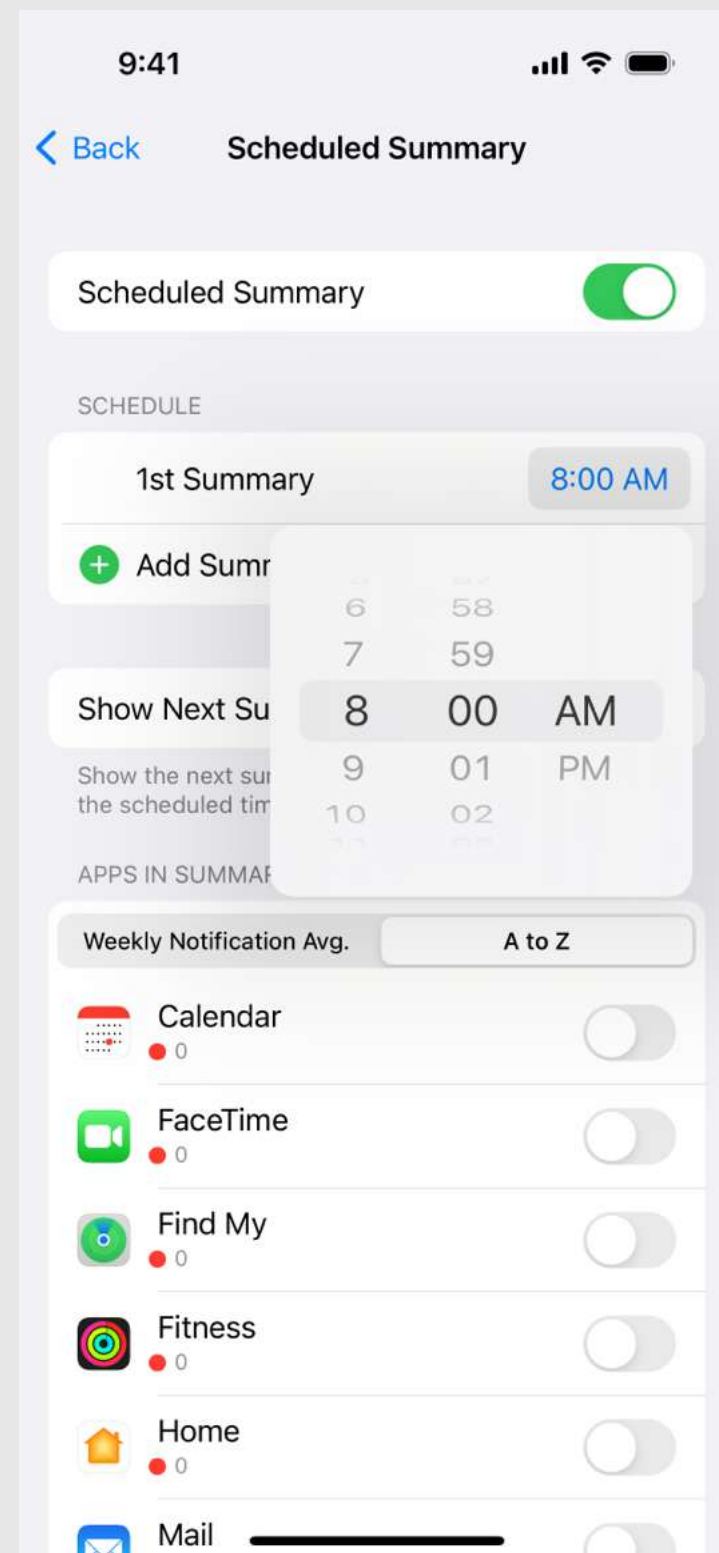
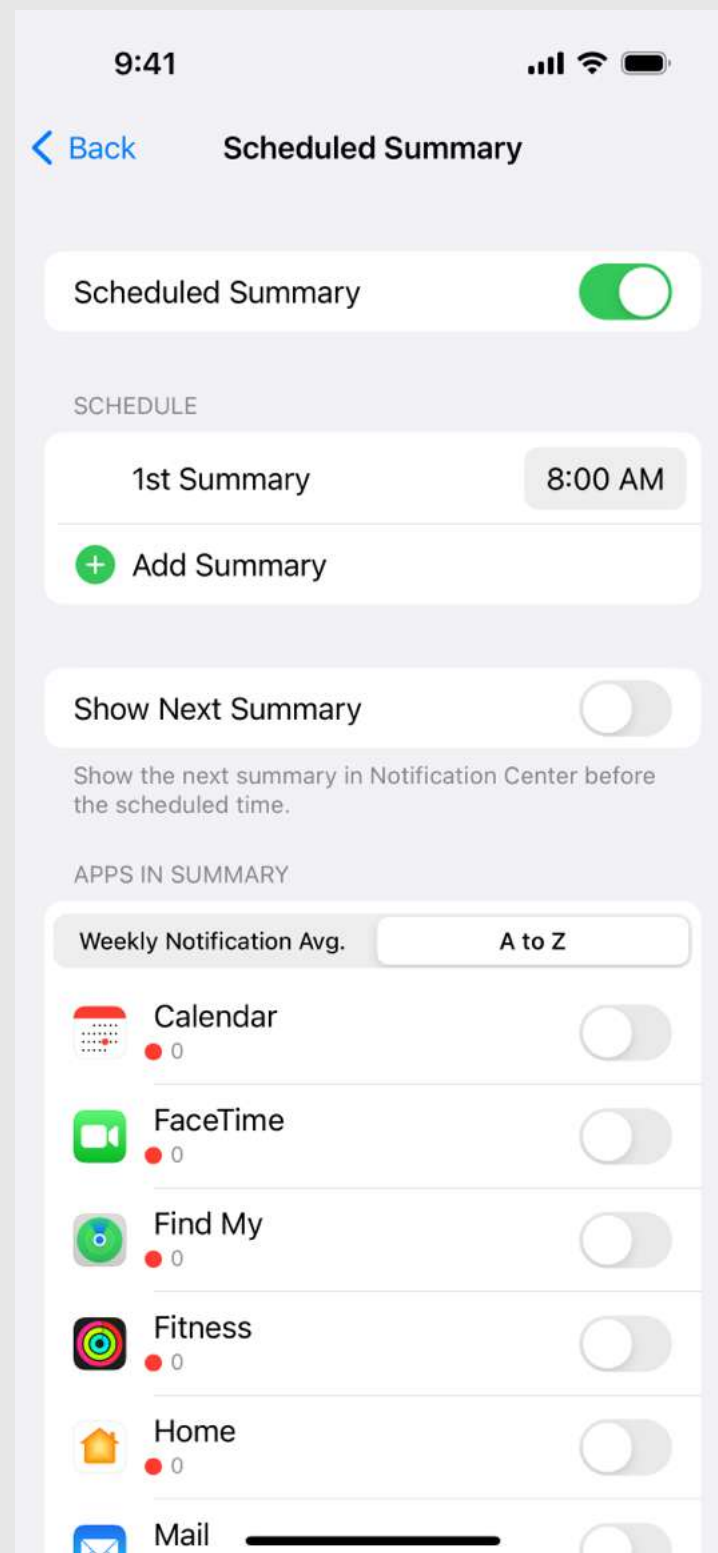
- Os pickers ajudam as pessoas a inserir dados e informações, permitindo que escolham valores únicos ou variados
- Use o picker para oferecer listas de itens médias a longas como datas, cidades...





