



Design de Interfaces

Hitoshi - DCC/IME/USP 2007



Copyright © 2002 United Feature Syndicate, Inc.



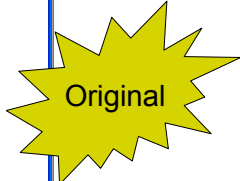
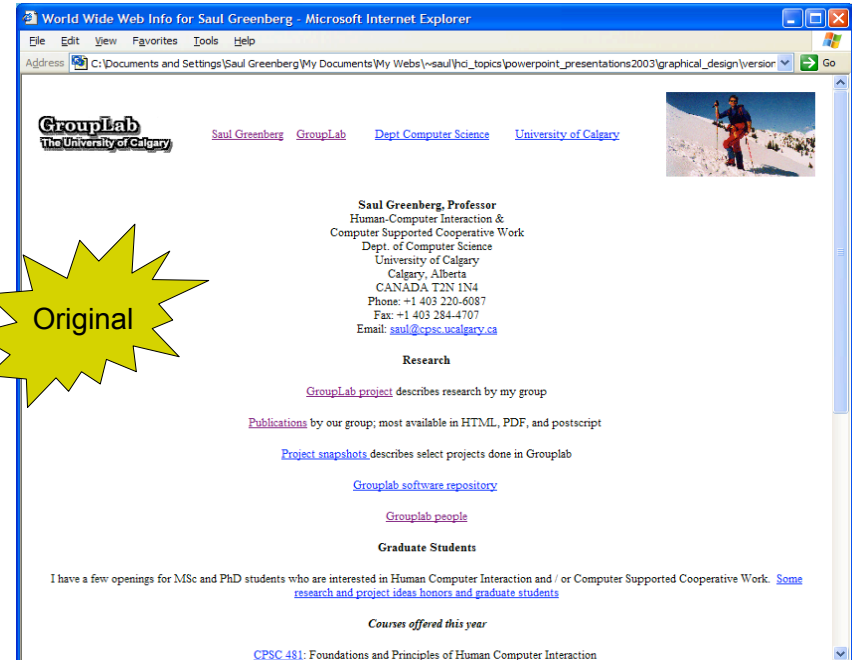
Greenberg's CRAP

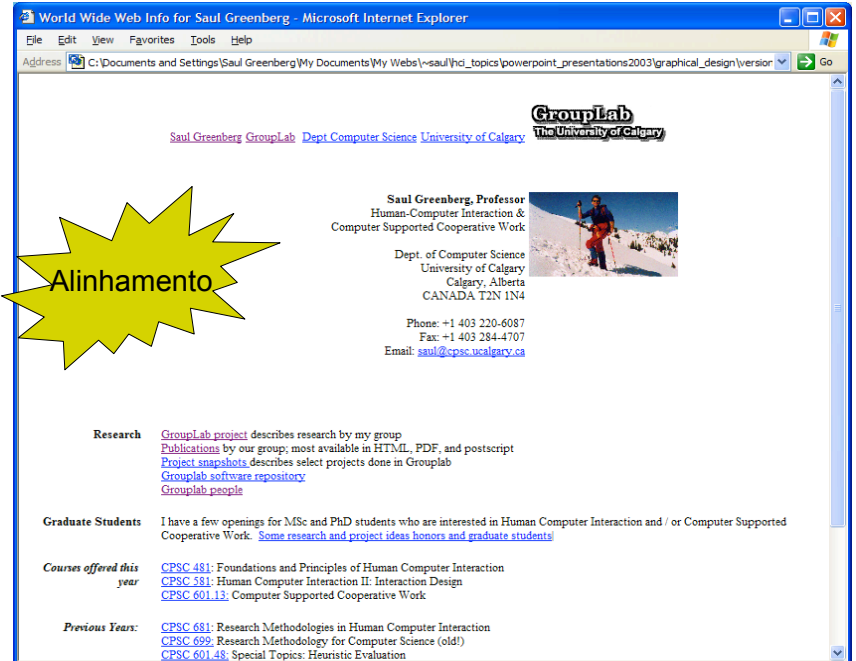
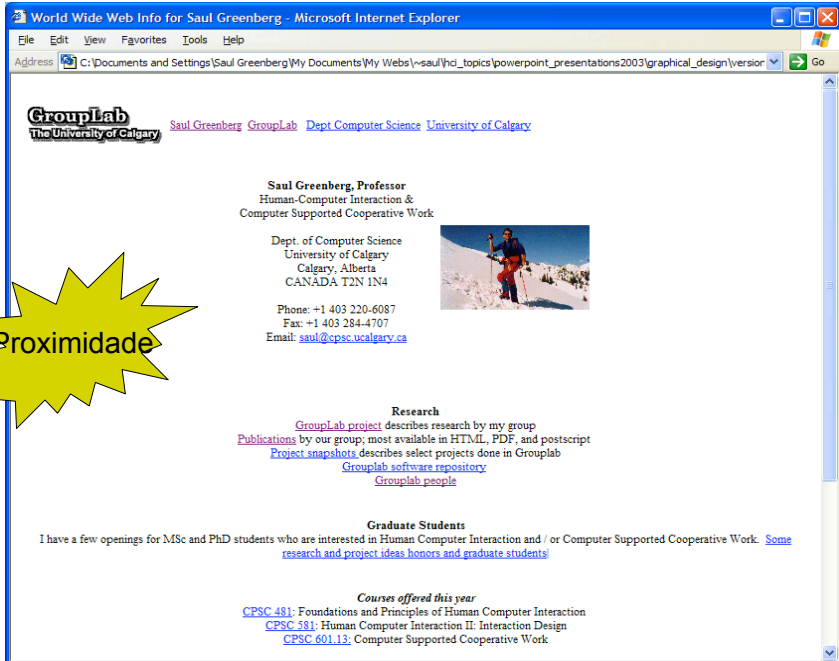
- CRAP = Contrast, Repetition, Alignment, Proximity
- Grades
 - Ferramenta essencial para design gráfico
- Outros conceitos de design visual

