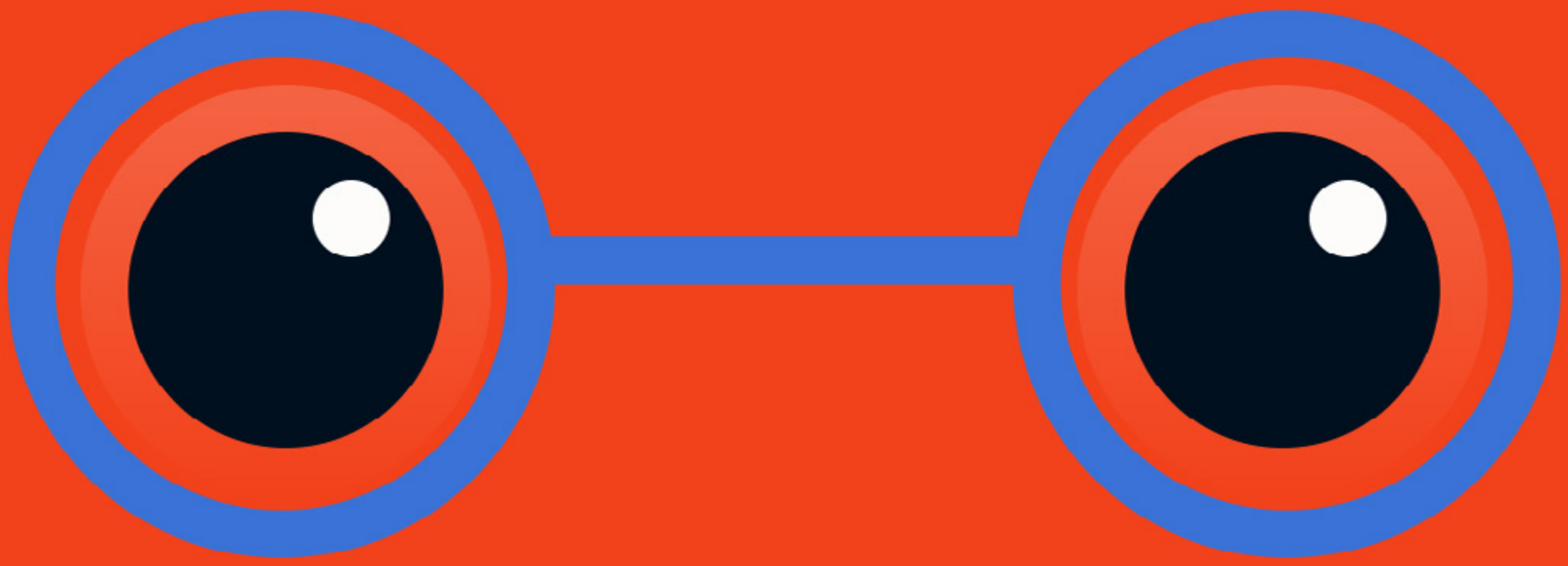
MAIANE GABRIELE & GLURP EXTRAPOLADO





29

DICAS PARA DESIGN DE INTERFACES

Como fazer design e ainda **salvar balas de goma**.

Prazer, Glurp!



Aqui quem fala é o **Glurp**,

Venho com nobre missão,

Espalhar a palavra do Design,

Em vosso coração.

Prazer, Glurp!

Balinha de Goma Extrapolada.

Formado em Design de Balas de Goma na Universidade Federal das Balinhas de Goma (UFBG).

Há 327 anos trabalho com Design de Balinhas de Goma.

Minha maior conquista profissional foi criar o design de ursinho para as balinhas, o qual utilizo até hoje.

Porém, há uns 50 anos as coisas pioraram, muito.

Novos doces surgiram, celular e as crianças não se preocupam mais com os doces dos anos 90.
Só querem USAR TIKTOK!

Esse fato está tirando o propósito de vida
das Balinhas de Goma.

Mas eu quero mudar isso, na verdade,
NÓS podemos mudar isso.

Meu plano é simples:

Com este e-book, ou melhor e-Glurp, eu irei
compartilhar 29 dicas de design diferentes com você.

E como você pode ajudar?

Simples! O plano funcionará em três etapas:

1. Nós compartilhamos e aprendemos a palavra do design.

2. O design de tudo melhora.

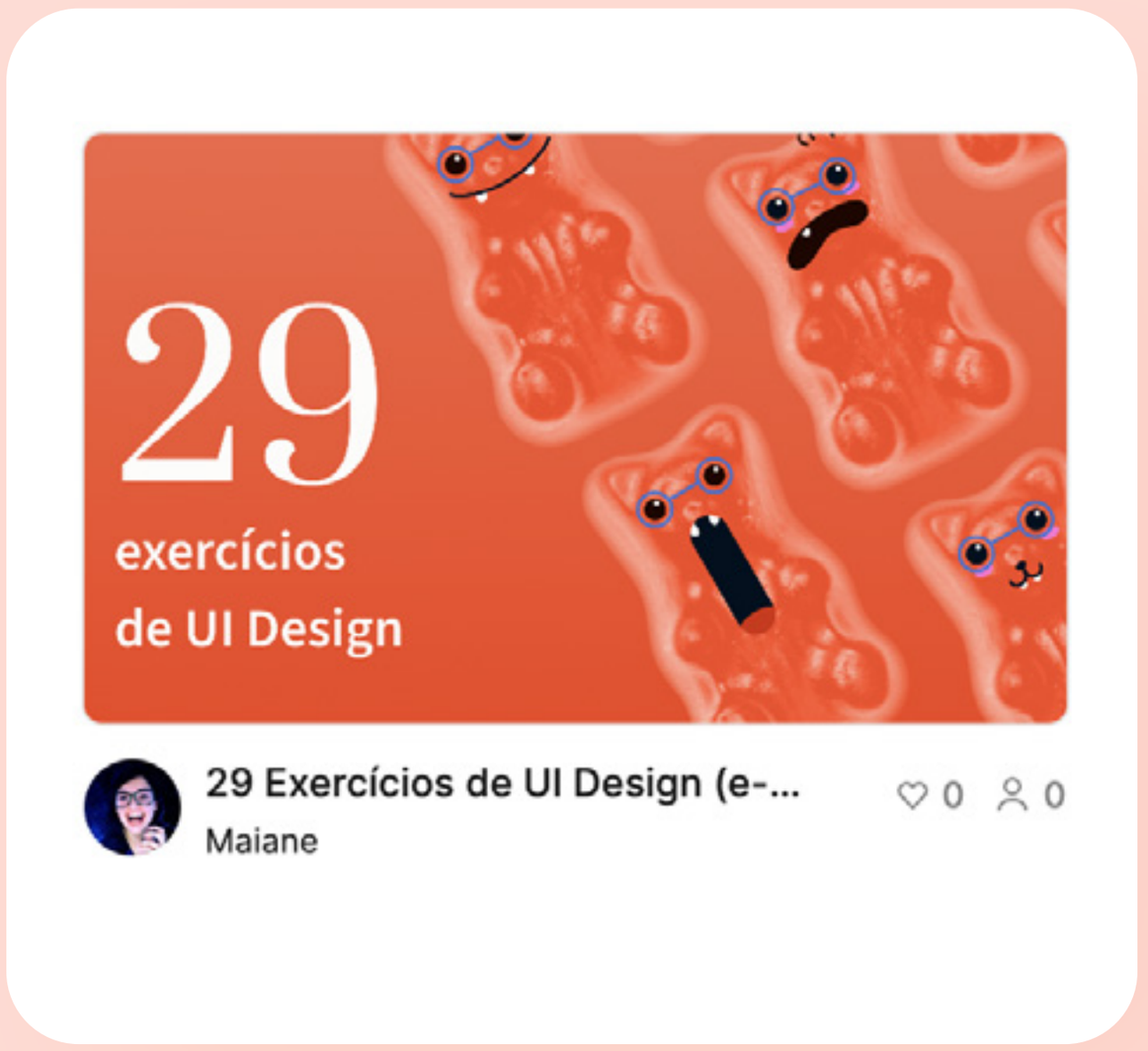
3. As crianças se sentem atraídas pelos designs bonitos,
largam o TikTok e voltam a pensar nas balinhas de goma.

Bora aprender e salvar Balas de Goma?



O livro nem começou e já temos... BÔNUS!

Este livro está também disponível na forma de **exercícios no Figma**.



Ir para o Figma

Como aproveitar melhor este livro

FAÇA

1. **Pratique**: utilize para aprender, e principalmente, praticar com os **exercícios no Figma**.
2. **Estude e anote**: ao decorrer da leitura, faça anotações e tente absorver com calma.
3. **Consulte**: utlize como material de consulta quando precisar.

EVITE

1. **Ler rápido**: este livro não é para ser lido em um dia, mas sim com calma.
2. **Não praticar**: ninguém aprende design sem praticar, ache modos de colocar em prática o aprendizado.

Sobre este livro & Permissões

SOBRE

Este livro é um collab Mai e Glurp, foi criado com muito cuidado e carinho para ajudar a comunidade de Design.

A melhor forma de colaborar é **compartilhando através do link para o meu site** ou me marcando e seguindo nas redes sociais (**@sheisacreative**).

PERMISSÕES

Tudo que espero é bom senso. Criar este material deu bastante trabalho e ele é distribuído de forma gratuita.

Você pode compartilhar, mas peço para, por favor, informar os créditos e, sempre que possível, me marcar e compartilhar através do site oficial.

Venda ou distribuição apenas para promoção pessoal (sem créditos) ou de outras plataformas não é permitido.

