

## Diretrizes do design de interface

### Transcrição

[00:00] Fala, pessoal. Bem-vindos a mais um vídeo aqui da Alura. Nessa aula, a gente vai falar um pouco sobre as diretrizes do design de interfaces. Antes de começar, tem a pergunta que a gente deve fazer que é o que são essas diretrizes? O que significa isso? Bom, nada mais, nada menos, a gente pode dizer que é seguir as boas práticas.

[00:17] Eu vou listar durante essa aula algumas dicas para gente conseguir ter uma interface eficiente que siga as boas práticas e que dê uma boa experiência para o usuário que está utilizando.

[00:28] São elas que a gente vai falar aqui na aula: a simplicidade, hierarquia, navegação facilitada, padrão visual e responsividade. Vamos começar falando da simplicidade.

[00:39] Simplicidade não significa que a gente vai fazer uma interface simplória, significa que a gente vai utilizar a simplicidade ao nosso favor para que os usuários tenham uma boa experiência, que eles sejam guiados para fazer as ações que a gente determina que são as mais importantes.

[00:57] Então, por exemplo, pensa no site do Google, no site do Google qual é a ação principal do usuário? Ele realizar uma busca na internet, correto? E como é que é a interface desse site? É simplesmente o logo e uma caixa de busca, ou seja, a simplicidade está aliada à objetividade porque o usuário entra e só tem uma caixa de busca, então fica muito intuitivo que só pode, ali, naquele site, ser feita uma pesquisa.

[01:23] Dessa maneira, a gente consegue criar uma boa experiência, ser mais objetivo e guiar nosso usuário para as ações realmente que são mais importantes.

[01:32] Eu trouxe aqui alguns exemplos, de alguma maneiras da gente conseguir criar interfaces que sejam simples. A primeira delas: não utilizar muitas cores, é importante que a gente utilize no máximo umas cinco cores no nosso site, eu acho que cinco cores é um bom número.

[01:51] Por que isso? Porque quando a gente começa a incluir muitas cores, uma cor aqui, uma cor para essa área aqui, uma outra cor para os títulos, outra cor para o texto, sei lá o quê, começa ficar o maior carnaval e o usuário acaba ficando perdido, ele não identifica o que cada cor simboliza o que.

[02:07] Então, às vezes, quando fica uma interface muito colorida, muito poluída, muito cheia de informação é difícil a gente guiar "Olha, você tem que fazer isso, você tem que fazer aquilo, esse aqui é o melhor fluxo para você tomar". Então, às vezes, pode confundir o usuário.

[02:20] Tem um site aqui que eu vou mostrar para vocês que é o color da Adobe ([www.color.adobe.com](http://www.color.adobe.com)), que ele ajuda a gente a criar o nosso esquema de cores, é bem bacana. Coloca, por exemplo, análogo, cores análogas. Eu mexo aqui e ele vai montando uma paleta para mim.

[02:3] Se eu quiser, por exemplo, cores complementares que são do outro lado da escala, eu posso também, vou mexendo aqui e ele vai criando paletas para mim. Isso é uma maneira bacana da gente conseguir ver as cores que a gente vai utilizar na nossa interface.

[02:52] Aqui, como vocês podem ver, ele já deixa selecionado cinco cores, que é um número ideal, não começa ficar colorido demais. Vamos voltar para a nossa apresentação, o próximo ponto que eu vou comentar para a gente conseguir ter boas interfaces, interfaces simples, é utilizar, não só poucas cores, mas também poucas tipografias, poucas famílias tipográficas.

[03:14] No máximo, a gente deve utilizar três famílias, talvez uma para o título, uma que seja um pouco mais display, que seja mais para alguns elementos de fantasia e tal e uma fonte que seja para o texto corrido.

[03:31] A mesma coisa que eu falei para as cores, se aplica na tipografia, a tipografia quando começa variar muito, muitas fontes diferentes, acaba que o usuário fica um pouco perdido, ficam muitas informações para ele escanear, ele não consegue escanear tão rápido. Então, acaba ficando muita informação, caraca, muitas cores, muita tipografia "O que eu tenho que fazer nesse site?". Fica um pouco confuso.

