

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 5.

Tipografia - Devem ser utilizadas fontes legíveis. Não é recomendado que se passem de 3 fontes no projeto.

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, espantando o 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 primeiros 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. Dessa maneira criamos 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 deixando-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 localizar o usuário

Padrão visual:

É importante que nosso produto tenha uma consistência visual. Como foi falado é importante ter poucas fontes e cores. Mas 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. Isso auxilia o usuário a entender que cada padrão visual determina um tipo de informação diferente, deixando mais conciso.

Responsividade:

O número de projetos Mobile First (que significa um site pensado primeiro para a versão mobile e depois para web) tem crescido. Por isso é importante pensar no seu layout respeitando os diferentes tipos de telas possíveis. Para isso temos que pensar os grids e os padrões visuais.