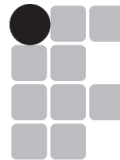


# Projeto de Interfaces

Princípios de design e usabilidade

Danielle Freitas  
2015.1

<http://docente.ifrn.edu.br/daniellefreitas>



**INSTITUTO FEDERAL DE  
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**  
RIO GRANDE DO NORTE

# Princípios de Usabilidade e design

- Visibilidade
- Feedback
- Restrições
- Mapeamento
- Consistência
- *Affordance*



# Princípios de Usabilidade e design

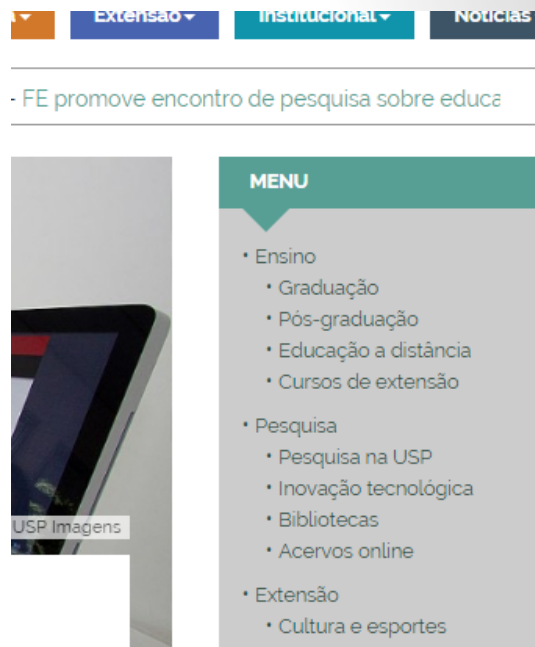
- Visibilidade
  - › Quanto mais visíveis forem as funções, mais os usuários saberão o que fazer



# Princípios de Usabilidade e design

- Visibilidade
  - › Informação
    - » Organização hierárquica
    - » Termos usados

<http://www5.usp.br/pesquisa/pesquisa-na-usp/>



# Princípios de Usabilidade e design

- Visibilidade
  - › Legibilidade
    - » Fontes com serifa
    - » Texto com excesso de maiúsculas
    - » Fontes ornamentais

<http://www5.usp.br/pesquisa/pesquisa-na-usp/>

# Princípios de Usabilidade e design

- Visibilidade

- › Cores

- » Fundamental para estabelecer hierarquia visual

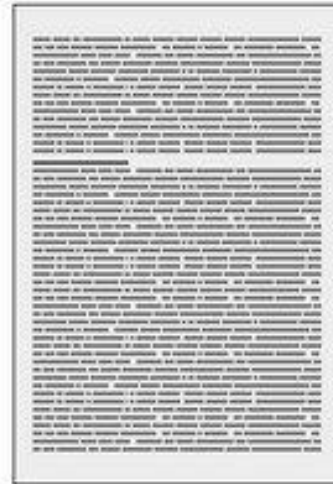
<http://loja.tim.com.br>



# Princípios de Usabilidade e design

- Visibilidade
  - › Diagramação

Dull; no focal points,  
no graphic structure



Stronger visual structure;  
better contrast, visual entry points



# Princípios de Usabilidade e design

- Atividades dos usuários
  1. Visualizar as cores, diagramação e elementos
  2. Escolher informações com foco nas imagens
  3. Começar a leitura apenas encontrar seu foco de interesse



Yellow sidebar with a black redaction box and a vertical list of four small circles.

Main yellow content area with a header bar containing a black redaction box and a list of items with circular icons.

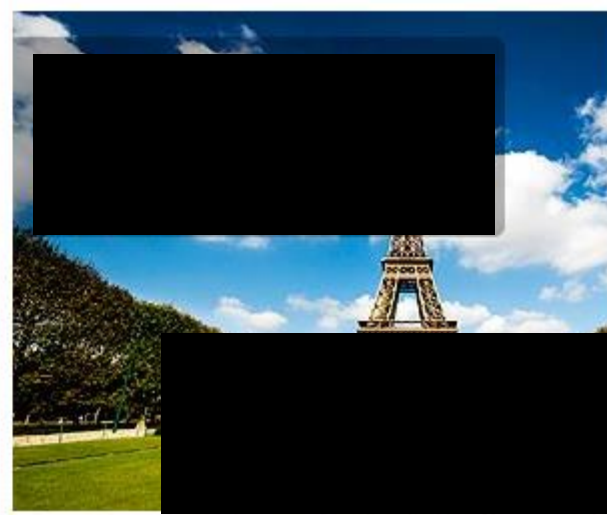
Form fields including a light blue input box, a white input box, and several dropdown menus with black redaction boxes.

Three small numeric input boxes containing the values 1, 0, and 0.