[03:52] Então, essas duas dicas que eu dei são boas para a gente conseguir ter uma interface simples. A próxima dica que eu vou comentar para gente conseguir criar boas interfaces é hierarquia.

[04:05] Como a gente pode pensar, hierarquia está aliada a simplicidade, porque a simplicidade faz com que os poucos elementos guiem o usuário para ter a melhor experiência, para conseguir executar as ações mais rapidamente e a hierarquia a mesma coisa.

[04:20] A gente chamando atenção para um título grande, a gente já mostra "Olha, leia aqui primeiro" e aí embaixo um texto corrido menorzinho, veja em segundo. Ou então, a gente quer dar um destaque muito grande para uma foto, a gente põe ela grandona e as outras informações menores.

[04:31] Então, a gente tem que saber dosar a hierarquia ao nosso favor também. Determinar o que é mais importante para o usuário e dar um peso maior na interface, para esses elementos que são mais importantes, que a gente quer dar mais destaque.

[04:43] A próxima dica que eu vou comentar aqui é a navegação facilitada. Bom, a navegação facilitada significa a gente mostrar para o usuário como ele vai se locomover entre as diversas sessões da nossa interface.

[04:55] Nesse exemplo que eu trouxe para vocês, nós temos uma navegação que é lateral, onde a plataforma está demonstrando para o usuário onde ele se encontra, usando uma cor diferente, e mostra aqui todas as outras áreas que ele pode acessar da plataforma.

[05:13] Não sei se vocês repararam, o nome dessa aba, quando ele clica, é o mesmo nome do título aqui quando carrega o restante da página, isso é importante. Pensa, a gente está em uma plataforma, em um site e aí tem uma área "Quem somos nós" e eu vou e clico, e aí clicando entra numa área que o título é "Contato", não vai fazer muito sentido, o usuário vai ficar perdido, né? Imagina "Pô, cliquei em um negócio e veio outro".

[05:39] Então, ao mesmo tempo que a gente tem que mostrar para o usuário a posição que ele se encontra na plataforma, e para onde ele pode navegar, a gente tem que mostrar também quando ele clicar o título na sessão tem que ser coeso com o que ele clicou para não deixá-lo perdido. Isso é muito importante para a gente manter uma navegação fácil e intuitiva para o usuário.

[05:58] Vocês já repararam nos aplicativos, principalmente, nos aplicativo para celular hoje em dia? A gente tem usado bastante aquele menu no rodapé, que, por exemplo, Instagram usa, diversos aplicativos usam. É bem interessante também, esse mesmo conceito, de mostrar sua posição e mostrar para onde o usuário pode se locomover pela plataforma, pela interface. É bem bacana isso e ajuda a ter uma navegação facilitada.

[06:26] Uma outra coisa que é bastante vista, principalmente, quando são plataformas mais complexas, com muitas subcategorias, muitas subáreas, é o breadcrumb, como o nome já diz é migalhas de pão.

[06:40] Migalhas de pão significam, por exemplo, estou em um e-commerce, no Mercado Livre, por exemplo, eu vou lá e clico na área de categorias, em categorias eu vou em eletrodomésticos, em eletrodomésticos eu vou em geladeiras, em geladeiras eu clico em uma geladeira específica que eu queria ver. Se eu quiser retornar, voltar essa pesquisa que fiz, eu deixo as migalhas de pão, que é exatamente o que a gente está vendo.

[07:04] Eu vou voltar, por exemplo, aqui seria home, digamos aqui, categorias, eletrodomésticos, geladeiras, e a geladeira que eu estou. Então, se eu quiser voltar quantas etapas for. Ah, quero voltar apenas uma etapa, eu deixo aqui, vou e clico nessa etapa, ou então vou e clico em outra, eu deixo bem a mostra todo o caminho que eu percorri e se eu quiser voltar, eu posso percorrer de volta, com todas as etapas, esse é o breadcrumb, é bastante interessante, bastante utilizado em sistemas mais complexos.