Sumário

USABILIDADE

1. Evite utilizar textos genéricos em botões 12
2. Destaque o elemento principal da página 21
3. Dê destaque ao que realmente merece destaque 30
4. Deixe claro o local em que o usuário está no sistema 39
5. Evite o uso de ícones sem etiqueta 48
6. Considere o pior caso possível 57
7. Crie estados de erro, carregando e vazio 66

TIPOGRAFIA

8. Utilize hierarquia de texto para guiar os usuários 76
9. Utilize escala tipográfica 85
10. Evite tamanhos de fonte muito pequenos 94
11. Evite excesso de tipografias 103
12. Evite o uso de tipografias muito parecidas 112
13. Evite justificar textos em produtos digitais 121

COMPONENTES

14. Crie estados intermediários de componentes 131

15. Sempre utilize etiqueta junto aos inputs 140

16. Utilize padrões de altura para inputs e botões 149

17. Considere diferentes tipos de célula para tabelas 158

PADRÕES

18. Utilize uma mesma família de ícones 168

19. Utilize grids para alinhamento e consistência 177

20. Quebre o grid se for preciso 186

21. Utilize filtros sobre imagens 195

22. Crie padrões para animações 204

CORES

23. Mude a cor de ilustrações para combinar com a marca 214

24. Utilize um sistema de cores consistente 223

25. Evite o uso de cores muito parecidas 232

26. Use cores neutras como suporte para a cor principal 241

27. Evite excesso de cores 250

28. Cuide com contraste de cores 259

29. Evite sombras pretas ou marcadas 268

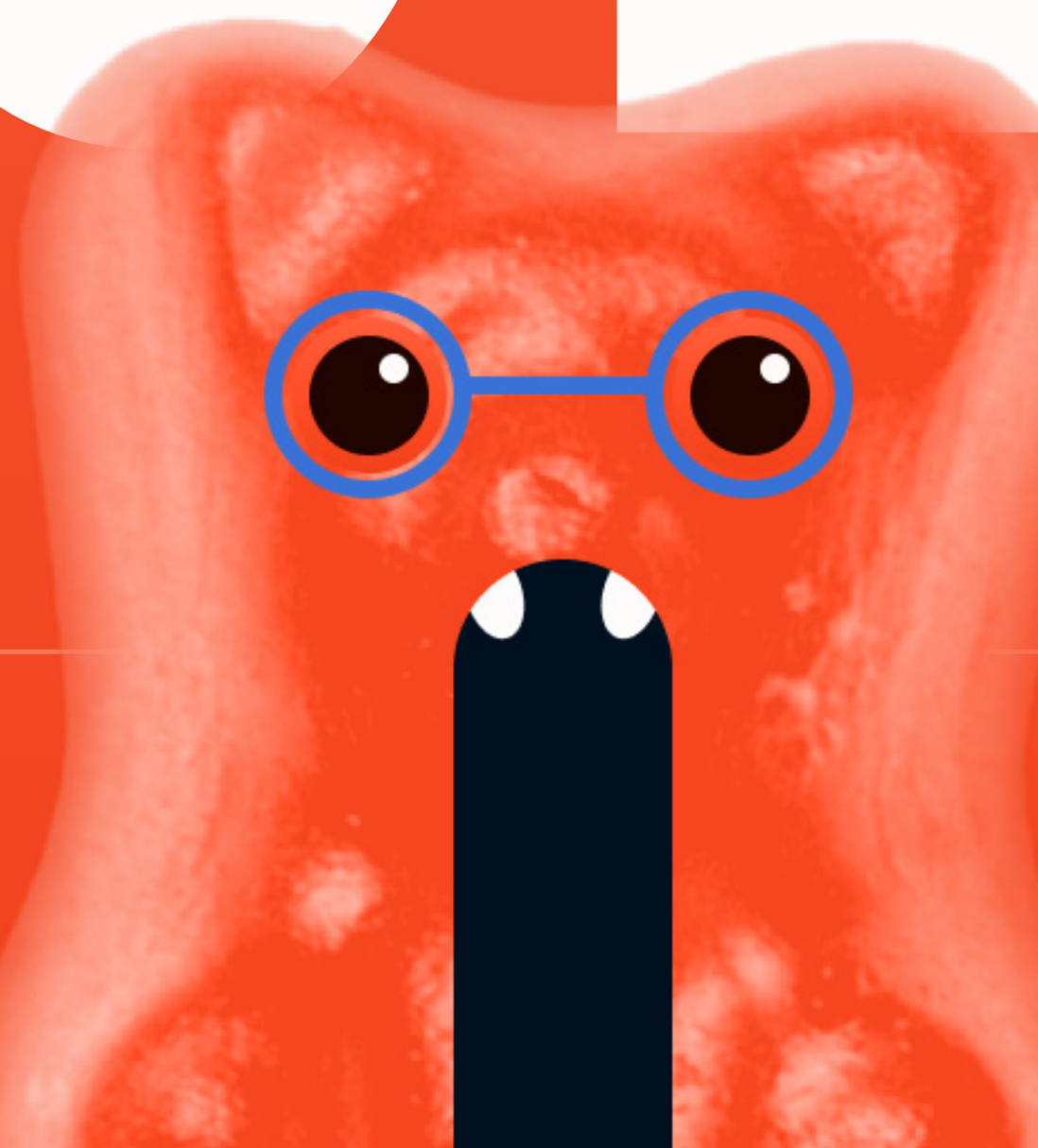
SEÇÃO 1

Usabilidade

DICA 01 DE 29

A incrível dica

01

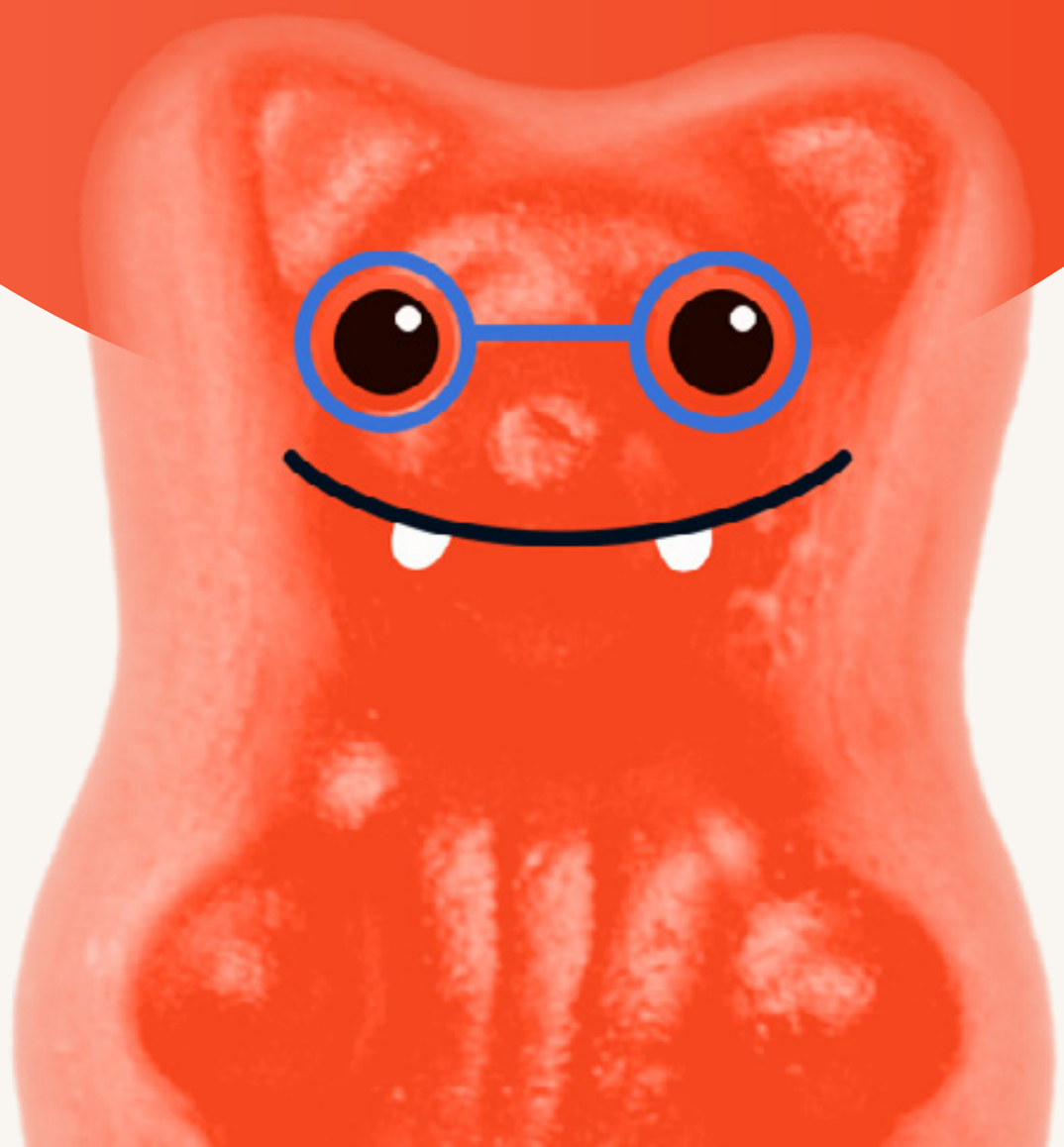




Não,
migos :(...
Eu não quero
“Saber Mais”

DICA 01

Evite utilizar textos genéricos em botões



NÃO FAÇA

Evite usar textos genéricos em links ou botões, como “Confira” ou “Saiba Mais”.

As balinhas mais abraçáveis do país



SAIBA MAIS →

FAÇA

Utilize textos descritivos em links ou botões, a fim de facilmente direcionar o usuário.



GLURP EXPLICA!

Links ou botões genéricos não deixam claro o que irá acontecer ao clicar neles.

Além disso, são ruins tanto em termos de acessibilidade quanto em termos de Otimização para Buscas (SEO).





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Saiba mais! Confira! Clique aqui!

Viu que maravilha? Quanto texto que, fora de contexto, não quer dizer nada... rs

Em interfaces não é diferente. O uso de textos genéricos, principalmente em links e botões, pode ser prejudicial.

De um lado, Google e mecanismos de busca não conseguem identificar do que se trata o link.

De outro, pessoas cegas, por exemplo, que navegam via teclado e dependem de ouvir o link ficam sem nenhuma noção do que irá acontecer ao clicar nele. Afinal, muitas vezes elas não sabem o que está no entorno.

Por fim, usuários mais distraídos também poderão ter dificuldades. Logo, **a melhor prática é usar links e botões de forma que fique fácil identificar o que irá acontecer em seguida**.

Bônus

Algumas alternativas para o “Confira” ou “Saiba mais”:

- Aprenda sobre [**Tópico**]
- Ir para [**página**]
- Ler artigo completo
- Explore [**página**]
- Enviar dados
- Entrar no sistema



Diga “Oi” para o bumbum do Glurp.

