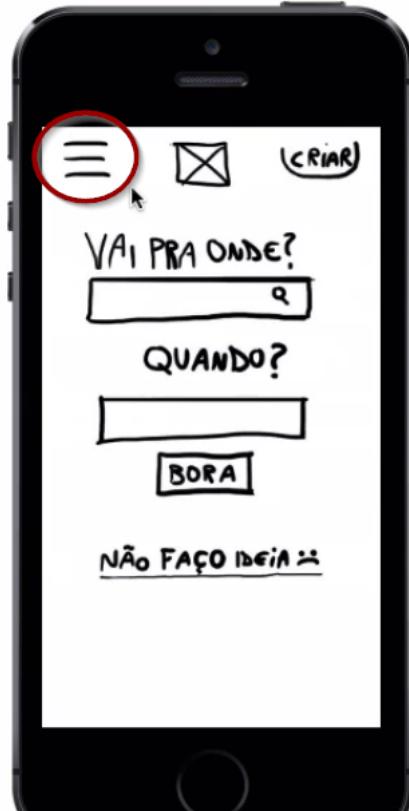


03

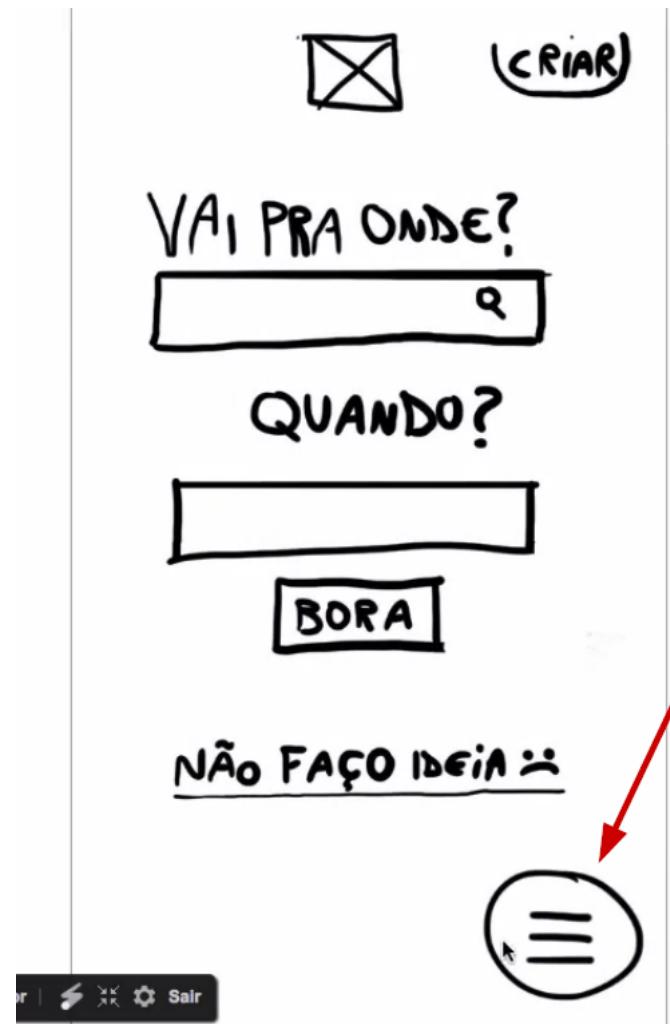
Thumb zone

Transcrição

Vimos anteriormente as leis de Fitts e de Hicks. Levando em consideração estes conceitos, vamos pensar em como será a interação com o menu **hambúrguer** que usamos de forma bem recorrente.

