

Padronização de interfaces

Engenharia de Usabilidade

Prof.: Clarindo Isaías Pereira da Silva e Pádua

Contribuição: Cláudio Márcio de Souza Vicente

Gestus

Departamento de Ciência da Computação - UFMG



Padronização de interfaces

Referências

- Hix, D.; Hartson, H. R. Developing User Interfaces: ensuring usability through product & process, John Wiley and Sons, 1993.
- <http://www.stcsig.org/usability/newsletter/0104-style.html>

02/10/2012
©Clarindo Pádua



2

Padronização de interfaces

Normas

- Documento oficial, disponibilizado publicamente, estabelecendo requisitos para o projeto de interação com o usuário.
 - Ex.: MIL-STD-1472C usado pelo exército americano
 - em geral, oferecem diretrizes em alto nível

02/10/2012
©Clarindo Pádua



3

Padronização de interfaces

Guias de estilo comerciais

- Documento produzido por uma organização ou fornecedor, disponível comercialmente.
 - Contém orientações mais concretas do que as diretrizes e geralmente são acompanhadas de um *toolkit*.
 - Orientações incluem “look” (aparência) e “feel” (comportamento) dos elementos de interface e orientação sobre como e quando usar cada elemento.

02/10/2012
©Clarindo Pádua



4

Padronização de interfaces

Guias de estilo personalizado

- Define padrões / estilos de interação a serem utilizados internamente em uma equipe de desenvolvimento de interface com o usuário
 - É muito importante para uma organização o desenvolvimento de um estilo apropriado para seu trabalho.
- Pode se aplicar a um produto ou a uma família de produtos.



Padronização de interfaces > Guia de estilo personalizado

Objetivos

- Descrever diretrizes e padrões para o desenvolvimento de software e em alguns casos descrever também métodos para garantir a consistência entre produtos de uma família de produtos e dentro de um produto.



Padronização de interfaces > Guia de estilo personalizado

Benefícios

- Garante a consistência em uma família de produtos.
- Contém um repositório de diretrizes e padrões.
- É uma ferramenta para o treinamento de novos desenvolvedores que têm o Guia com fonte de consulta.
- Facilita o trabalho em conjunto de grupos.



Padronização de interfaces > Guia de estilo personalizado

Benefícios para os usuários

- Redução de erros.
- Aumento da confiança.
- Aumento da eficiência.
- Redução da resistência à nova tecnologia.



Padronização de interfaces > Guia de estilo
personalizado

Benefícios para os desenvolvedores

- Minimiza a reinvenção.
- Reduz tomadas de decisões arbitrárias.
- Diminui o tempo de desenvolvimento.
- Beneficia o re-uso.
- Reduz necessidade de testes.

Padronização de interfaces > Guia de estilo
personalizado

Agentes envolvidos

- Equipe de usabilidade
- Documentação
- Desenvolvimento
- Design gráfico
- Marketing
- Usuários, clientes, especialistas no domínio

Padronização de interfaces > Guia de estilo
personalizado

Estrutura de um Guia de Estilo

- 1) Introdução: define o contexto de utilização do Guia. Inclui:
 - os objetivos do documento de Guia de Estilo;
 - a audiência esperada do documento;
 - como se espera que o documento seja utilizado;
 - um histórico de acontecimentos relevantes para mostrar o contexto onde o Guia será utilizado;
 - o escopo do documento;

Padronização de interfaces > Guia de estilo
personalizado > Estrutura de um Guia de Estilo

Introdução

- definição de consistência com outros Guias ou documentos;
- referência a outros documentos relevantes para o leitor;
- identificação do cliente e fornecedor
- dados do projeto
- bem como a plataforma utilizada e outras decisões importantes que forem tomadas nas reuniões entre os grupos envolvidos.
- organização do documento

Padronização de interfaces > Guia de estilo
personalizado > Estrutura de um Guia de Estilo

- 2) Conceitos preliminares: dá uma visão geral de usabilidade, apresentando os principais conceitos relacionados com o assunto.
- 3) Diretrizes Gerais: diretrizes de usabilidade que se aplicam a qualquer tipo de produto.