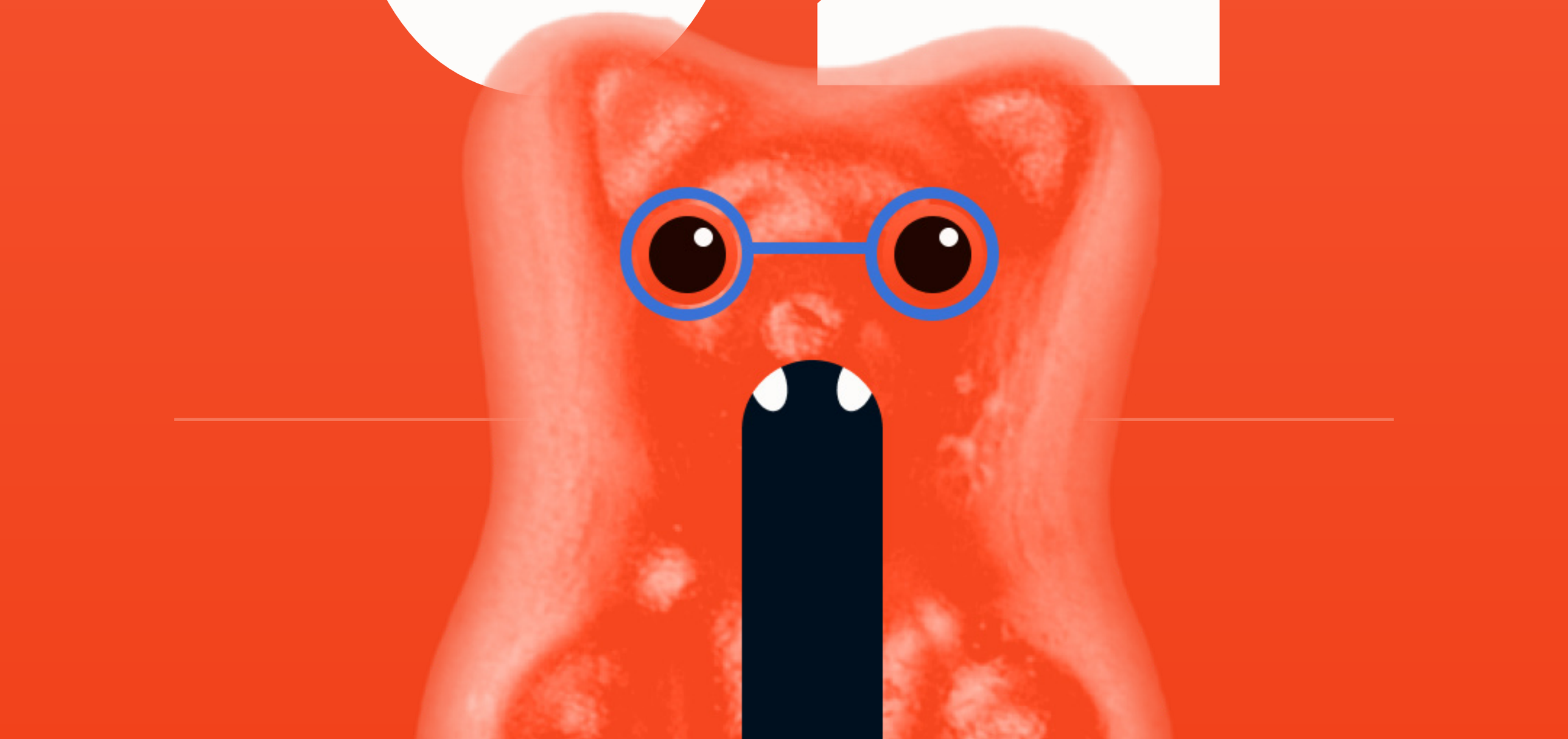
Ele irá te ajudar com apoio moral, dicas e a nobre presença dele em cada bela dica deste livro.



DICA 02 DE 29

A incrível dica

02

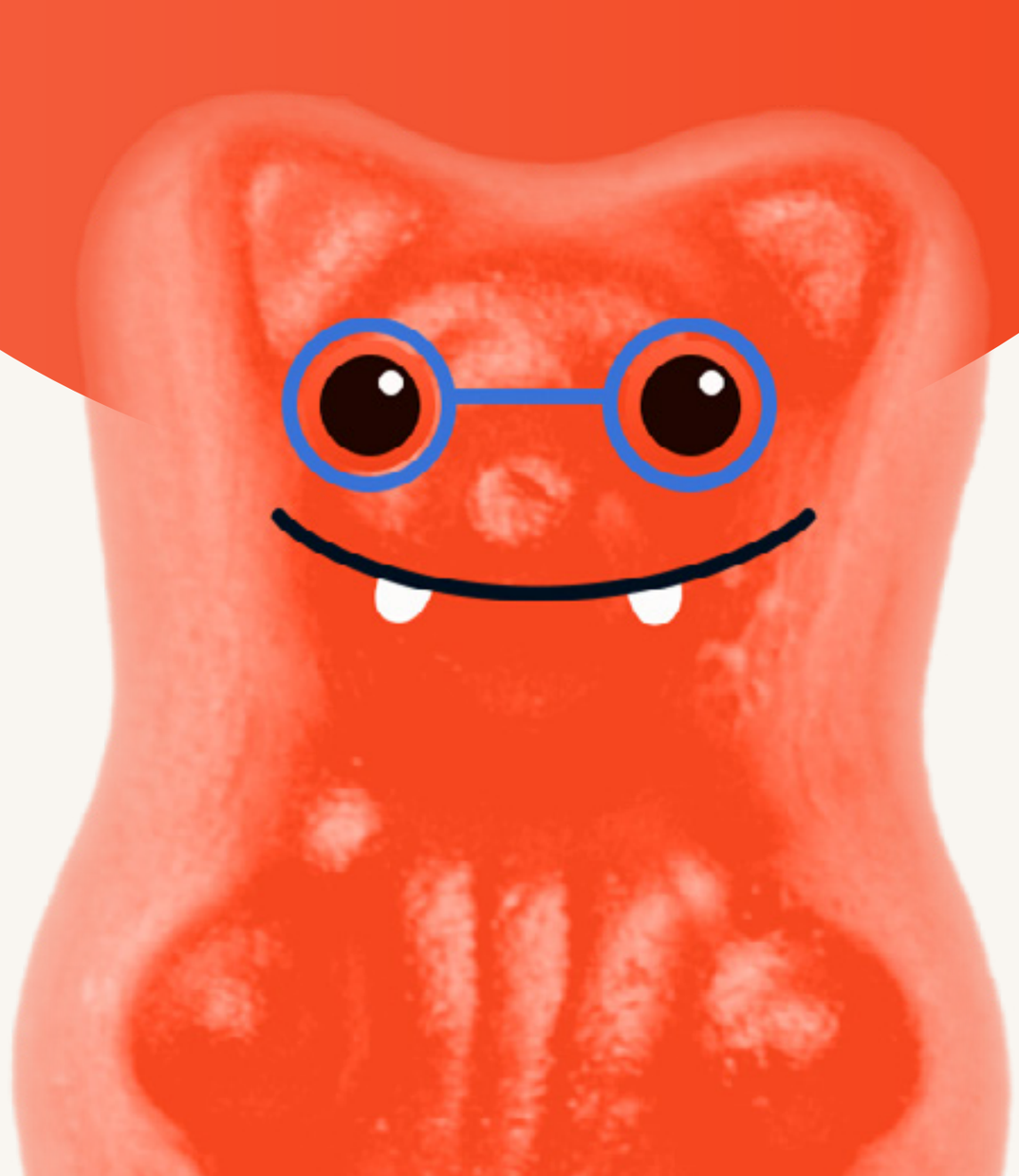




Tá bom.
Mas o que
eu tenho que
fazer aqui?

DICA 02

Destaque o elemento principal da página



NÃO FAÇA

Evite deixar todos
os elementos da página
muito parecidos.

BALINHAS

Compre Balinhas!



Balinha
Minhoca



Balinha
Donut



Balinha
de Balinha



Balinha
Toda Torta



Balinha
Guarda-Sol



Balinha
Pirulito

FAÇA

Dê destaque a elementos principais para ajudar a guiar o olhar do usuário.

GLURP EXPLICA!

O usuário é perdidinho, ele faz mil coisas ao mesmo tempo e precisa de ajuda!

Deixe bem clara a ação esperada em cada página, **de forma que o usuário não precise pensar muito para obter o que ele busca**.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

No livro **“Design is Storytelling”**, da autora Ellen Lupton, ela descreve o olhar (“The Gaze”) como uma ferramenta. Na prática, explica que nós humanos buscamos, de forma instintiva, por elementos novos ou que causem surpresa.

Traduzir este conceito para interfaces significa encontrar quais elementos da página merecem atenção. Por exemplo, na tela inicial de um e-commerce, cujo objetivo é vender, destacar promoções pode ser interessante.

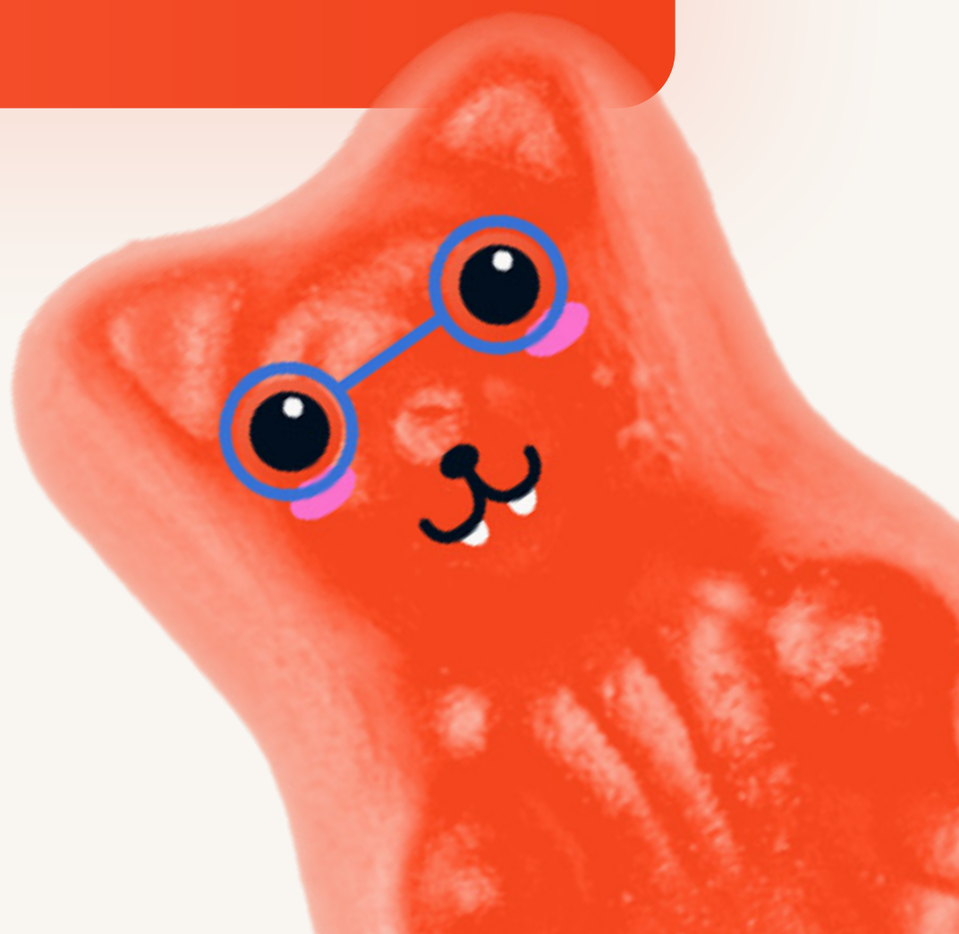
Na outra ponta, em sistemas complexos, é preciso entender exatamente o que os usuários buscam no sistema.

Outra tática interessante é segmentar os usuários por personas. Desse modo, é possível **adaptar a interface de acordo com as necessidades de um grupo de pessoas**.

Bônus

O elemento que merece destaque pode mudar de uma página para outra.

Por exemplo: um banner promocional, uma ação esperada ou, até mesmo, um botão principal para continuar o cadastro.



Bumbum do Glurp não é público, por favor...

Cadê a liga de defesa das Balinhas de Goma?