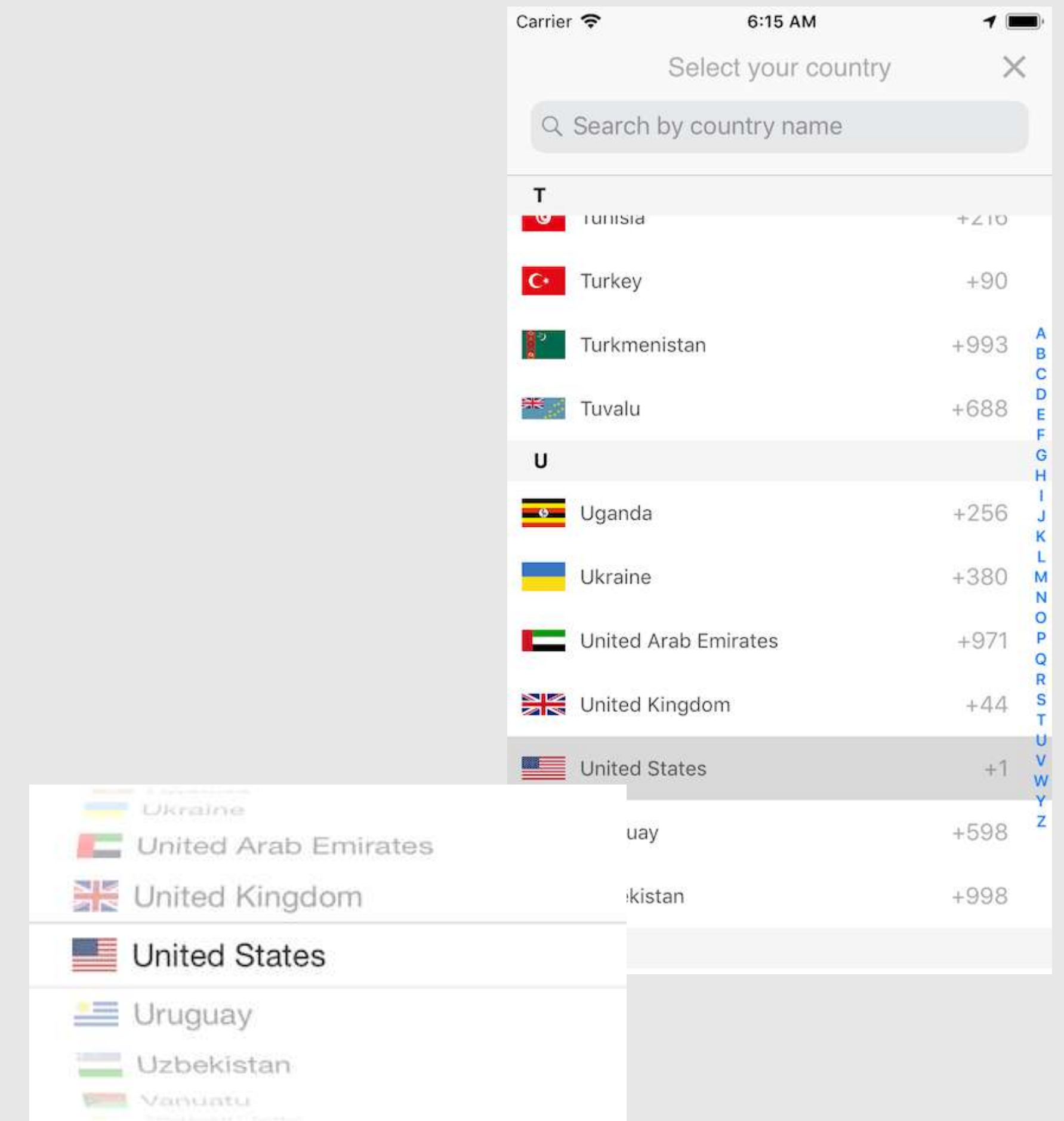
# iOS Components – Seleção e inputs: pickers

- Podem ter formato compacto, inline ou em roleta



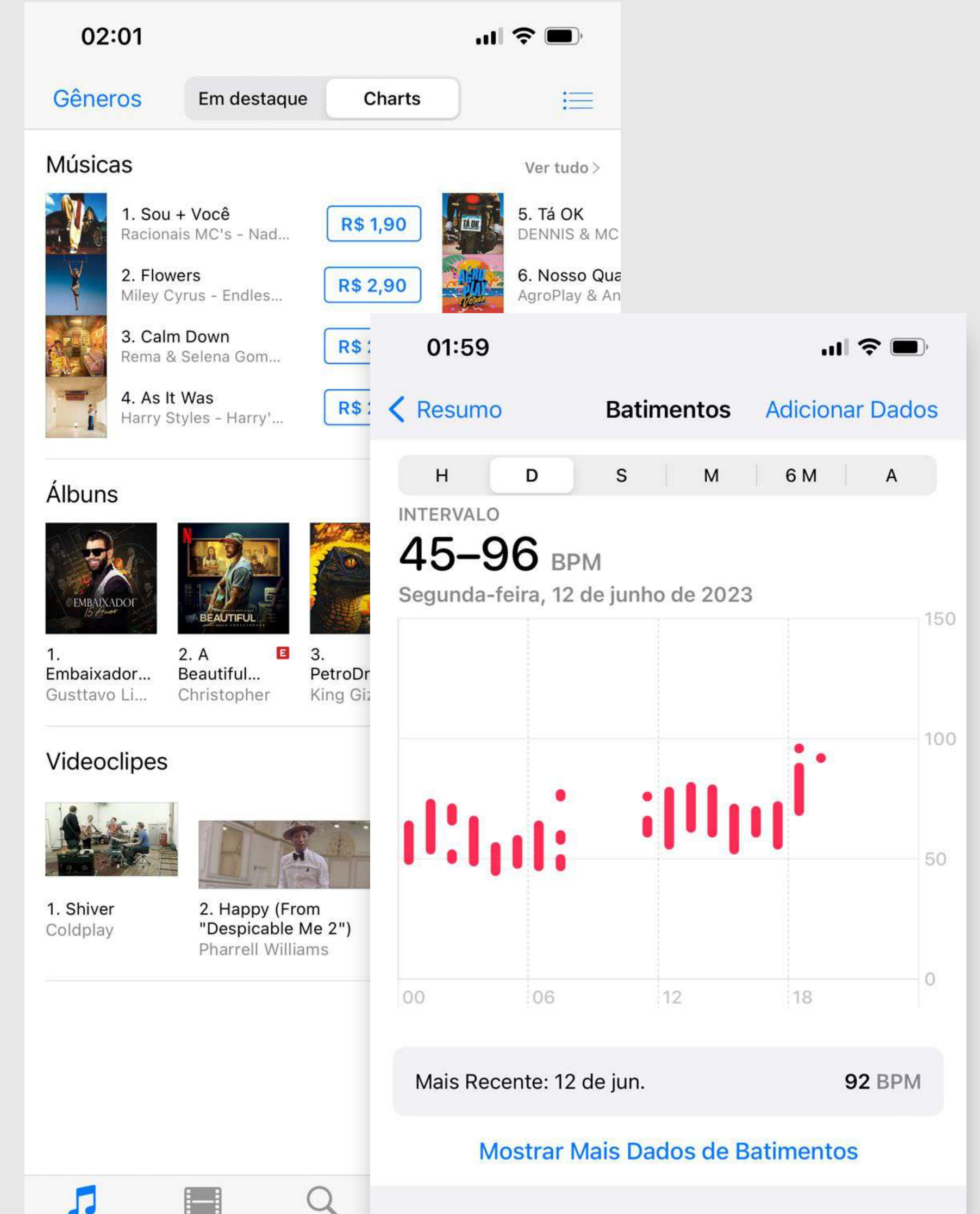
# iOS Components – Seleção e inputs: pickers

