

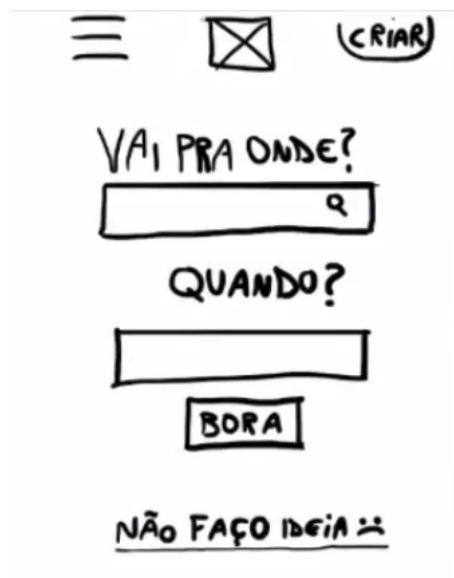
03

Interações e ícones

Transcrição

Fez novamente o Crazy Eights? Se tiver alguma dúvida, você pode abrir um tópico no [Fórum](https://cursos.alura.com.br/forum/todos/1) (<https://cursos.alura.com.br/forum/todos/1>).

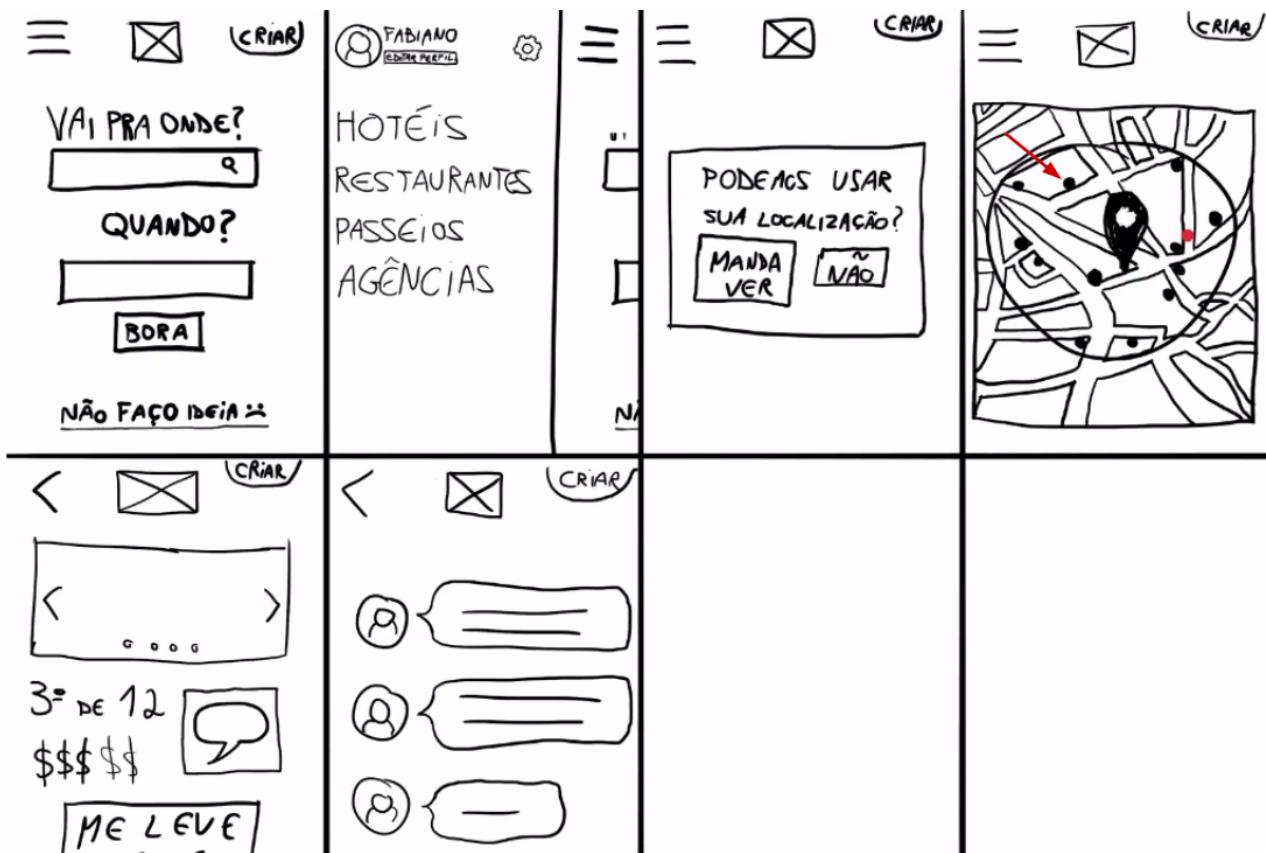
De acordo com o Crazy Eights feito por mim, como o usuário irá da primeira tela para a segunda?