DICA 03 DE 29

A incrível dica

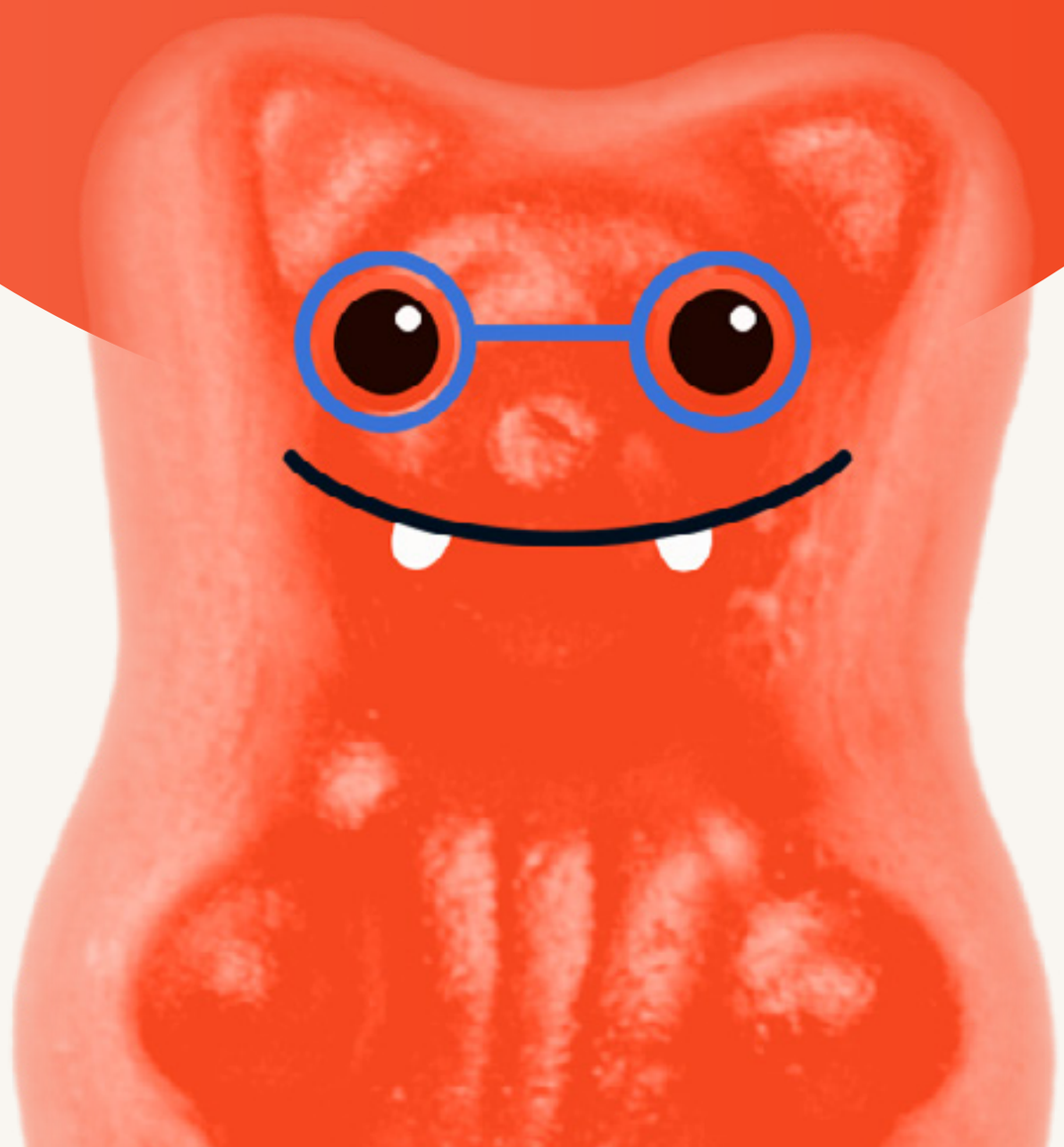
03



Que vontade
de fazer
tudo e nada
ao mesmo
tempo...

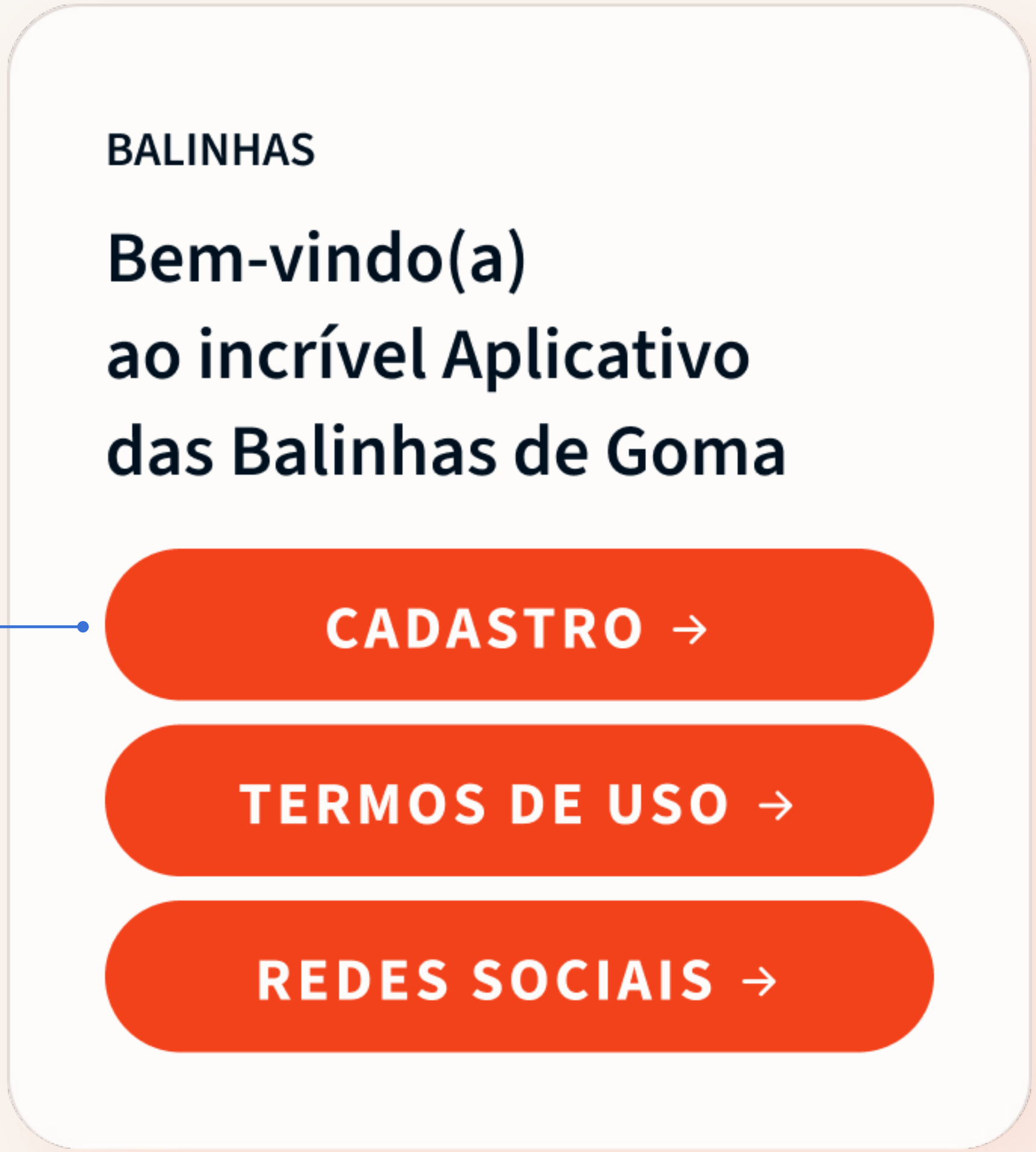
DICA 03

Dê destaque ao que realmente merece destaque



NÃO FAÇA

Evite deixar todas as ações com o mesmo peso e destaque, dificultando a escolha.



FAÇA

Defina a opção mais importante
e garanta que ela possui maior
destaque na página.

BALINHAS

Bem-vindo(a)
ao incrível Aplicativo
das Balinhas de Goma

CADASTRO →

Confira também os termos de uso
ou nos siga nas redes sociais.

GLURP EXPLICA!

Uma das melhores formas de trabalhar interfaces é **focando no mais importante de cada tela ou pedaço de tela**.

Após entender, através de pesquisas, o que o usuário realmente busca, ajude ele a encontrar da forma mais fácil.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Existem dois tipos de elementos em uma interface: os que merecem destaque e os que não merecem destaque.

Por exemplo, na tela de login de um aplicativo, o elemento que merece maior destaque é o formulário de login. Afinal, é esta ação esperada do usuário: entrar no sistema.

A partir do momento em que você escolheu o que merece destaque, automaticamente você também escolheu o que não merece destaque. Todos os outros elementos da tela, como marca, normas, opções extra de login podem ser tratadas com menor destaque, justamente para criar contraste.

Afinal, se um elemento merece destaque, dê a ele o destaque que merece.

Bônus

Muitas vezes a melhor forma de dar destaque a um elemento é retirando o destaque dos demais.

No exemplo desta dica foi exatamente isso que ocorreu, ao invés de aumentar o destaque do botão principal, as opções secundárias passaram a ter menos destaque. ;)



Sabe o que é chato?

A bola que amassou. hahahahaha

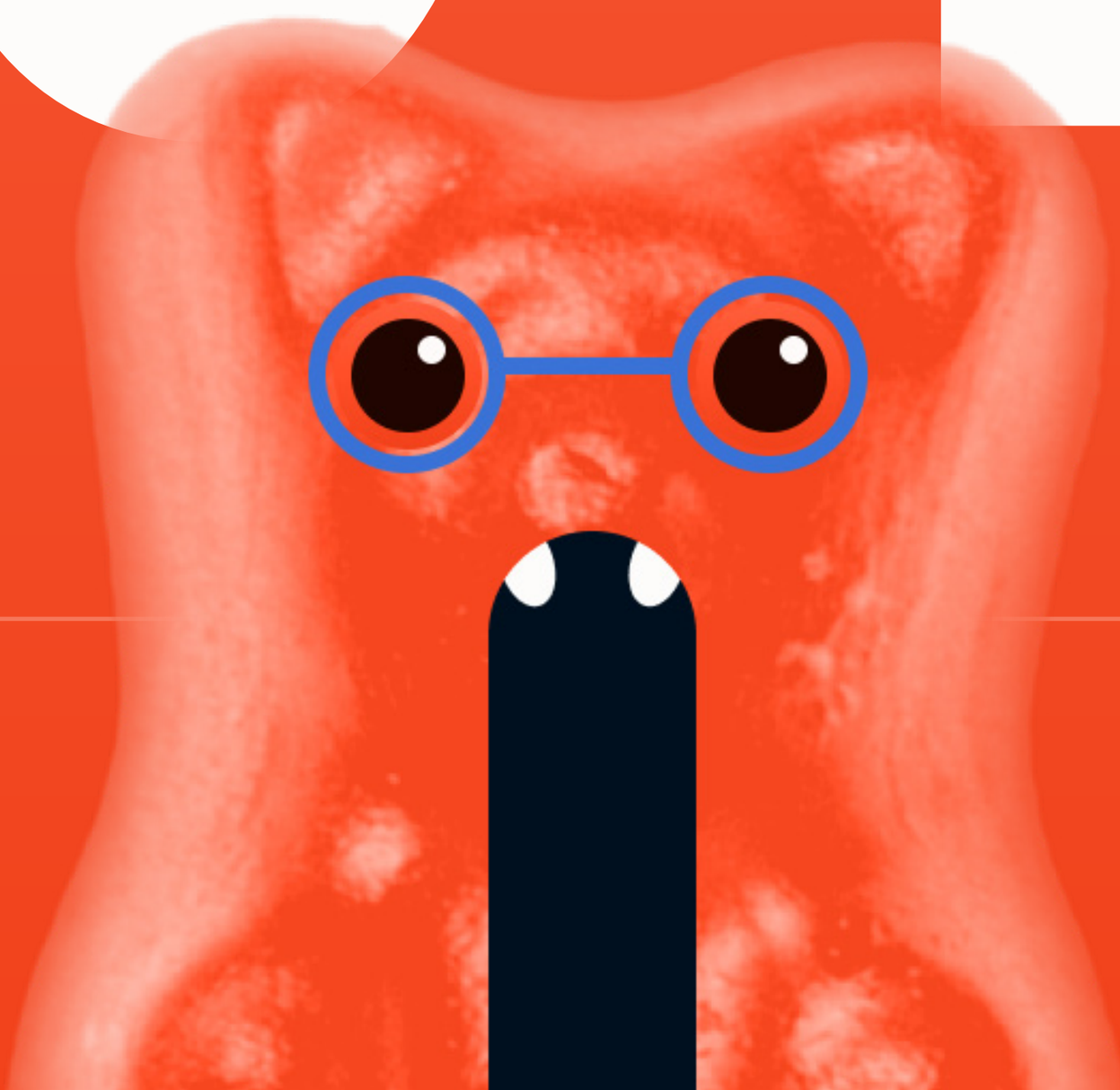
Tchau do Bumbum do Glurp pra você.