- Use valores previsíveis e ordenados logicamente, como em ordem alfabética
- Evite alternar as telas para mostrar um seletor, ele geralmente aparece contextualmente na mesma tela ou em um pop over



# iOS Components – Seleção e inputs: segment control

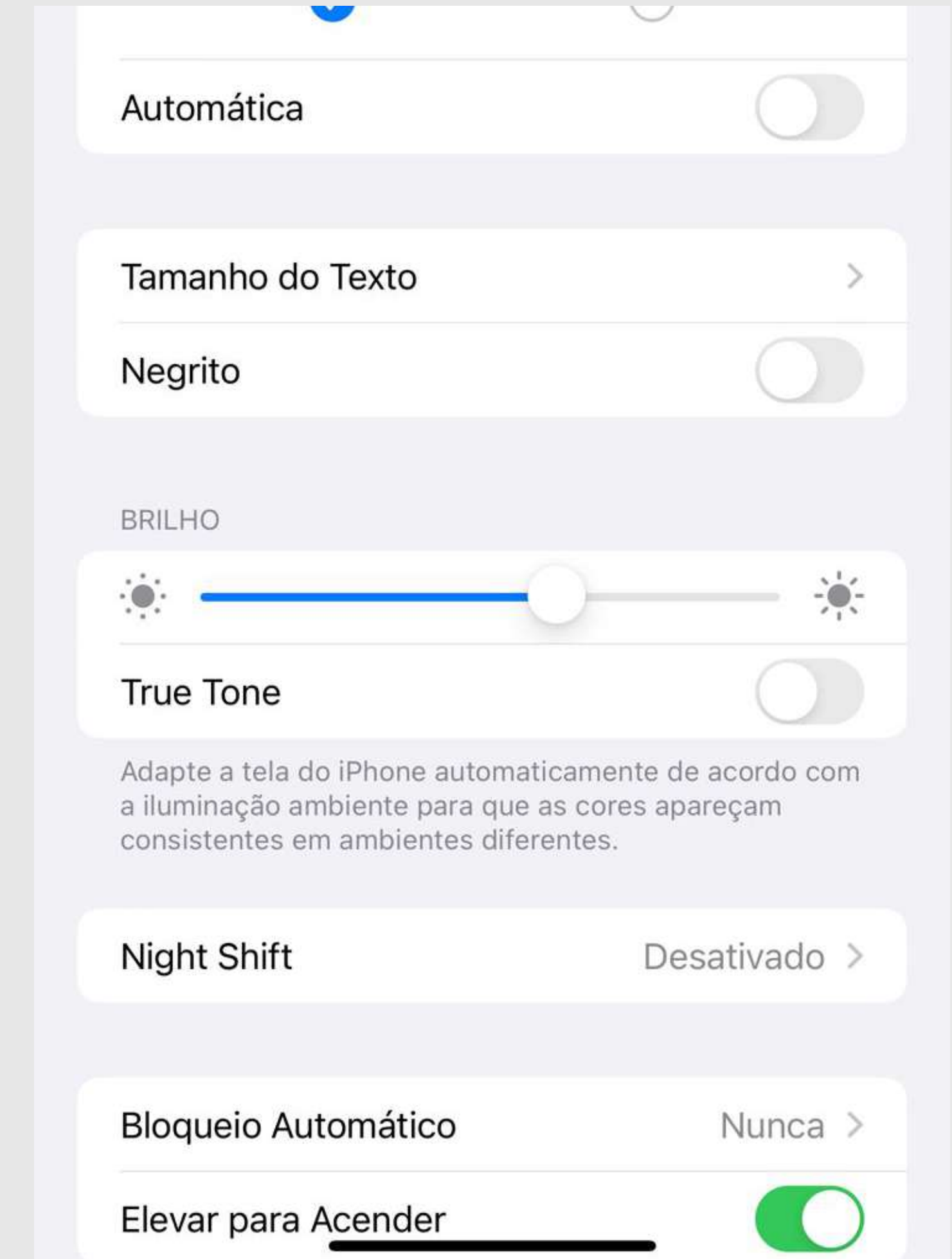
- Use um segment control para fornecer opções intimamente relacionadas que afetam um objeto, estado ou exibição
- Por exemplo, ajudar as pessoas a alternar entre exibições em uma barra