Ele precisará clicar no ícone de menu "hambúrguer". Então, ele chegará a segunda tela.



Mas será que é intuitivo para o usuário a necessidade de clicar no ícone hambúrguer para que surja o menu? Será que as pessoas conseguirão entender onde deve ser clicado na tela do mapa para irmos para os restaurantes?



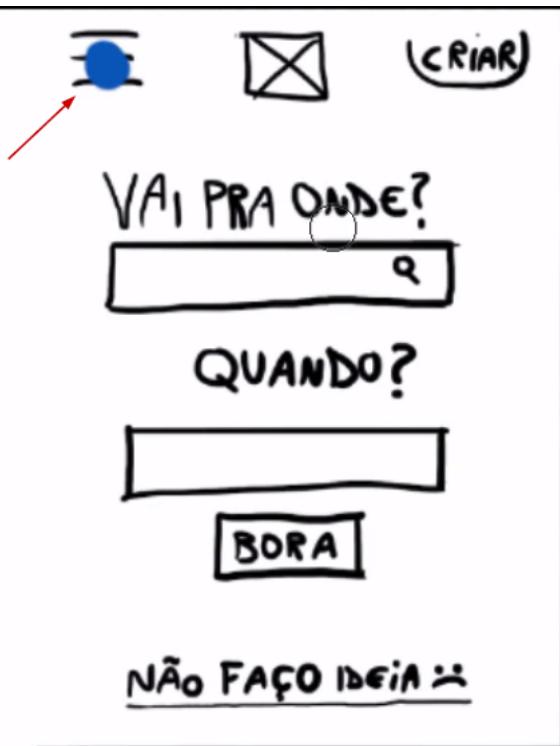
No caso, é preciso clicar nos pontinhos pretos.

Às vezes, o usuário pode não achar uma tela tão intuitiva. Por isso, é necessário deixar claro como o usuário irá navegar nestas telas.

Pensando nisso, apresentaremos algumas técnicas que consistem em mostrar alguns pontinhos a forma como o seu usuário irá interagir com a sua tela.

Eu usarei o Photoshop para demonstrar a técnica, mas você poderá utilizar a caneta e o papel.

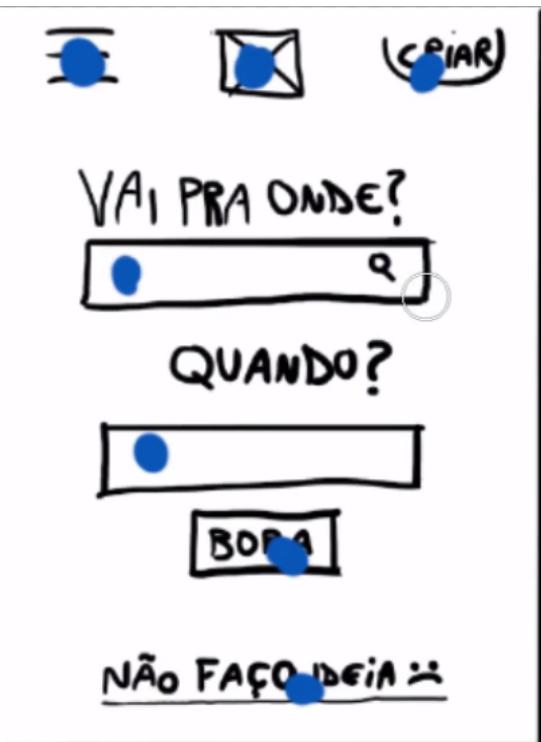
Preferencialmente, para criar as marcações, use uma cor diferente da que foi utilizada no desenho. Eu vou usar a cor azul. Na primeira tela, adicionaremos uma bolinha azul no ícone do menu, representando o *touch*.



Este é o lugar que deverá ser clicado para o usuário chegar a segunda tela. Para irmos da segunda para terceira tela, teremos que clicar no link de "Restaurantes". Adicionaremos a marcação azul sobre ele.