DICA 04 DE 29

A incrível dica

04



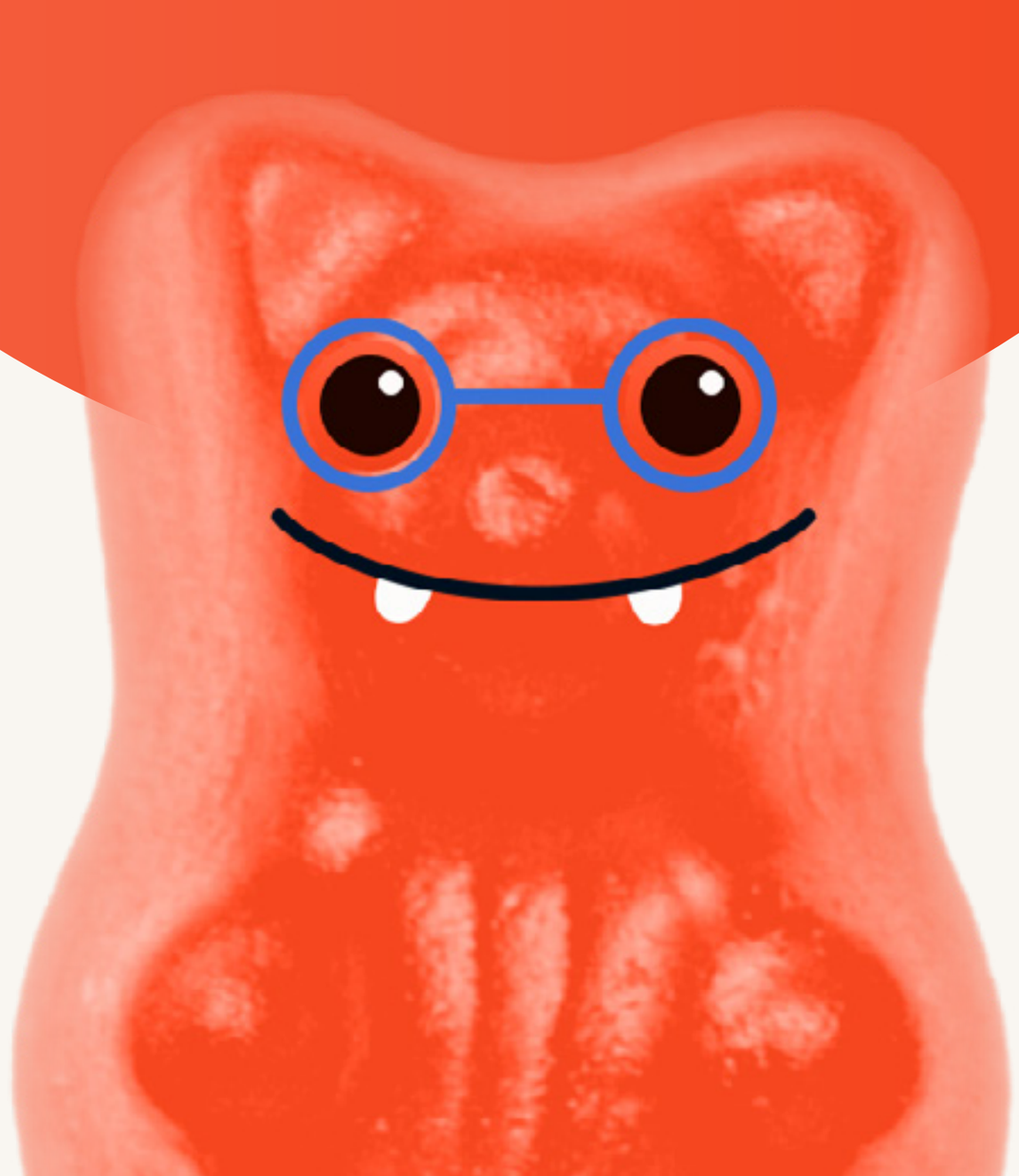


Me ajuda? :(

Tô mais perdido que tampa de caneta Bic.

DICA 04

Deixe claro o local em que o usuário está no sistema



NÃO FAÇA

Evite deixar o usuário sem saber em qual local ele está em uma página ou sistema.

Neste caso, o usuário está em qual tela?

BALINHAS

Balinhas Perdidas

Não confunda: Bala Perdida

com Balinha Perdida.

A primeira, é causada por gente

besta. A segunda, é só uma balinha

de goma desligadinha mesmo.

Como achar as balinhas





FAÇA

Utilize dicas visuais e elementos de navegação para ajudar o usuário a se encontrar.



Agora está claro que o usuário está na home :)

GLURP EXPLICA!

Imagine o seguinte: você está no meio de um pacote de Balas de Goma e quer sair. Como sair se você não tiver as direções?

Com as interfaces é a mesma coisa, **informar onde o usuário está ajuda ele a se localizar e locomover pelo produto**.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Um exercício para você: olhe para o primeiro website ou sistema que estiver aberto na sua frente. E agora eu pergunto:

Você consegue saber exatamente em qual página você está somente de olhar para esta tela?

No meu caso, olhei para o calendário do Notion (que estava aberto no segundo monitor). Alguns indicativos me ajudam a identificar onde estou: no topo da tela tem o mês e o ano. Logo ao lado, um calendário pequeno com a vista do mês. Ou seja, consigo facilmente identificar em que dia, mês e ano estou, tudo na mesma tela.

Nesse sentido, vários recursos de design podem ajudar o usuário, por exemplo: menus de navegação com a seção atual selecionada, breadcrumbs (vou deixar este para você pesquisar ;D)**, títulos, estruturas lógicas de página e vários outros**.

Bônus

Existem várias formas de informar em qual local o usuário está.

Por exemplo:

- **O título da página**
- **Breadcrumbs**
- **Indicativos no menu**
- **Outros**



Você viu que essa dica tinha um Glurp secreto?

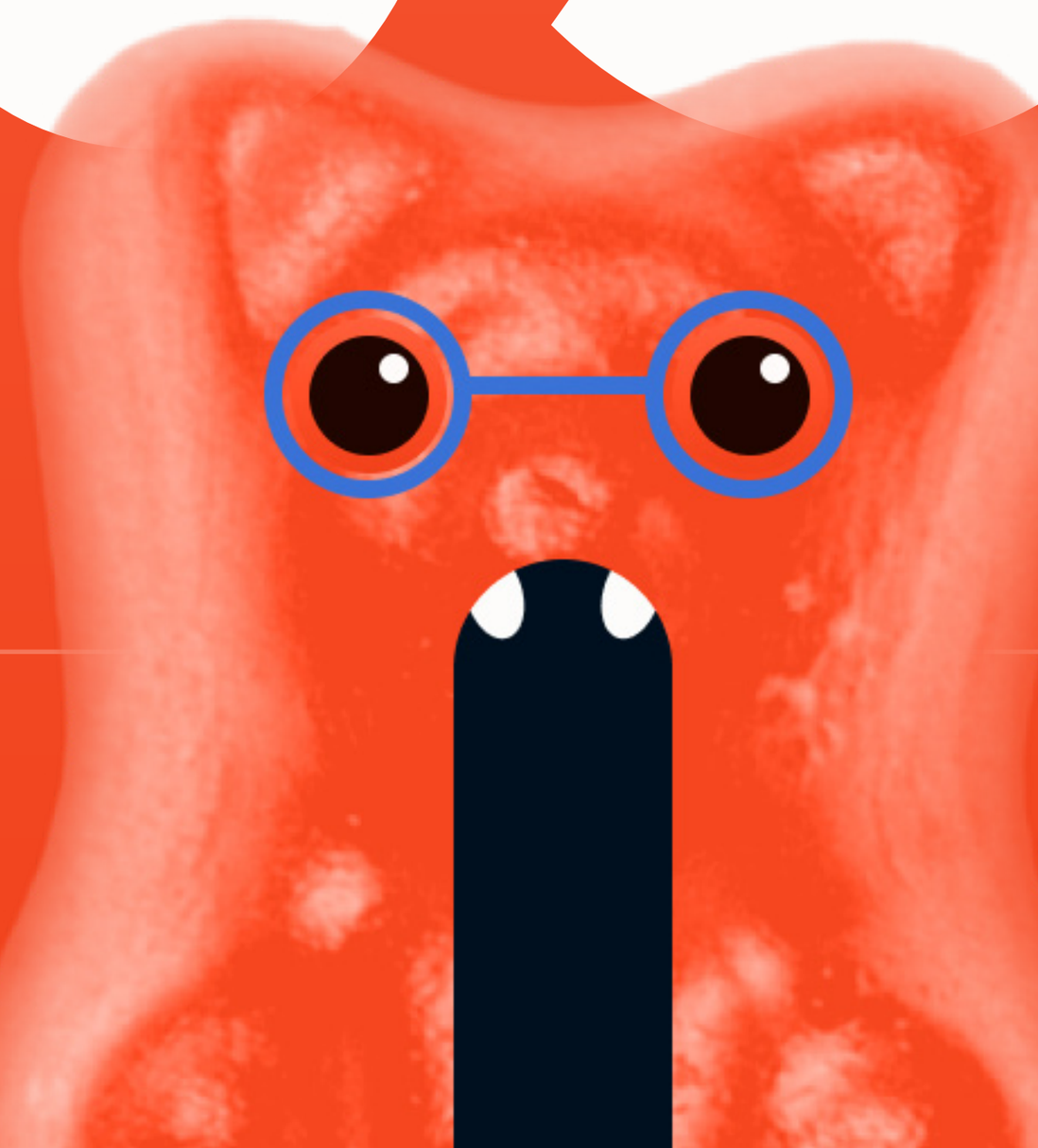
Achou? Então agora usa esse mesmo empenho que você tem pra achar Glurps pra praticar as dicas aí. :P