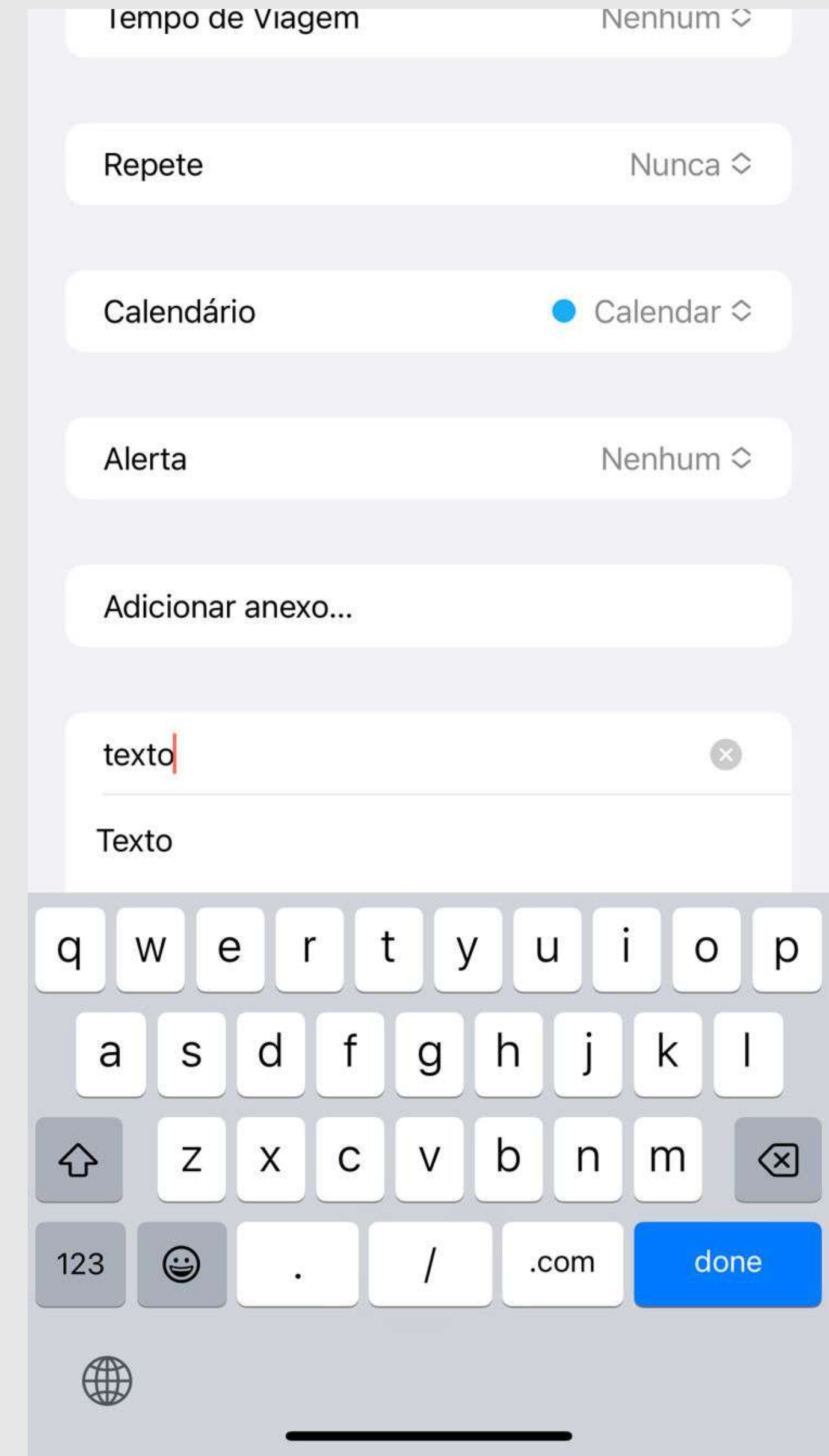
# iOS Components – Seleção e inputs: slider

- Slider é uma trilha horizontal com um controle que pode ser deslizado entre um valor mínimo e máximo
- Você pode personalizar a aparência de um controle deslizante incluindo a cor da faixa, a cor da tonalidade e os ícones esquerdo e direito



# iOS Components – Seleção e inputs: text field

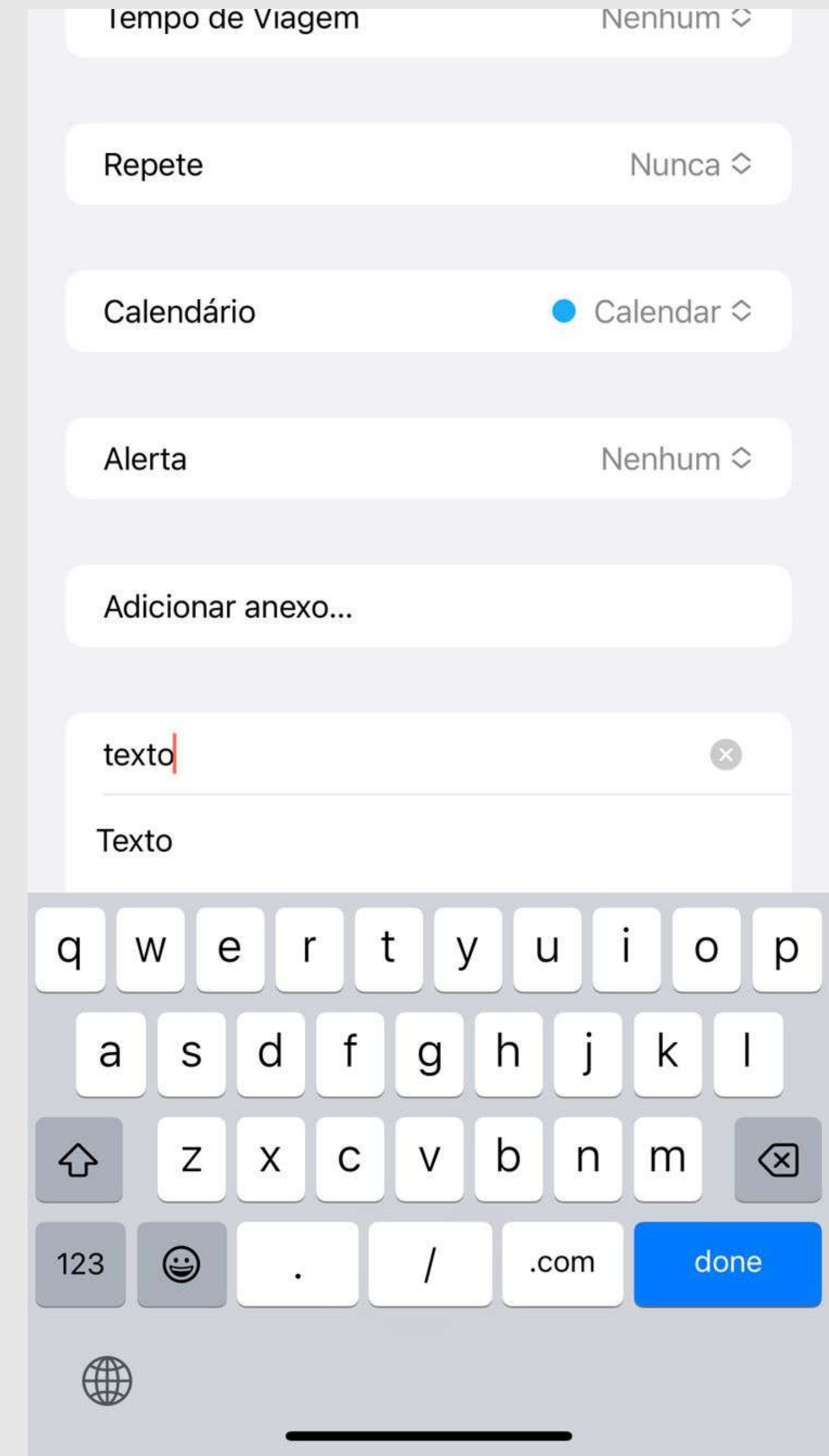
- Usado para inserir uma pequena quantidade de informações, como um nome ou endereço de e-mail
- Para textos maiores de texto, use uma exibição de texto
- Use campos de texto seguros para ocultar dados privados