[07:36] Se for um sistema que não tem muitas subcategorias, muitas subáreas, não é muito interessante usar, mas quando é bem complexo dessa maneira, é legal sim.

[07:48] Uma outra boa prática para a gente seguir é o padrão visual, o padrão visual significa que as escolhas de design que a gente tem em alguma página, na página inicial, por exemplo, devem se repetir ao longo da nossa interface.

[08:04] Então, por exemplo, nesse exemplo aqui a home, nós temos esse aqui esse tipo de botão, que tem essa cor, nós temos aqui esses elementos que são meio curvados, né? Provavelmente, ao longo dessas telas desse aplicativo, você vai ver que esses padrões se repetem.

[08:21] Por que isso? Porque, pensa pessoal, se eu estou em um site, aí a home é feita de uma maneira, os botões são vermelhos, os textos são na fonte tal, as fotos são de tal maneira, aí eu clico em outra página desse mesmo site aí muda tudo, os botões viraram amarelos, a fonte é outra fonte com outro peso, se eu fosse o usuário nesse momento eu ia ficar "Ué, caraca, estou no mesmo site? Me perdi, acho que mudei de site".

[08:51] Por isso, é muito importante utilizar o mesmo padrão visual, para deixar os usuários sempre confortáveis que eles estão navegando na mesma plataforma que ele estava, exatamente por isso, porque eu entrei na home, a home tem uma cara visual de tal maneira, aí eu vou navegando e todas as páginas tem esse mesmo visual, o mesmo padrão. Isso ajuda o usuário a se identificar "Nossa, continuo no mesmo site, está tudo bacana, está tudo coeso visualmente".

[09:14] Uma coisa que comentei sobre a simplicidade é para a gente utilizar poucas famílias tipográficas, além disso, para a gente manter um padrão visual, a gente pode simplesmente definir "Pô, todos os títulos vão ser na fonte tal, tamanho tal, peso tal. Todos os subtítulos vão ser tal tamanho, tal peso, tal fonte. Todas as cores vão ser assim...", então a gente vai mantendo sempre esse padrão ao longo de todas as telas. Isso faz com o que usuário se sinta confortável de que ele está na mesma plataforma.

[09:49] A próxima dica que eu vou dar, a última delas é a responsividade. Pessoal, hoje em dia a maioria dos usuários, usa a internet pelo celular, mais até do que o computador, esse número tem crescido cada vez mais. Eu, por exemplo, estou trabalhando em um projeto de um site para celular e um site para desktop, onde 98% dos acessos são para celular.

[10:16] Vocês veem que cada vez mais tem crescido o número de acessos a sites, aplicativos pelo celular, então é muito importante que essa interface se adapte em diferentes telas, se o cara entrar em um Ipad, vai ver de tal maneira, num desktop de tal maneira, em um celular, vai ver de outra maneira. Então, é muito importante manter essa responsividade.

[10:36] Para isso, na hora de construir, geralmente, o que design faz é se a gente está criando um site para desktop, a gente cria um site para desktop com o layout, com as dimensões de um desktop e quando vou fazer para celular eu simplesmente diminuo a largura. Faço um outro layout que seja bem parecido, adaptável apenas, às vezes, tem uma foto que ocupa muito espaço no desktop, no celular a gente tira, para ser bem direto ao ponto mesmo, ser simples, como a gente comentou sobre a simplicidade.

[11:08] Ser direto ao ponto e mostrar para o usuário o que ele tem que fazer se não tiver muito espaço para trabalhar o layout, como é o caso do celular, aí a gente tira algumas informações para deixar bem objetivo mesmo.

[11:17] Pessoal, foi isso aqui que a gente aprendeu nessa aula, a gente viu um pouco sobre as diretrizes de design. E na próxima aula a gente vai aprender um pouco sobre Design Patterns. Eu espero vocês lá.