DICA 05 DE 29

A incrível dica

05

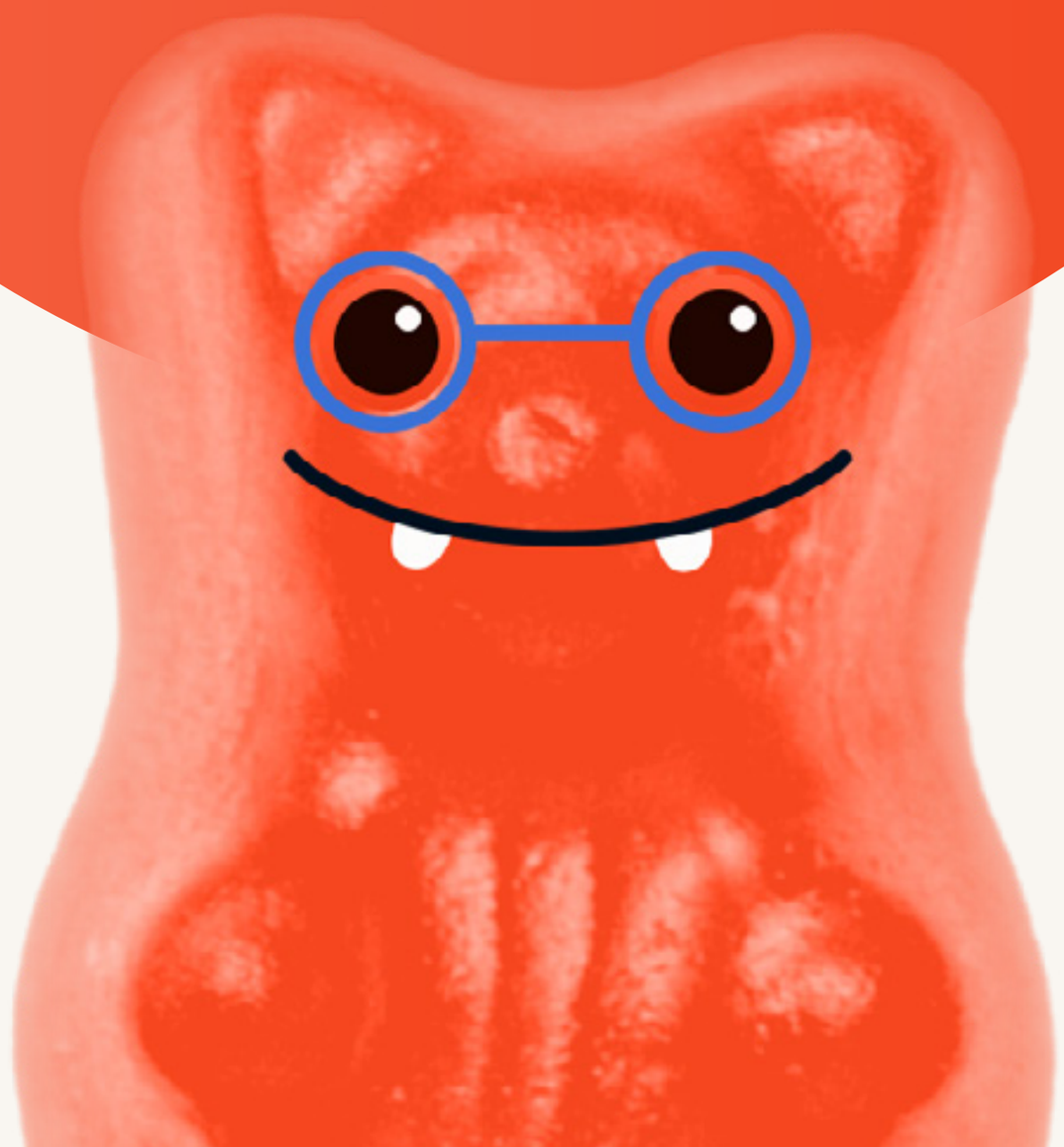




Hm... E o que acontece quando clico na balinha?

DICA 05

Evite o uso de ícones sem etiqueta



NÃO FAÇA

Evite utilizar ícones sem etiqueta, ou seja, um breve título que deixe claro do que se trata.

BALINHAS

Etiquetas nas Balinhas de Goma

Normalmente, Balinhas de Goma acham antiético revelar seus nomes.

Porém, quando se sentem confortáveis com seus tutores, colocam etiquetas de identificação.

FAÇA

Sempre que possível, **adicione etiquetas visíveis próximas a cada ícone.**

BALINHAS

Etiquetas nas Balinhas de Goma

Normalmente, Balinhas de Goma acham antiético revelar seus nomes.

Porém, quando se sentem confortáveis com seus tutores, colocam etiquetas de identificação.



GLURP EXPLICA!

Você sabe tudo da sua interface,
seu usuário provavelmente não.

Além disso, **deixar indicativos claros é uma forma de aumentar a acessibilidade e ainda auxilia usuários que navegam via voz**.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Provavelmente isto já aconteceu com você (e se não aconteceu você vai começar a reparar a partir de agora e vai ver que acontece com frequência): você acessa um aplicativo novo e vê um ícone que parece um botão e grande pergunta é: “O que será que faz este botão?”.

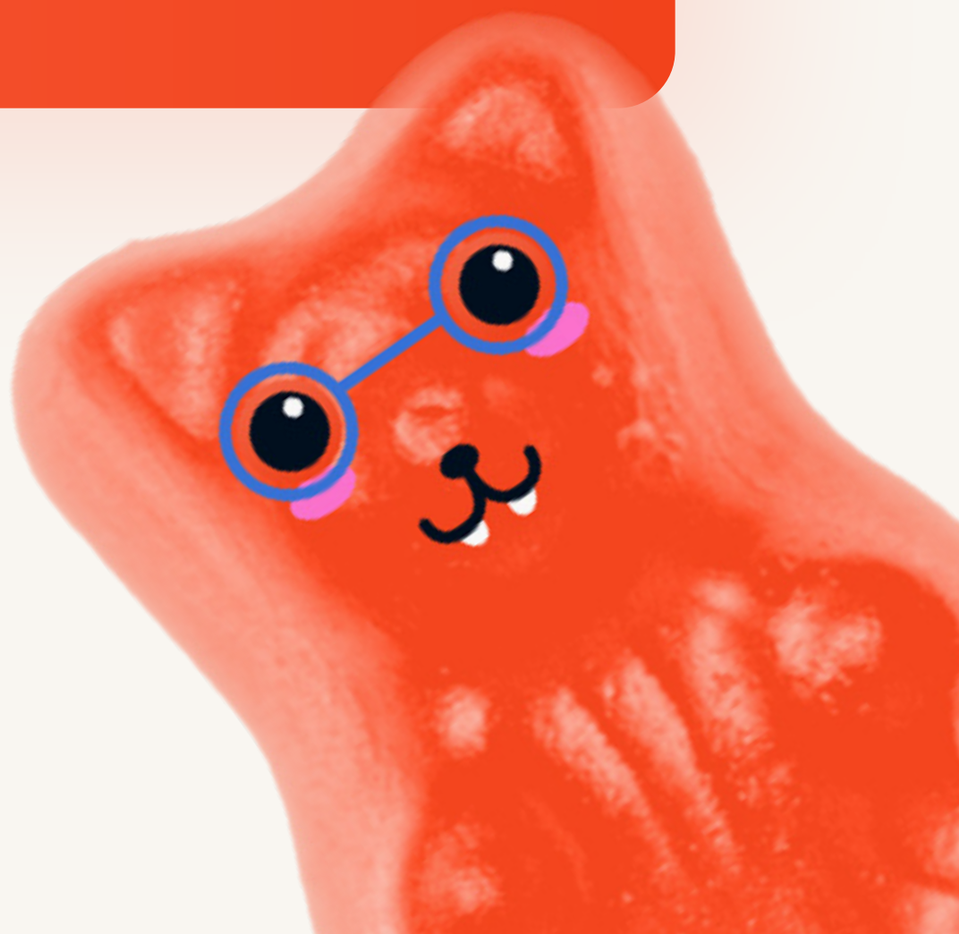
Há grandes chances de este ícone estar sem nenhum texto associado a ele. Com isso, o único modo de saber o que acontece ao clicar nele é clicando. E, nesse momento, você clica e reza rs...

Esse é apenas um dos motivos pelos quais é importante colocar etiquetas textuais associadas a ícones. Além disso, **pessoas que navegam via voz muitas vezes precisam falar o nome da ação para conseguir chegar até ela, sem etiqueta resta apenas a adivinhação ou uma navegação muito mais complexa para se chegar onde precisa.**

Bônus

Em alguns casos, **pode ser tentador mostrar a etiqueta somente quando o usuário passa o mouse sobre o ícone.**

Porém, nesses casos a etiqueta fica escondida e também não é uma boa prática.