A blue button with a black redaction box.

A blue button with a white arrow icon.

Facebook interaction bar with the text "Curtir" and a black redaction box, followed by the text "soas".



- VOOS
- PACOTES
- HOTÉIS
- RENT-A-CAR

## PESQUISAR VOOS

Ida e Volta  Só ida  Multi-Destinos

De 

Para 

Partida 



Hora 

o mais barato ▼


Retorno 



Hora 

o mais barato ▼

Adultos

(12+) 

1 ▼

Crianças

(2-11) 

0 ▼

Bebês

(-2) 

0 ▼

PESQUISAR VOO

Mais opções



PESQUISAR PACOTES



Paulo Nero Cdo e outras 624.025 pessoas curtiram isso.

OS MELHORES PREÇOS  
PARA VIAJAR  
PELA EUROPA!



RESERVE AQUI ▶



# Princípios de Usabilidade e design

- Feedback
  - › Refere-se ao retorno de informações a respeito de que ação foi feita e do que foi realizado.
  - › Garante a continuidade da atividade


# Princípios de Usabilidade e design

- Feedback
  - › A partir de sons: Travar o carro, clicar no teclado do smartphone
  - › Tátil: número 5 do telado numérico
  - › Cor: botão de “cancelar”

Type new password:

Six-characters minimum; case sensitive


Password strength: Strong

 **Your password has been emailed.**

**Theresa Neil sign in**

---

or [Cancel](#)



Estamos pesquisando as melhores ofertas

**NATAL** PARA **CONGONHAS** | 20/05/2015 PARA 23/05/2015 | 1 passageiro



Conectando com

**Cathay Pacific**

Combinando voos



# Princípios de Usabilidade e design

- Restrições
  - › Determinação das formas de delimitar o tipo de interação que pode ocorrer em um determinado momento.
  - › Impedir seleções incorretas
  - › Reduzir chances de erro
  - › Ex.: Desativar certas opções de menu

# Princípios de Usabilidade e design

- Restrições
  - › Física: HDMI e USB
  - › Lógica: entendimento de mundo
    - » Torneira
  - › Cultural: talheres x hachi (japão)



Busque na Caixa



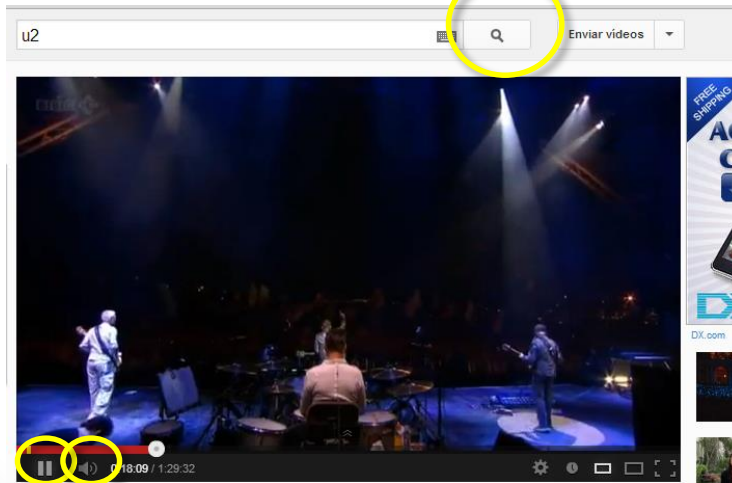
 Acessar minha conta

Acessar minha conta



# Princípios de Usabilidade e design

- Mapeamento
  - › Refere-se a relação entre os controles e seus efeitos



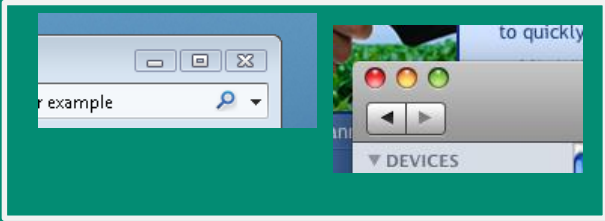
# Princípios de Usabilidade e design

## ■ Consistência

- › Refere-se a projetar interfaces de modo que tenham operações semelhantes para realizar tarefas similares.
- › Exemplo:
  - » Operação de seleção de textos no Office (Ctrl + T)
  - » Chamada de menu suspenso (botão direito do mouse)

# Princípios de Usabilidade e design

- **IN**Consistência
  - › Agrupamento inadequado
  - › Metáfora inadequada
  - › Inconsistência de link e título



Word

Excel

Botões ou touch?



# Princípios de Usabilidade e design

- Affordance
  - › Refere-se ao atributo de um objeto que permite às pessoas saber como utilizá-lo
    - » Link sublinhado



# Princípios de Usabilidade e design

- Affordance