Lembrando que o objetivo **não** é indicar quais pontos são "clicáveis". Caso contrário, a primeira poderia ter ficado assim:

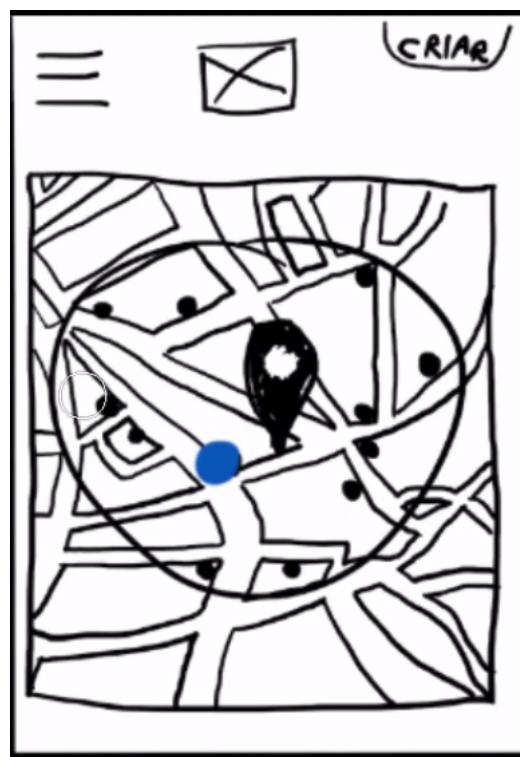


Nosso objetivo ao adicionar as bolinhas azuis será indicar qual será o fluxo ideal de usuário.

Então, a partir de "Restaurantes", nos iremos para a terceira tela.

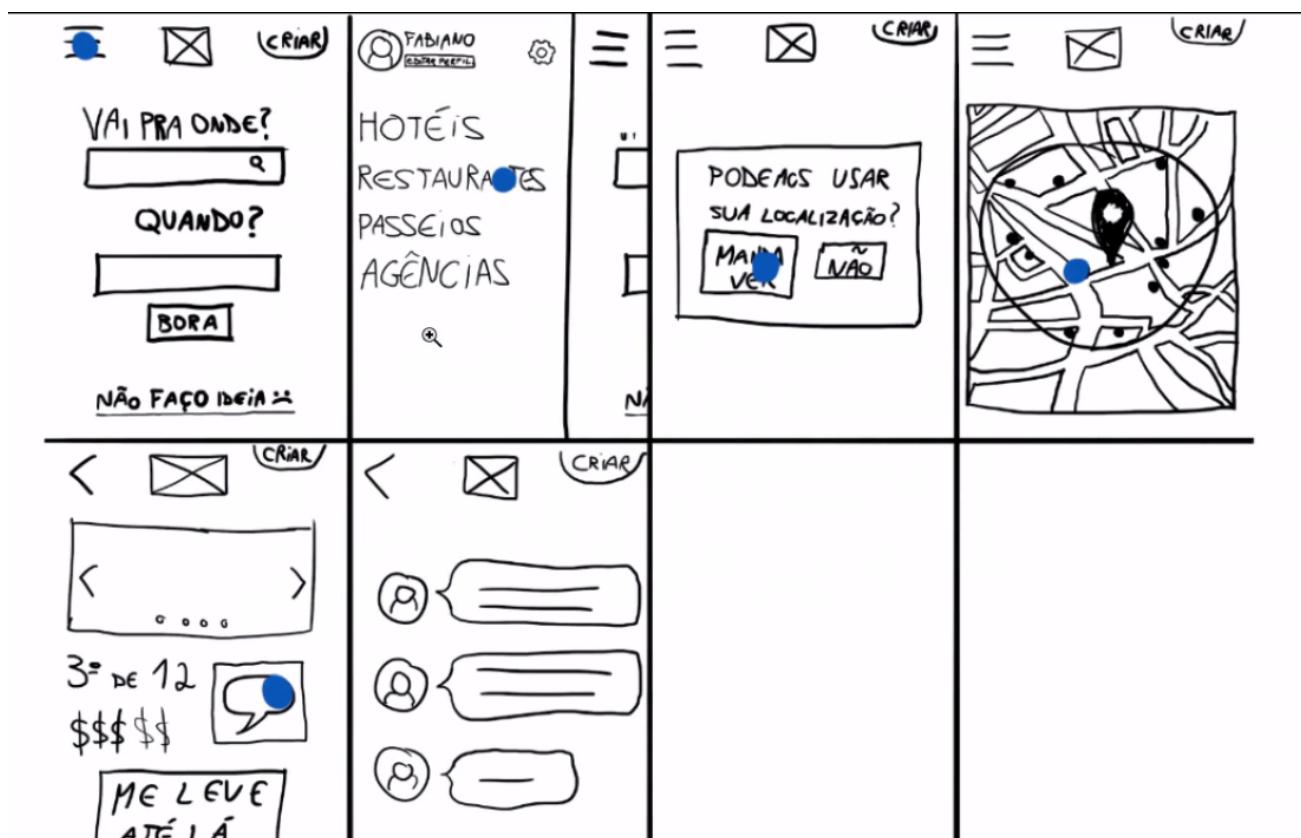


Após clicarmos em "manda ver", seguiremos para a tela de localização dos restaurantes. Marcaremos um dos restaurantes com a bolinha.