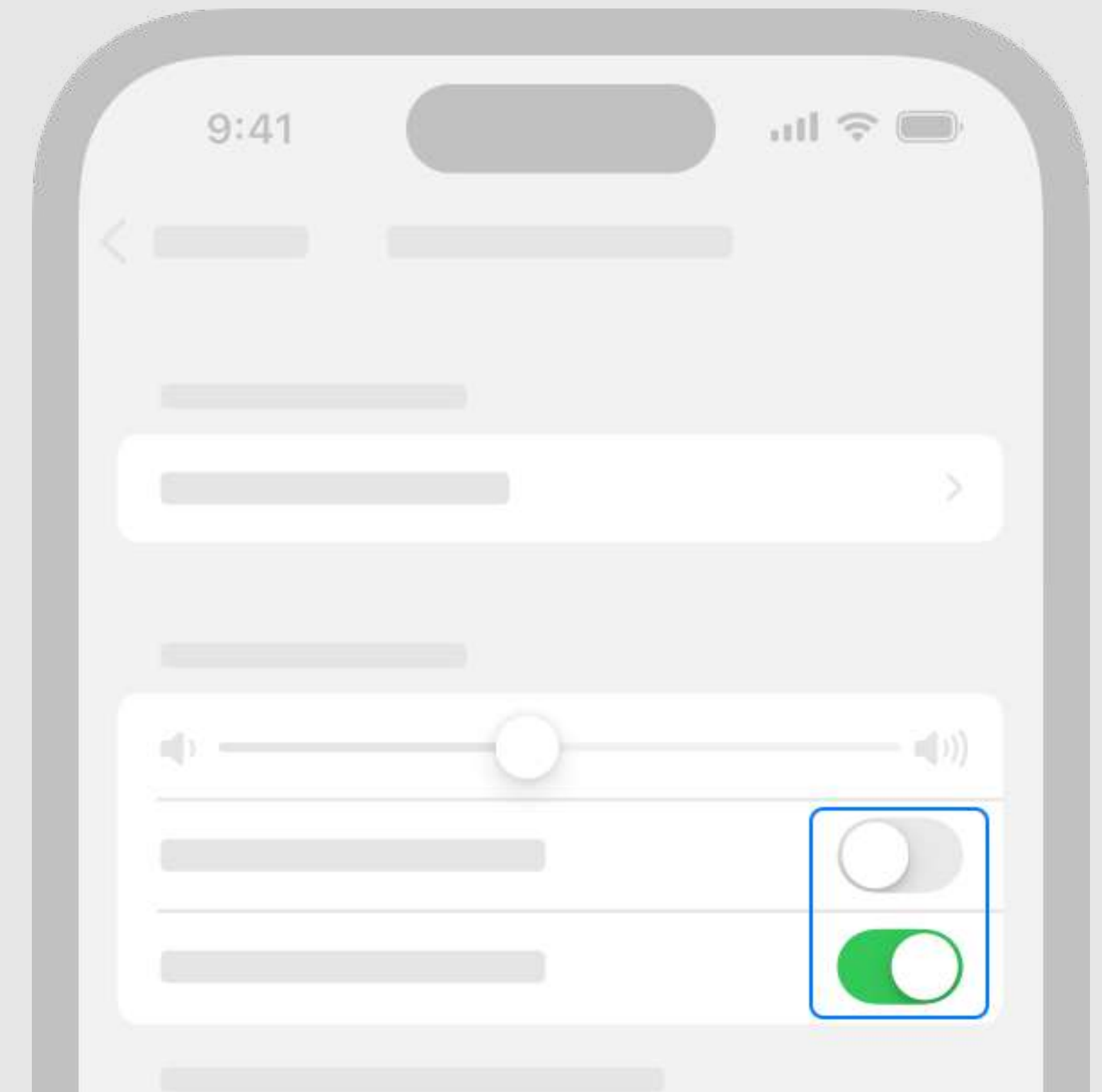
# iOS Components – Seleção e inputs: text field

- Exiba um botão "Limpar" no final de um campo de texto para ajudar as pessoas a apagar suas entradas