Você sabia que **pumzinho de bala de goma não fede?**

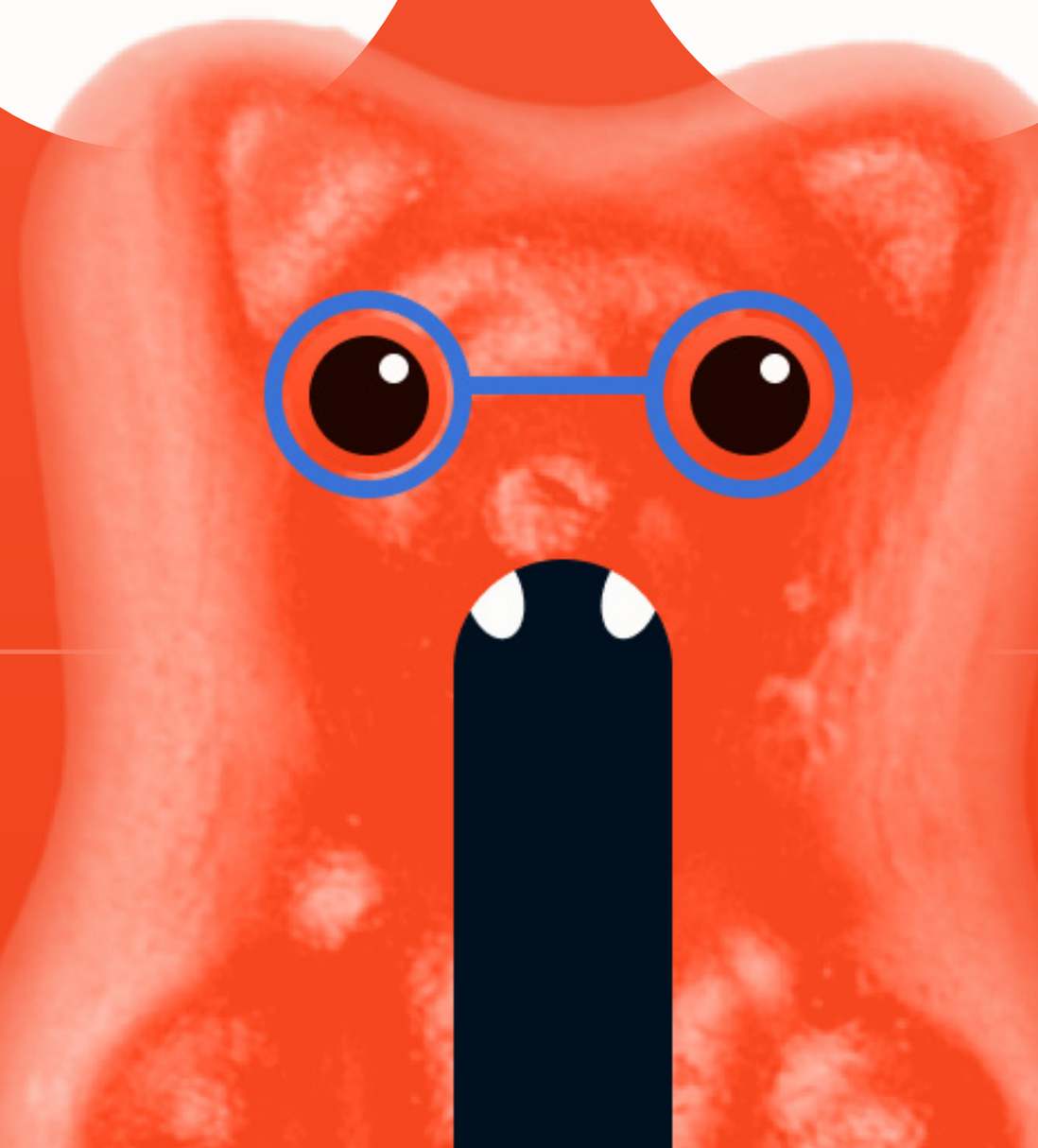
Tá vendo? Soltei pum e você nem sentiu.



DICA 06 DE 29

A incrível dica

06

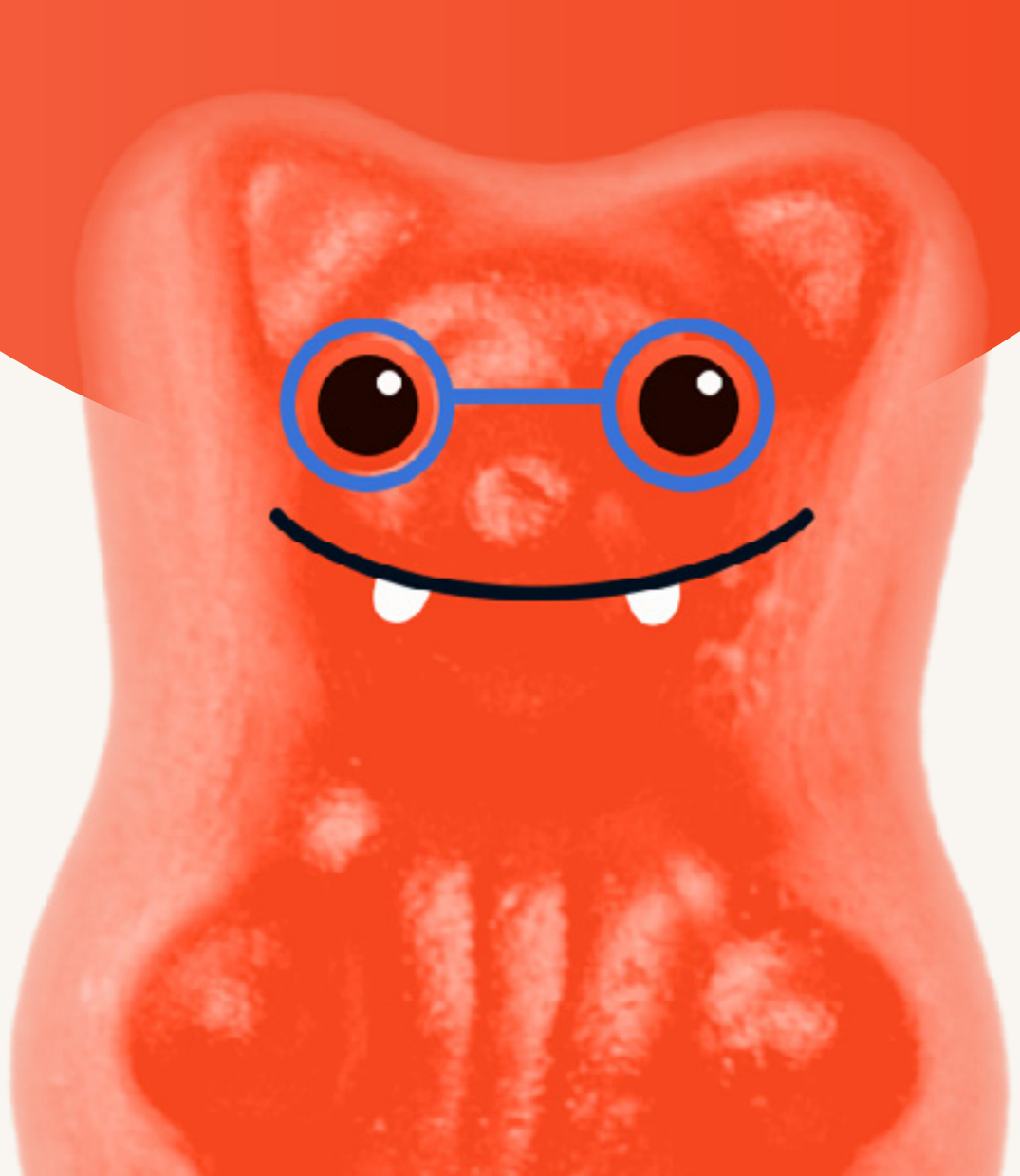




Tava bonito
enquanto não
tinha ninguém
usando...

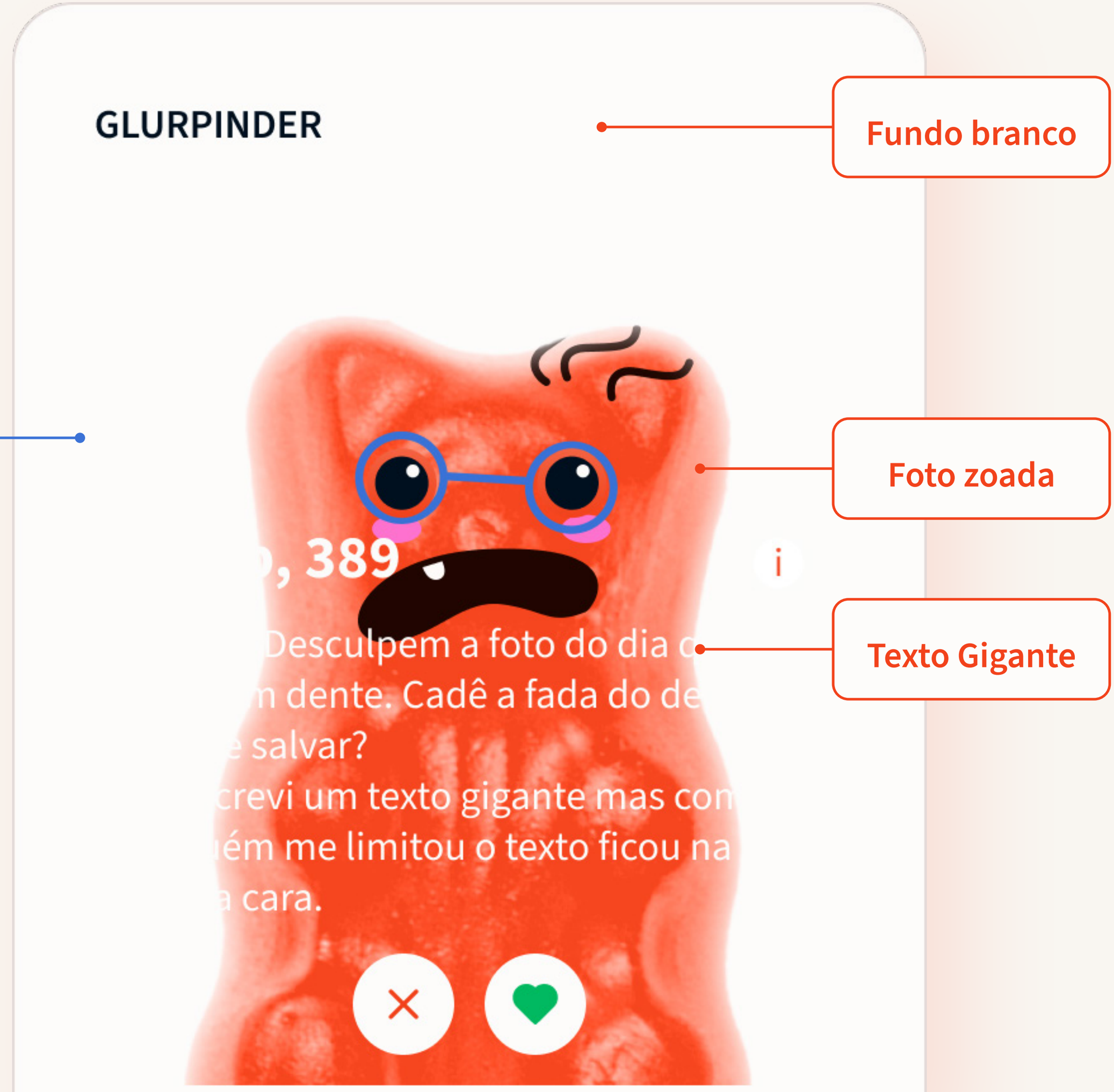
DICA 06

Considere o pior caso possível



NÃO FAÇA

Evite pensar somente no caso ideal. Afinal, pode acontecer o pior caso possível.



FAÇA

Considere qual o pior caso
e preveja como a interface irá reagir
nesse caso.

GLURP EXPLICA!

Não ache que o usuário não vai fazer algo, ele vai!

Você tem duas opções:

1. Limitar a ação do usuário; ou,
2. Adaptar a interface.

Apesar de designers e balinhas acharem que o mundo é um unicórnio ele não é.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

(Tá tranquilo, é claro que o usuário não vai...) ELE VAI!

Não conte com o bom senso, com a experiência do usuário nem nada disso. Previna-se.