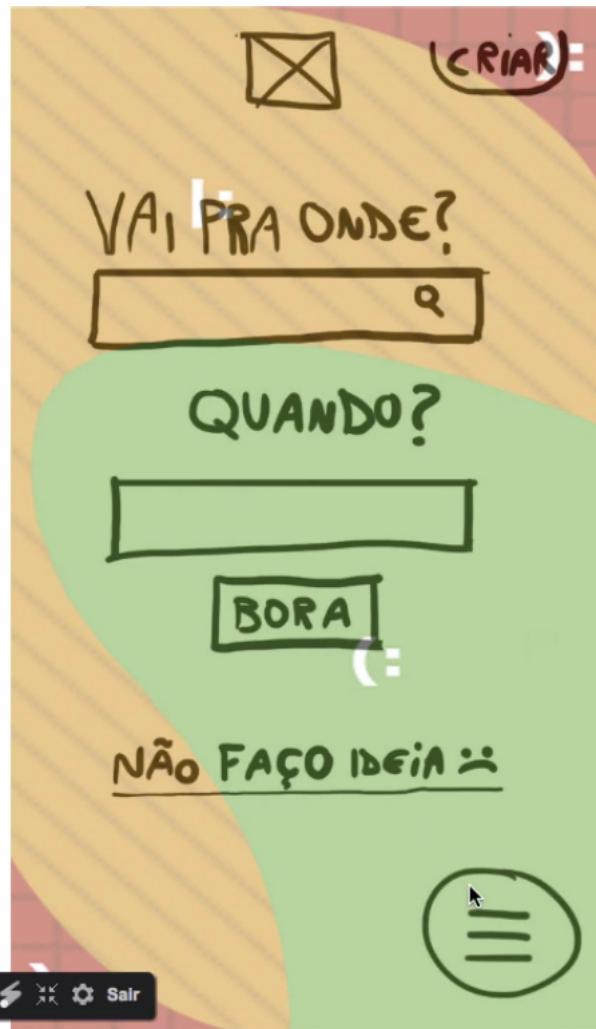


Se o usuário tiver uma mão pequena, para chegar no canto superior da tela, será preciso "esticar" o dedo ou até "escalar" o celular para alcançar o botão do menu. E se facilitassemos o acesso?



Se o botão do menu será usado com frequência, podemos aumentar a rapidez do clique colocando ícone de hambúrguer na parte de baixo.

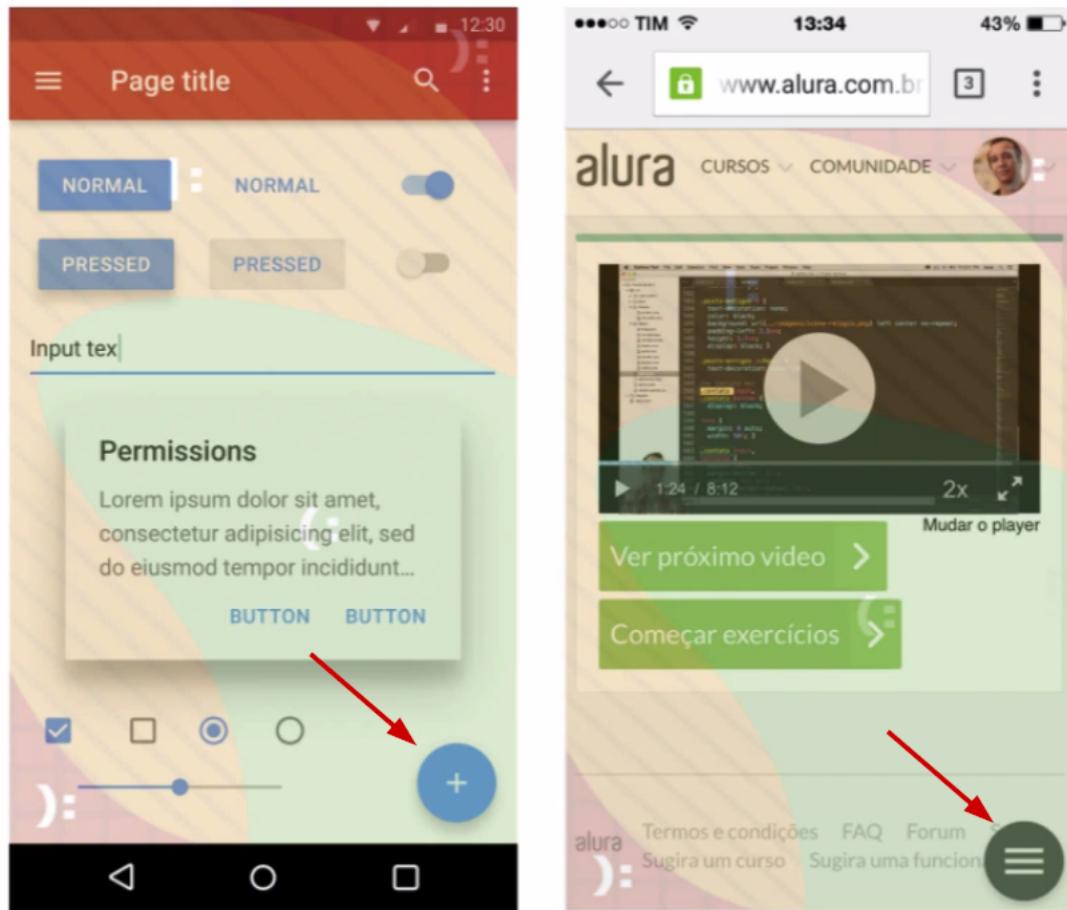
Temos uma imagem que demonstra quais são as zonas mais e menos clicáveis:



A região verde é a parte mais fácil de ser acessada. Com o seu polegar é simples acessar toda essa região e interagir com os elementos visuais da tela. Quando chegamos na região amarela, a interação começa a ficar mais complicada. Já as partes em vermelhas ficam bem inacessíveis.