Consistência	Relações
Organização	Legibilidade e clareza
Pistas para navegação	Imagens apropriadas
Idioma familiar	

Mais CRAP

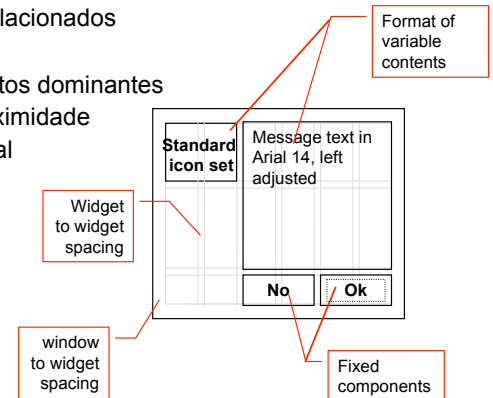
- Contraste:
 - Faça com que coisas diferentes pareçam diferentes
 - Realce elementos dominantes, esconda os insignificantes
 - Crie dinamismo
- Repetição:
 - Repita o design ao longo da interface - consistência
 - Crie unidade
- Alinhamento:
 - Conecte visualmente os elementos - crie um fluxo visual
- Proximidade
 - Agrupe elementos relacionados e separe os não relacionados

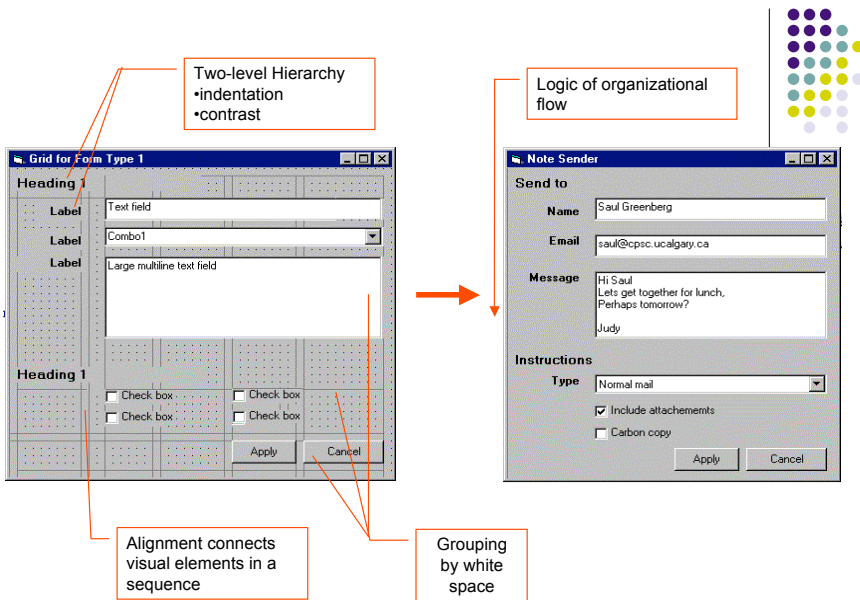




Grades (Greenberg)