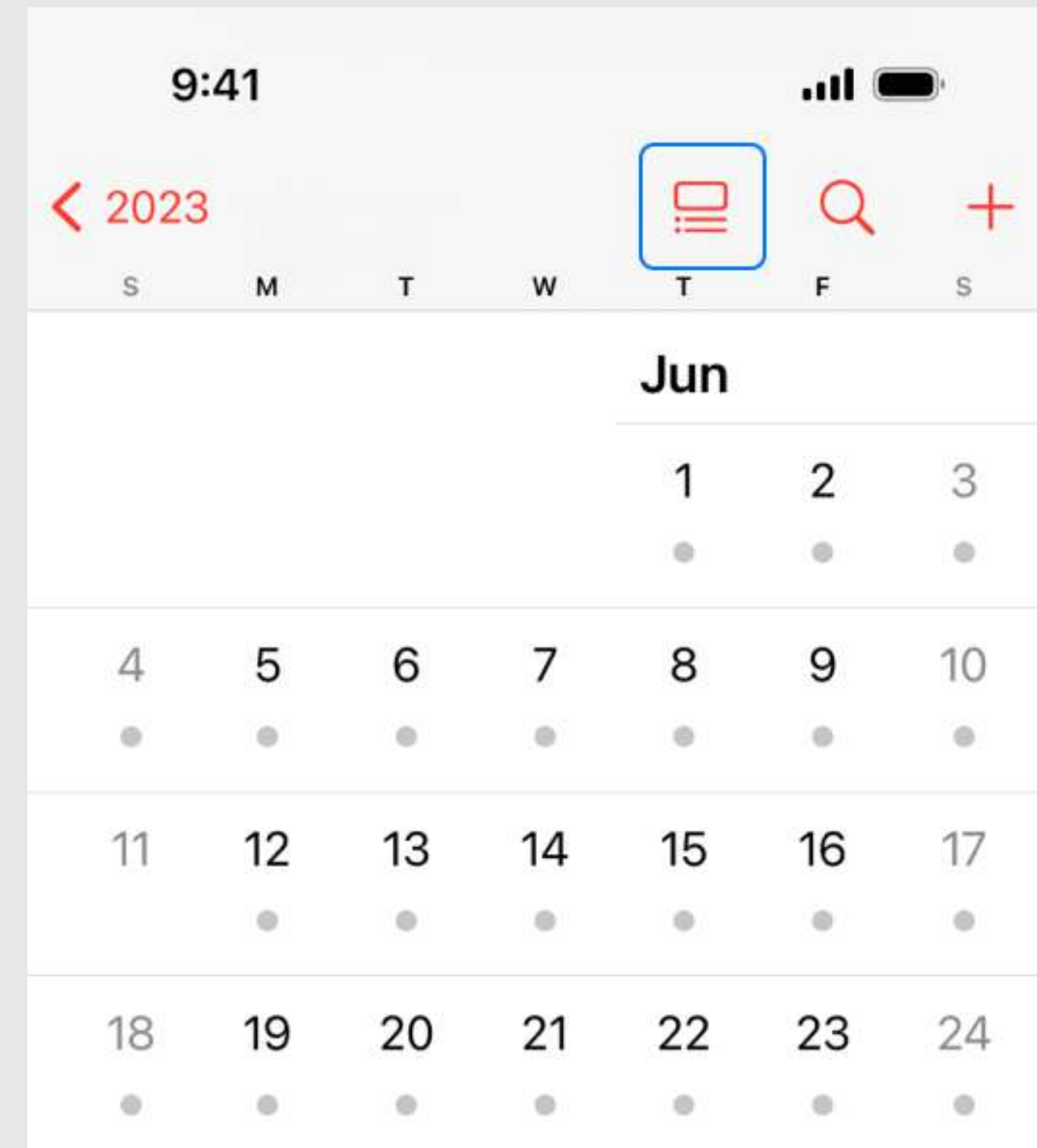
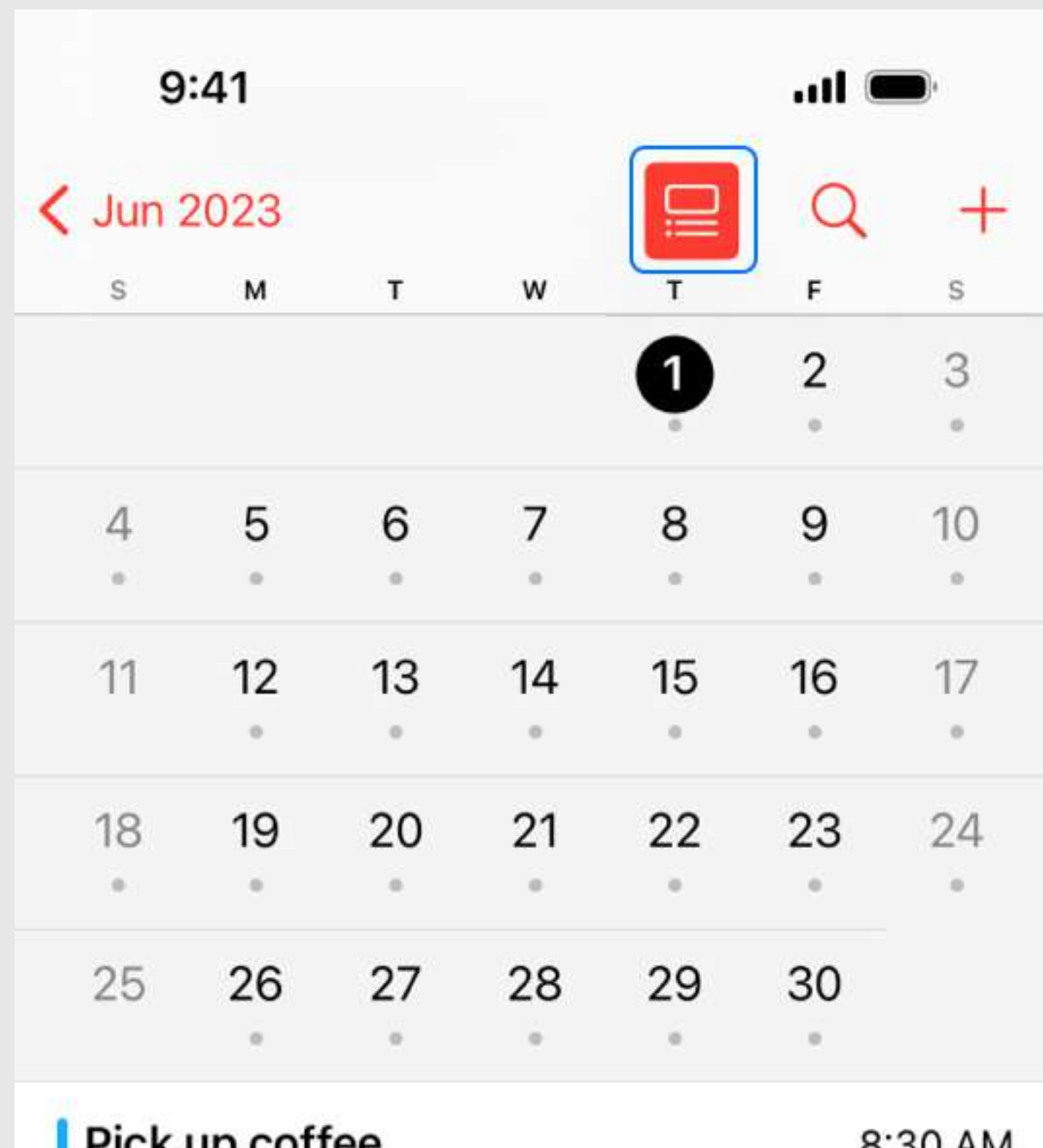
# iOS Components – Seleção e inputs: toggles

- Um toggle permite escolher entre um par de estados opostos, como ativado e desativado, usando uma aparência diferente para indicar cada estado



# iOS Components – Seleção e inputs: toggles

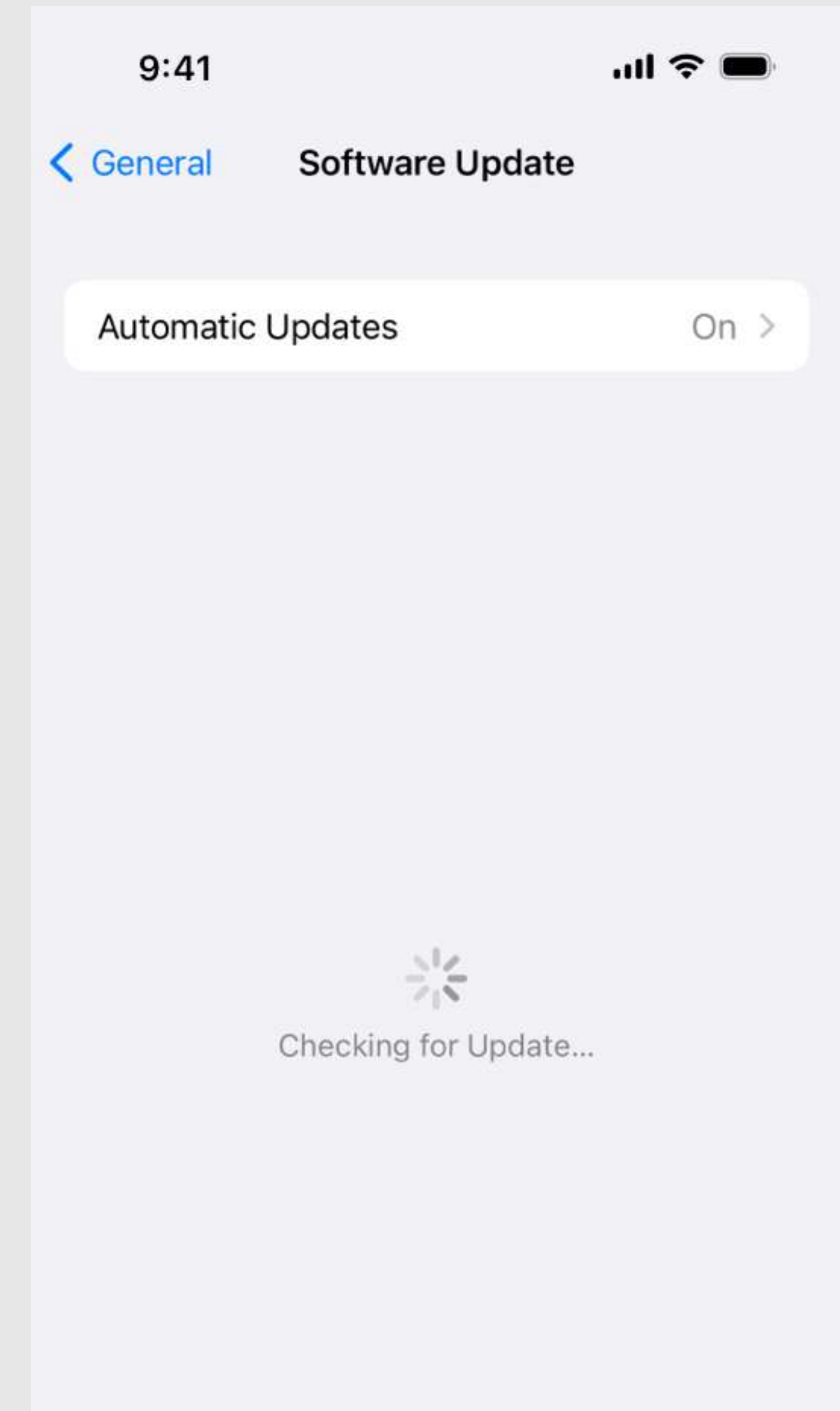
- Fora de uma lista, use um botão que se comporte como um toggle