Temos dois exemplos em que os estes conceitos foram aplicados:

O primeiro é do Material Design, que segue os padrões de interface do Google e o segundo, é o site da Alura. Observe que temos o botão no canto inferior da direita, justamente porque ele será bastante utilizado e por isso, deve estar mais disponível.



Foi pensando na **Thumb zone** que a Alura também colocou o menu na parte de baixo. Mas precisamos de um menu hambúrguer realmente?

O Facebook disponibiliza todas as ações já visíveis no menu de baixo, usando um componente de abas.

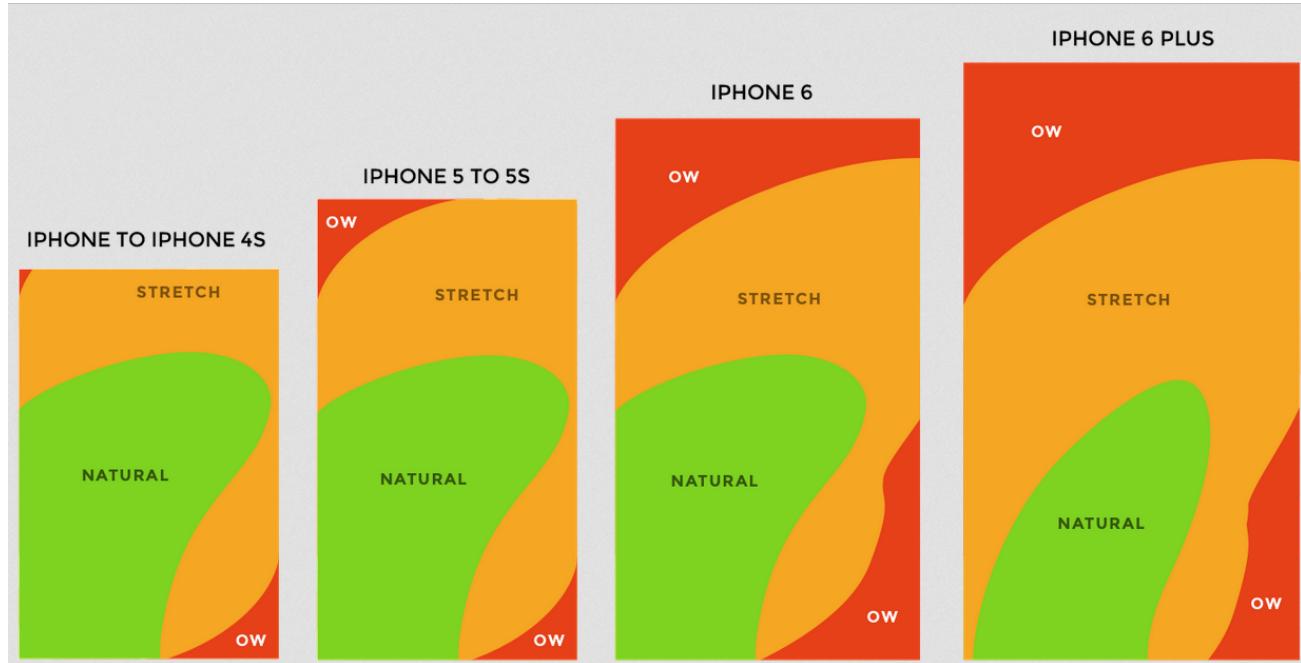


Observe que o Facebook também se preocupou em deixar o menu na parte mais confortável para o usuário. É mais fácil para um usuário acessar o menu usando apenas um polegar do que precisar ter que se mover até um ícone na parte de cima.

Então, sempre que for criar o seu aplicativo, trabalhe com a ideia de Thumb Zone.



É possível encontrar vários templates na internet:



Você pode sobrepor os templates sobre as telas dos seus aplicativos.

Lembre-se que boa parte dos usuários interage usando apenas uma mão e o dedo mais ativo é o polegar.

Outro ponto interessante é que quando os usuários de aparelhos iPhones mais recentes dão dois toques no botão Home, toda a interface desce na tela ficando mais acessível para o polegar.



A Apple se preocupou com o tamanho dos celulares e começou a pensar como os usuários iriam interagir com o novo formato.

O Android fez algo parecido... quando o usuário ativa um atalho, toda a interface fica pequena e se move para um dos lados do celular.

Leve em consideração os conceitos que vimos na aula e veja se faz sentido o posicionamento dos elementos visuais do seu aplicativo.