



## INTERFACE DO USUÁRIO

**Bruna Lopes Marques**<sup>1</sup>

**Mateus Lopes da Silva**<sup>2</sup>

**João Padilha Moreira**<sup>3</sup>

### RESUMO

Existe uma área focada em estudar sobre como uma pessoa interage ou controla um dispositivo sendo ele um software ou um aplicativo. Interação esta que pode ser por meio de elementos que executam ações entre usuário e dispositivo. Alguns exemplos comuns são: Botões, menus, carrosséis e diversos outros elementos que permitem uma interação do usuário com a aplicação. A parte gráfica de um sistema é a parte visual do mesmo, uma aplicação deve fornecer uma boa experiência para o usuário, onde deve fornecer uma interface limpa e com elementos bem colocados na tela para que o usuário possa chegar ao seu destino, digamos assim, e executar determinada tarefa que ele deseja fazer, desta maneira evitando frustrações futuras ou dificuldades que o usuário venha a ter. A aplicação tendo uma interface bem projetada tem como objetivo incentivar o usuário e a garantir que o mesmo volte a utilizar o seu sistema devido a boa experiência que ele teve com seu sistema, garantindo também a fidelidade deste usuário com a sua aplicação. Se o desenvolvedor decidir ignorar a importância de uma boa interface para o usuário pode vir a ser o ponto fatal para que o seu sistema seja rejeitado no futuro ou até mesmo antes do seu lançamento. Empresas têm tomado como prioridade desenvolver um sistema focado na experiência do usuário, experiência está que afeta diretamente as decisões de compra do usuário que deseja adquirir um sistema que satisfaz suas necessidades. Uma interface bem programada pode facilitar a busca de produtos no site onde a mesma tem impacto direto do caminho do usuário até a compra.

**Palavras-chave:** Dispositivo. Aplicativo. Usuário. Desenvolvedor. Interface.

---

<sup>1</sup>Acadêmica do Curso Superior em Tecnologia em Programação para Internet – Faculdade Alcidés Maya. gabrielle.konnorate@alcidesmaya.edu.br

<sup>2</sup> Acadêmico do Curso Superior em Tecnologia em Programação para Internet – Faculdade Alcidés Maya. lucas.iankoski@alcidesmaya.edu.br

<sup>3</sup> Professor do Curso Superior em Tecnologia em Programação para Internet – Faculdade Alcidés Maya. joao\_moreira@alcidesmaya.edu.br



## Heurísticas de Nielsen

Quando do desenvolvimento de uma interface que ofereça uma boa interação humano-computador, é necessário também conhecer o tipo usuário que irá utilizá-lo. O que parece ser óbvio, entretanto, deve levar em consideração vários fatores, como por exemplo: Seu perfil, habilidades e vivências com sistemas, frequência de uso, seus objetivos ao utilizar o sistema, tarefas a serem realizadas, entre outros.

Outra base para o desenvolvimento eficaz de uma interface, são as 10 heurísticas de Nielsen, desenvolvidas por Jacob Nielsen e Rolf Molich em 1990. Elas orientam no design e auxiliam na obtenção de um melhor resultado.

As 10 heurísticas são:

1. Visibilidade do estado do sistema;
2. Correspondência entre o sistema e o mundo real;
3. Liberdade e controle do usuário;
4. Consistência e padrões;
5. Prevenção de erros (design defensivo)
6. Reconhecimento, em vez de memorização;
7. Flexibilidade e eficiência de uso
8. Estética e design minimalista;
9. Ajudar os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros;
10. Ajuda e documentação.



## Psicologia das Cores

Psicologia das cores é o estudo aprofundado de como o nosso cérebro identifica as cores e as transforma em sensações ou emoções, pois cada cor gera uma reação diferente nas pessoas, sendo fundamental saber utilizá-las, mesmo no desenvolvimento de uma interface.

Algumas características são:

- **Dimensão:** a cor pode afetar a percepção da dimensão do ambiente
- **Peso:** as cores podem influenciar na sensação de peso que determinado objeto aparenta ter.
- **Iluminação:** existem diferentes variações na absorção de luz, de acordo com a cor.
- **Temperatura:** as cores também podem transmitir a sensação de ambiente mais quente ou mais frio.
- **Simbolismo:** a transmissão da ideia e significado que cada cor transmite pode variar de pessoa para pessoa, de acordo com as experiências de vida de cada um.
- **Emoção:** as cores afetam diretamente o despertar das emoções nas pessoas.
- **Recordação:** a visualização das cores pode estar associada a momentos específicos da vida de alguém.

Figura 1 – Imagem que retrata a psicologia das cores



Fonte: Pacheco (2018)



## REFERÊNCIAS:

CHIEF OF DESIGN. **UI Design – O que é User Interface Design (UI DESIGN)?** 2018. Disponível em: <<https://www.chiefofdesign.com.br/ui-design/>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

MAIA, Larissa. **DESIGN DE INTERFACE: VOCÊ SABE O QUE É E QUAL A IMPORTÂNCIA?** 2016. Disponível em: <<https://agenciaduo.me/design-de-interface-voce-sabe-o-que-e-e-qual-a-importancia/>>. Acesso em: 10 nov. 2019.

OLIVIERI, Bruno et al. **Interface com o Usuário.** Disponível em: <[http://www.ic.uff.br/~aconci/Trab\\_IU.pdf](http://www.ic.uff.br/~aconci/Trab_IU.pdf)>. Acesso em: 10 nov. 2019.

PACHECO, Karine Andrade. **O que é a psicologia das cores?** 2018. Disponível em: <<https://blog.cedrotech.com/o-que-e-a-psicologia-das-cores/>>. Acesso em: 10 nov. 2019.  
<https://www.significados.com.br/psicologia-das-cores/>