# INDICADORES DE PROGRESSO

# iOS Patterns – Indicadores de progresso (loading)

- Podem fornecer às pessoas uma maneira de estimar quanto tempo elas precisam esperar para que algo seja concluído

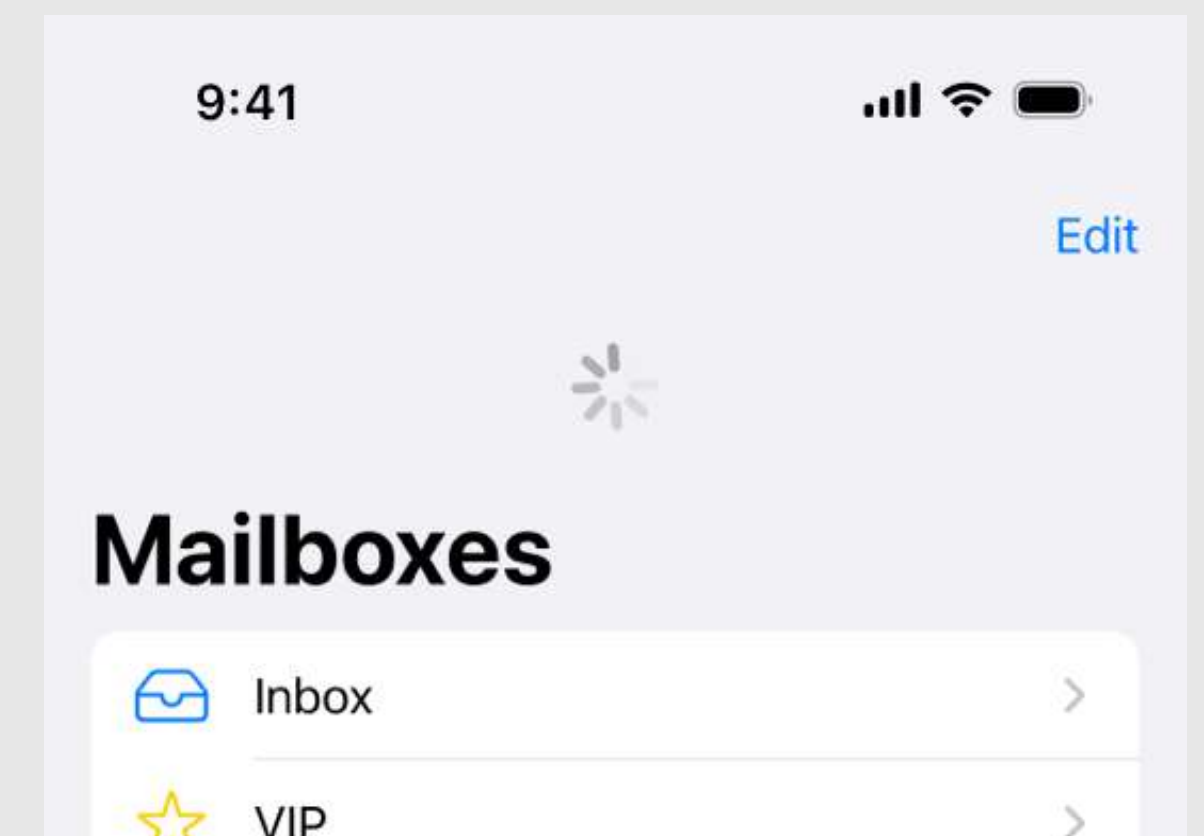
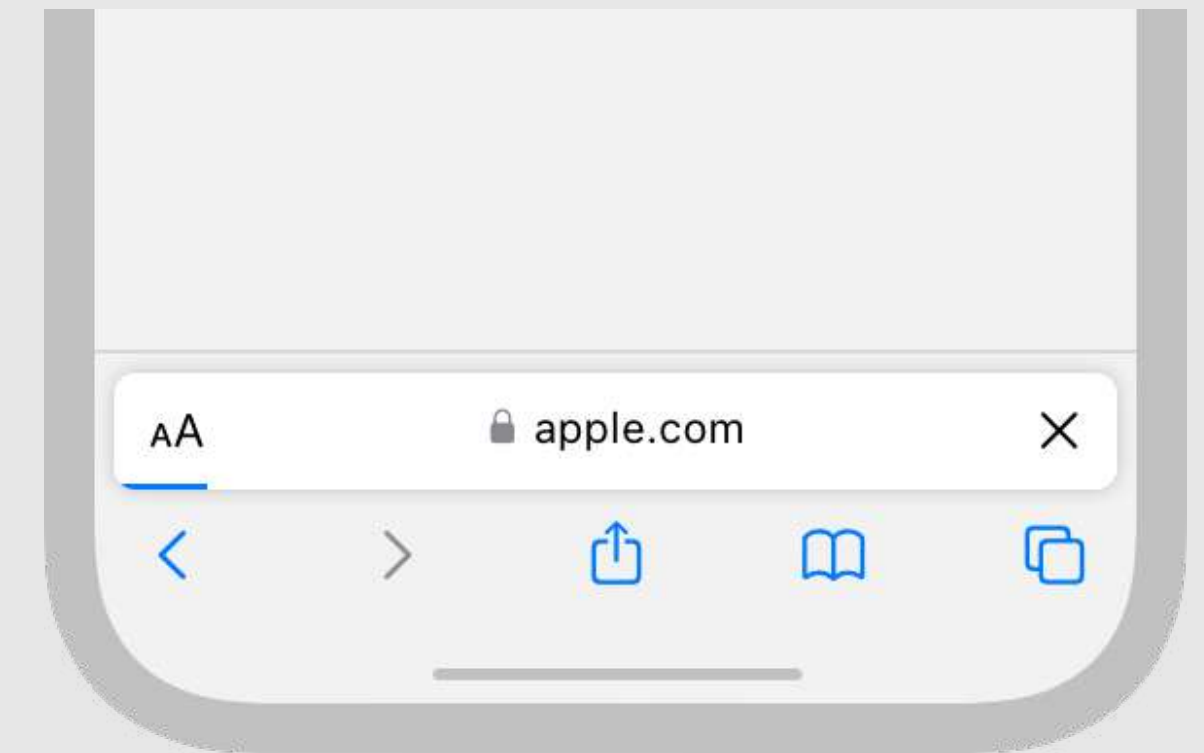