- Linhas horizontais e verticais ajudam a posicionar componentes
 - Alinhe componentes relacionados
- Organização
 - Contraste para elementos dominantes
 - Agrupamentos por proximidade
 - Estrutura organizacional
 - Alinhamento
- Consistência
 - Local, formato, Repetição de elementos, organização

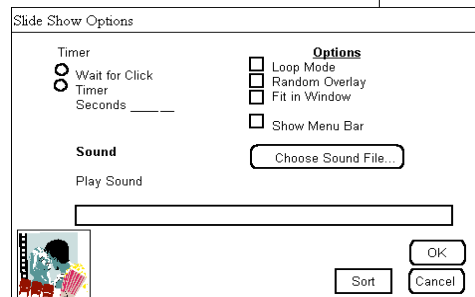




- Alinhamento: horrível
 - Sem fluxo (movimento)
- Contraste: pobre
 - difícil para distinguir entre rótulos coloridos e campos editáveis
- Repetição: pobre
 - Botões não se parecem botões
- Estrutura: pobre
 - Blocos competem com o alinhamento

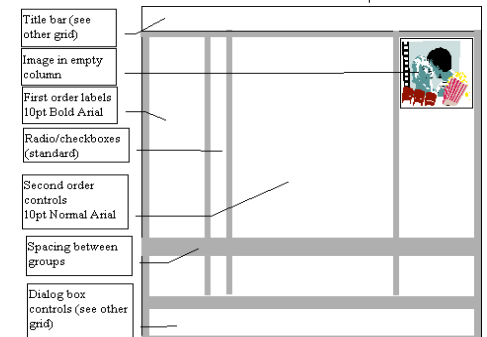
Redesign: baseado em grades

- Redesign gráfico
- Ênfase em grades
 - Consistência visual
 - Relações entre elementos visuais
 - Pistas para navegação
 - Economia
 - Legibilidade
 - imagens



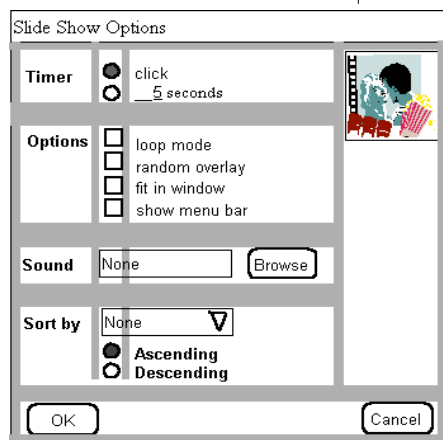
Construção da grade

1. Mantenha consistência com o estilo da GUI
 - Posicione componentes padrões: barra de título, controle da janela, etc.
2. Defina o leiaute de navegação + espaço em branco + legibilidade + tipografia
 - As anotações da grade mostram a posição dos componentes genéricos
 - Esses componentes podem ter suas próprias grades



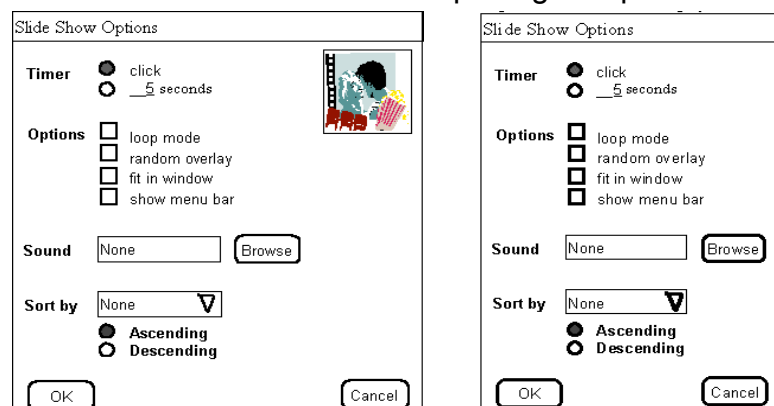
Uso da grade

- 3. Determine relações, estrutura de navegação
 - Mapeie estrutura de navegação sobre a grade
- 4. Economize
 - Junte 2 janelas em uma
 - Refina diálogo para sound



Uso da grade (2)

- 5. Avaliação com exemplos reais
- 6. Mais economia: defina o que a gente prefere



CRAP, Grades e avaliação

- Visite uma página na WEB
- Ela segue os princípios do CRAP?
- Ela é baseada em grades?
 - A grade foi bem projetada?

O Que você deve saber?

- Definir CRAP
- Como usar o CRAP
- Como usar grades
- Como avaliar uma interface usando grades e CRAP