Padronização de interfaces > Guia de estilo
personalizado > Estrutura de um Guia de Estilo

4) Padrões específicos da família de produtos

- **Aspectos gerais:** apresenta padrões em mais alto nível de abstração, relativos à organização e formato de telas ou páginas Web e aspectos do ambiente de programação que impõem restrições ao desenho da interface.
- **Padrões de comportamento da interface:** apresenta aspectos de comportamento da interface, como navegação, forma de pesquisa, etc.

Padronização de interfaces > Guia de estilo
personalizado > Estrutura de um Guia de Estilo >
Padrões específicos da família de produtos

- **Elementos de interação:** deve existir uma seção separada para cada objeto de interação. Dentro de cada seção devem haver figuras ilustrativas de como deve ser o leiaute do objeto e as diretrizes aplicáveis a ele.
- **Mensagens:**Essa seção deve apresentar diretrizes relativas às mensagens de erro, mensagens informativas e feedback do progresso de uma tarefa, ou seja, todos os tipos de mensagens, incluindo figuras ilustrativas, devem estar nesta seção.

Padronização de interfaces > Guia de estilo
personalizado > Estrutura de um Guia de Estilo >
Padrões específicos da família de produtos

- **Dispositivos de interface de hardware:** Descreve os dispositivos de entrada e saída para os quais se aplica o Guia.

Padronização de interfaces > Guia de estilo personalizado > Estrutura de um Guia de Estilo

- 5) Padrões específicos do <nome do produto 1>:
opcional
- 6) Padrões específicos do <nome do produto 2>:
Opcional
- 7) Glossário
- 8) Bibliografia
 - Citar bibliografia relevante para os usuários

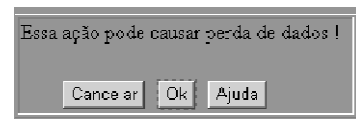
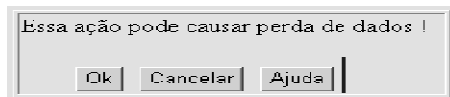
Padronização de interfaces > Guia de estilo personalizado

Consistências a serem observadas

- Consistência com outros guias de estilo usados.
- Consistência em relação ao aspecto visual da interface.
- Consistência em termos de mensagens de erro.
- Consistência de comportamento dos objetos de interação.
- Consistência com as expectativas do usuário. Ou seja, uma interface deve ser desenvolvida considerando os usuários, seus comportamentos e expectativas.

Padronização de interfaces > Guia de estilo personalizado

Exemplo de consistência



É preciso garantir que o padrão de coloração seja mantido (consistência)

Padronização de interfaces > Guia de estilo personalizado

Exemplo de consistência

- Baseado em estudos de usabilidade, definir em uma interface onde devem ser mostradas a data e a hora atuais, como deve ser posicionada essa informação garantindo a consistência entre as diversas telas.

Padronização de interfaces > Guia de estilo
personalizado

Passos para criação de Guia de Estilo

- Definição das pessoas que vão desenvolver o Guia.
 - Deve incluir pessoas dos vários perfis de profissionais descritos anteriormente.
- Definição da plataforma para qual o Guia vai ser desenvolvido.
- Confeção da estrutura do documento.
- Escolha das diretrizes que serão colocadas.

Padronização de interfaces > Guia de estilo
personalizado > Passos para a criação de Guia de
Estilo

- Requisitos que o Guia de Estilo deve satisfazer. Definição dos objetos de interação que o Guia de Estilo deve abordar.
- Confeção dos gabaritos (*templates*) de telas e dos exemplos dos objetos de interação.
- Montagem do documento.
- Revisão.

Padronização de interfaces > Guia de estilo
personalizado

Fatores de fracasso

- Gerentes de projeto negligenciam os benefícios do Guia de Estilo.
- Um Guia de Estilo pode ser muito amplo, neste caso, deve ter seu foco reduzido.
- Equipe de desenvolvimento relutante em adotá-lo.

Padronização de interfaces > Guia de estilo
personalizado > Fatores de fracasso

- Ele se torna maçante se tiver muita informação textual.
- É inviável o uso de um Guia que não possui sumário.
- Discordância entre equipes que desenvolverão o Guia.

Conclusões

- Envolve o trabalho de grupos de diversas áreas da empresa/instituição.
- Não garante o sucesso do *design*.
- É um documento que contribui muito para garantia de padrões e agilidade no desenvolvimento.