# iOS Patterns – Indicadores de progresso (loading)

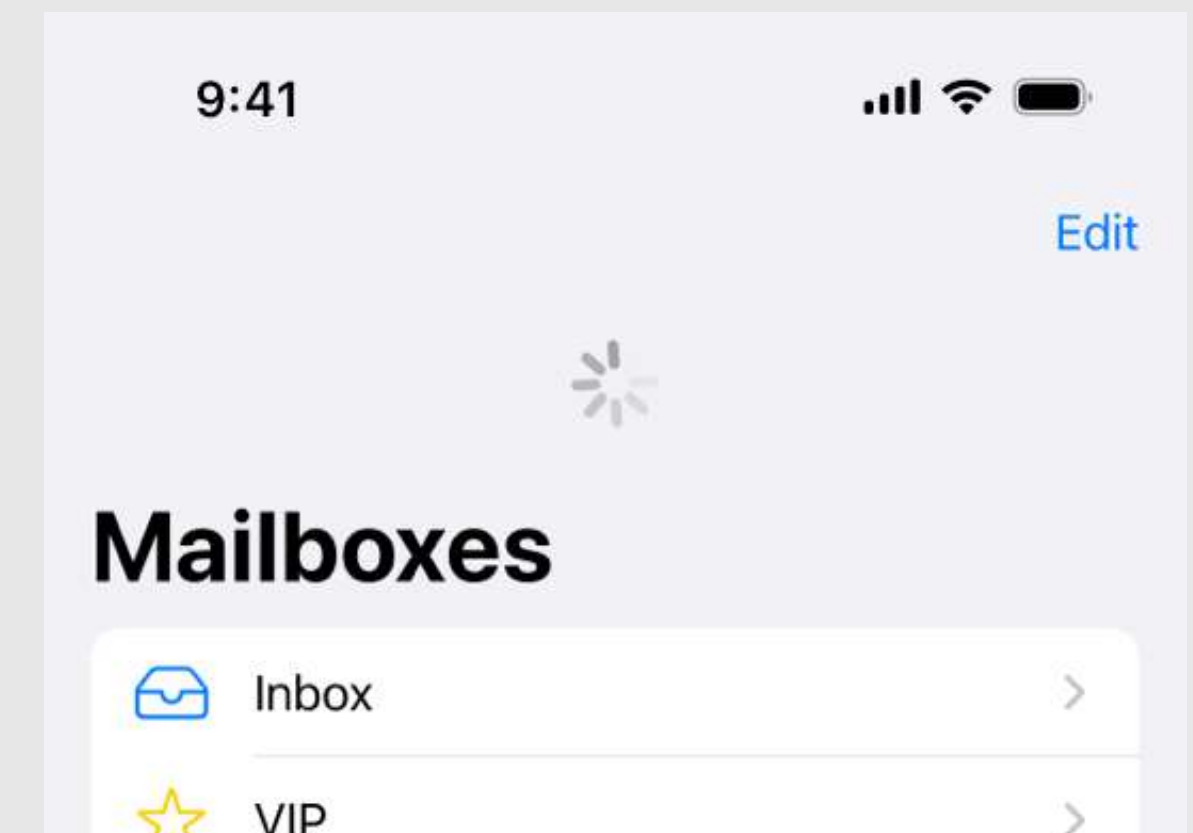
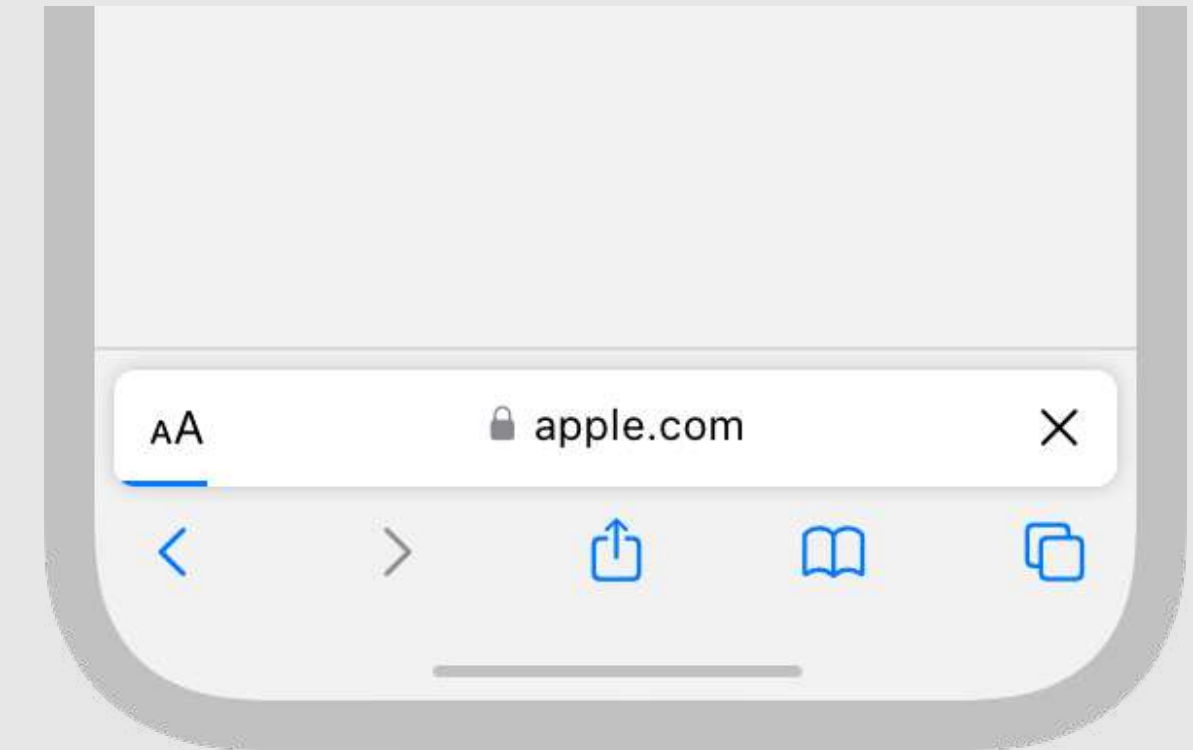
Podem ser de dois tipos:

- Determinado: para uma tarefa com duração bem definida, como uma conversão de arquivo.
- Indeterminado: para tarefas não quantificáveis, como carregar ou sincronizar dados complexos.

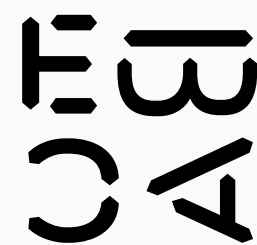


# iOS Patterns – Loading

- Enquanto o conteúdo é carregado, evite mostrar uma tela em branco ou estática que possa fazer as pessoas pensarem que seu app está lento ou travado
- Deixe claro que o conteúdo está carregando e, se possível, quanto tempo pode levar para ser concluído



**ATÉ, A  
PRÓXIMA  
AULA!**



escola  
britânica de  
artes criativas  
& tecnologia