

## Construindo boas interfaces

Vimos em 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 isto, não é recomendado que se sobrecarregue a interface com informações demais pois assim 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, como o 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, é possível conduzir os usuários a executar as ações mais importantes primeiro. Nós otimizamos a estrutura do nosso produto digital pensando em 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:

- Mantenha a navegação o mais simples possível, sem links demais;
- Uma opção utilizada pode ser o menu no rodapé;
- Para alguns sistemas pode-se utilizar o breadcrumb;
- Mantenha títulos claros para guiar a localização do usuário;

**Padrão visual:** É importante que nosso produto tenha uma consistência visual. Como falamos acima, é importante ter poucas fontes tipográficas, 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. Por isto, é 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 onde é possível ter as informações necessárias para a construção de layouts em diferentes resoluções de tela. É interessante observar os componentes no Material Design, que mostra diversas maneiras de utilizar ou não elementos com variadas funções.

O Human Interface Guidelines pode ser encontrado no site da Apple 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 mais utilizado em sistemas para web, principalmente em sites desktop e mobile. Podemos encontrar as diretrizes do site do Bootstrap. 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.