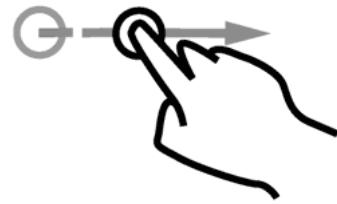
Pensando num fluxo desenhado no papel, você poderia utilizar as etiquetas coloridas com formato de bolinha, que já usamos em outros cursos, para fazer *Zen voting*.

Com as marcações adicionadas, o fluxo das nossas telas ficaram assim:



Agora, o time sabe como o usuário irá interagir com as telas. Faça este processo com seu *Crazy Eights*.

Mas será que a única forma do usuário interagir com a tela é o touch? Não, ele também pode arrastar o menu com o dedo, uma ação que chamamos de *swipe*.

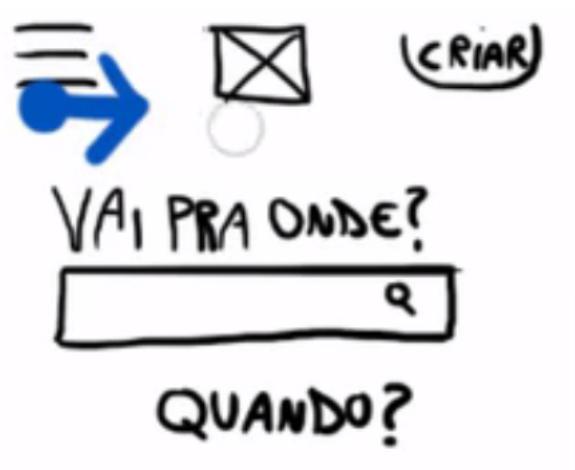


Poderíamos deixar claro que a única opção para abrir o menu é com o swipe. Para indicar que o usuário deve clicar na tela e arrastar o dedo para cima, podemos adicionar uma imagem como essa no nosso desenho:



Seria um movimento de *scroll*...

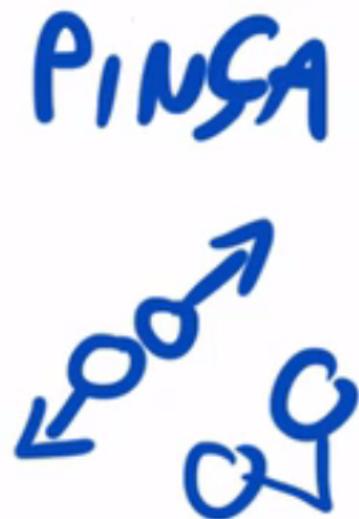
Com a setinha adicionado ao desenho, a tela ficará assim:



Pense nas formas como o seu usuário irá interagir com o seu aplicativo. Outra forma por exemplo, é o movimento de pinça que fazemos quando usamos o Google Maps e queremos ampliar uma parte da imagem.



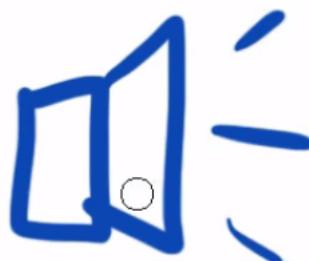
Você pode fazer o desenho que quiser para representar o movimento de pinça, desde que ele seja compreensível para o seu time.



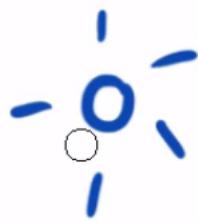
Quais outras formas que os usuários podem interagir com a tela? Por exemplo, se o fluxo da aplicação começasse pelo preenchimento do campo "Vai para onde?" do início, você poderia adicionar um ícone para representar o teclado. Atualmente, o usuário também pode inputar uma informação com a voz, então poderíamos utilizar uma representação para o microfone.



Existe ainda outra forma de interação. Se o seu celular toca, ele emite um som. Você pode indicar isso com um ícone também.



Às vezes, o seu celular emite sinais luminosos com o led. Você também poderá representá-lo.



Você pode trabalhar com outras ideias de ícones: para vibração e para notificação.

Basta você acordar com seu time a iconografia.

Na aula, criamos ícones para formas como o usuário interage com o celular e como o celular interage com o usuário (*feedback*).



Nesta tela, por exemplo, representamos que quando clicarmos em "manda ver", o celular irá vibrar.

Vou deixar você com cinco minutos para adicionar esses ícones nas suas telas.

Mãos à obra!