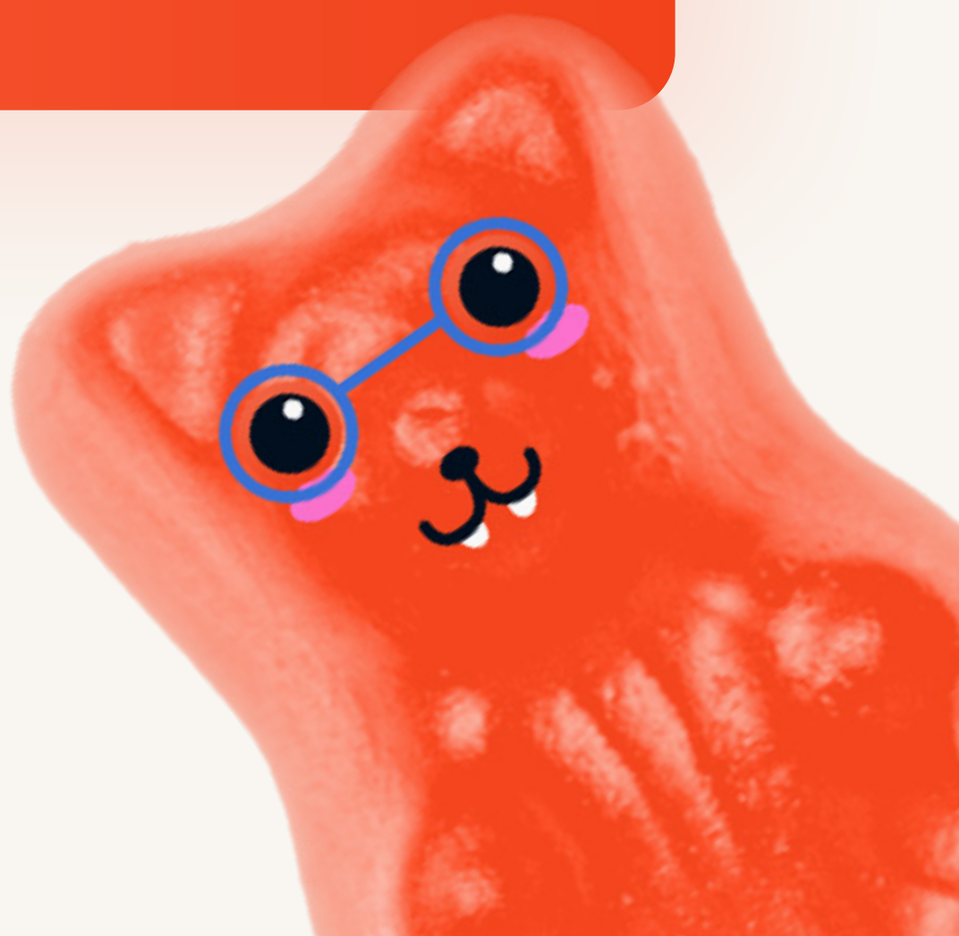
Qual o pior caso possível? No exemplo do Glurpinder, o usuário poder adicionar uma foto com fundo branco, baixa resolução, muito texto. Neste caso, o que irá acontecer em cada um desses casos? Algumas sugestões:

1. **Limite o tamanho do texto**: sugira que, caso haja mais de duas linhas o texto pode aparecer cortado.
2. **Adicione fundo sobre o texto**: um fundo padrão em texto sobre imagem ajuda a garantir que, não importa a imagem, o texto sempre irá aparecer.
3. **Estabeleça padrões mínimos**: limite o usuário. Caso ele tente fazer o upload de uma imagem muito pequena o sistema pode informar que não é permitido.

Bônus

Criar interfaces pensando em conteúdos reais é uma ótima forma de prever o pior caso.

Se você não tiver dados reais, busque plataformas similares e replique textos e imagens para testes.



Você sabia que as balinhas de goma de minhoca não têm bumbum?

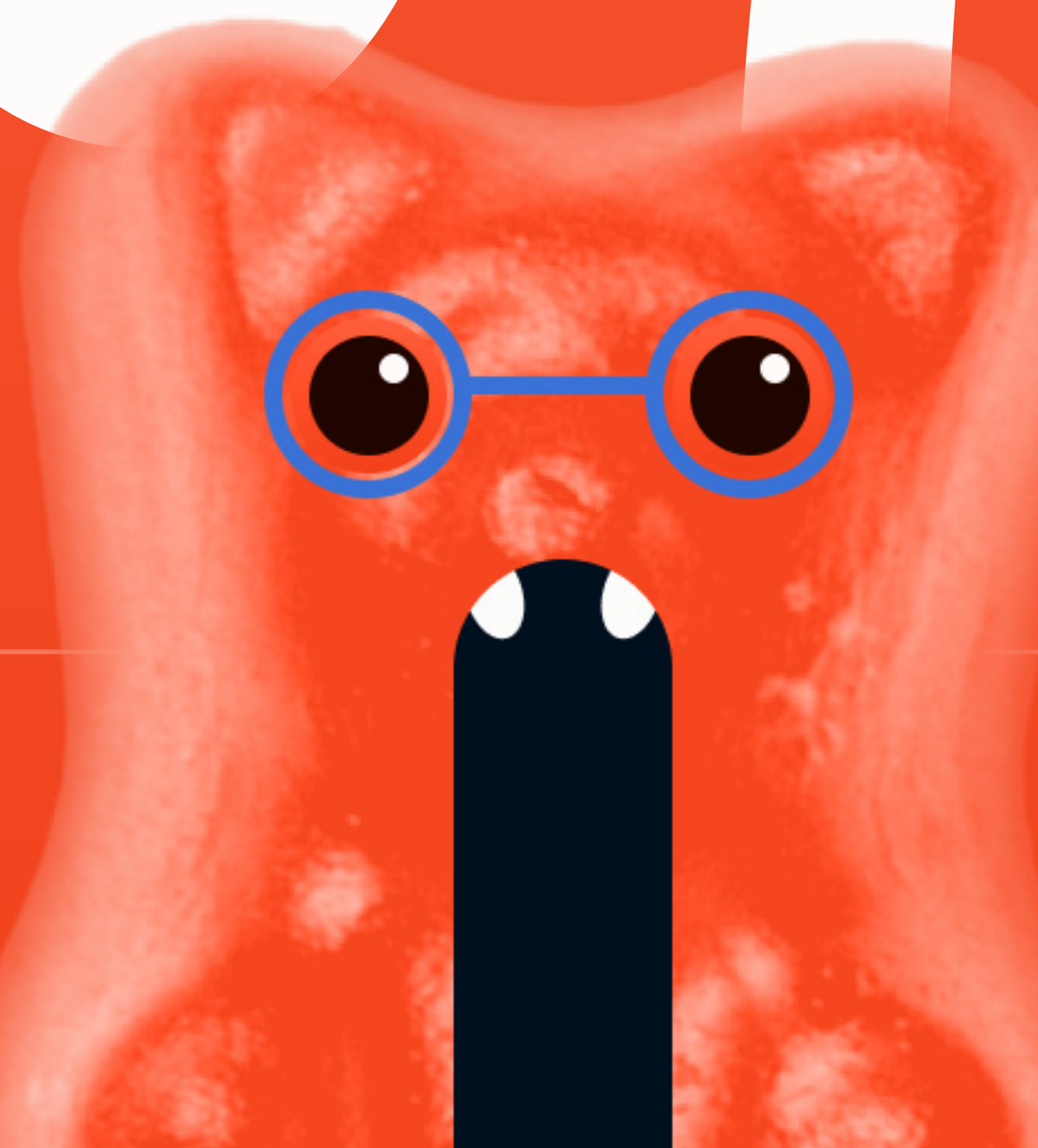
E verdade: rabinho não é bumbum.



DICA 07 DE 29

A incrível dica

07





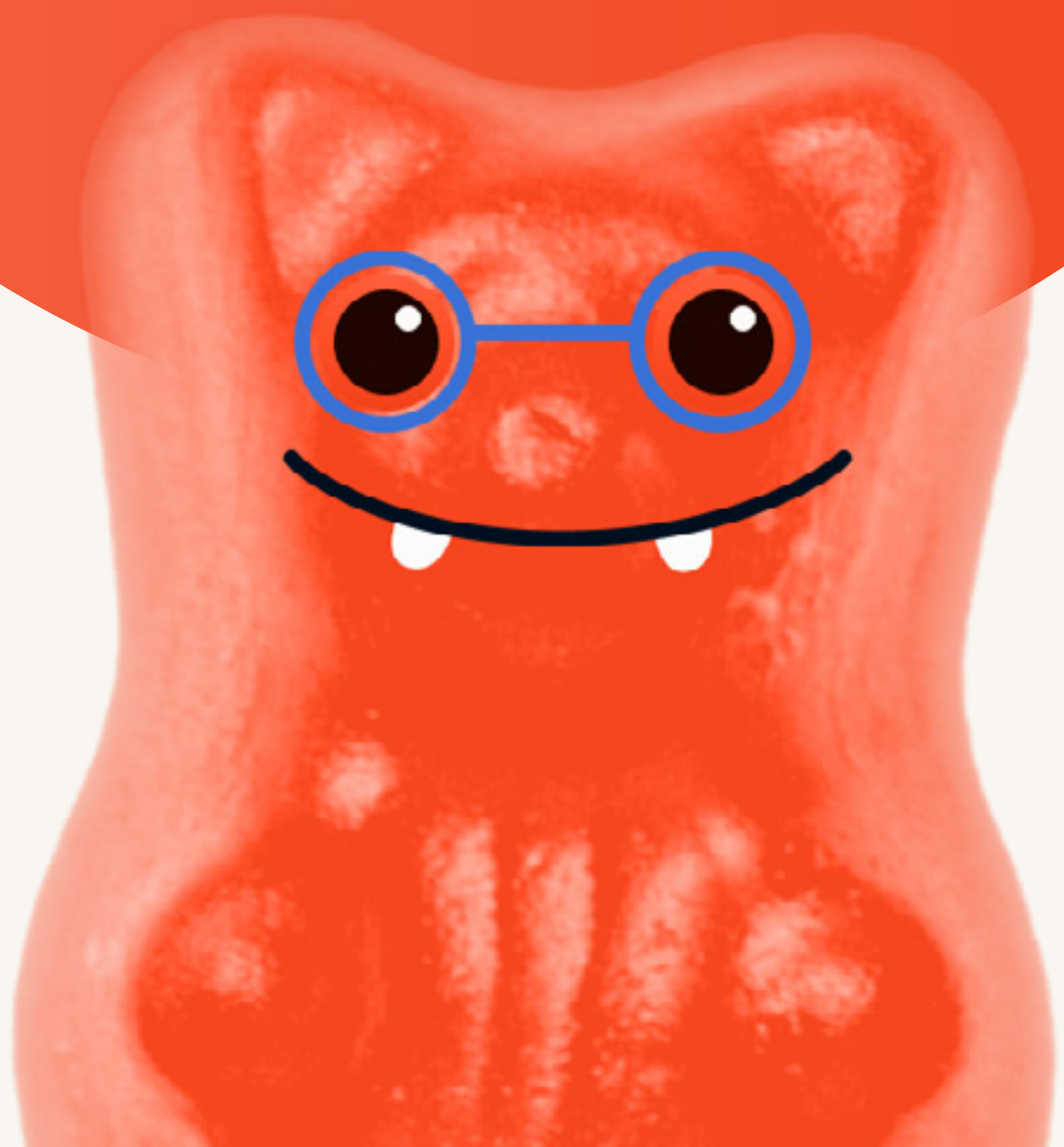
Erro 123.75!

Linha 23.

ERRO_INESPERADO_SE_FERROU_KKKK

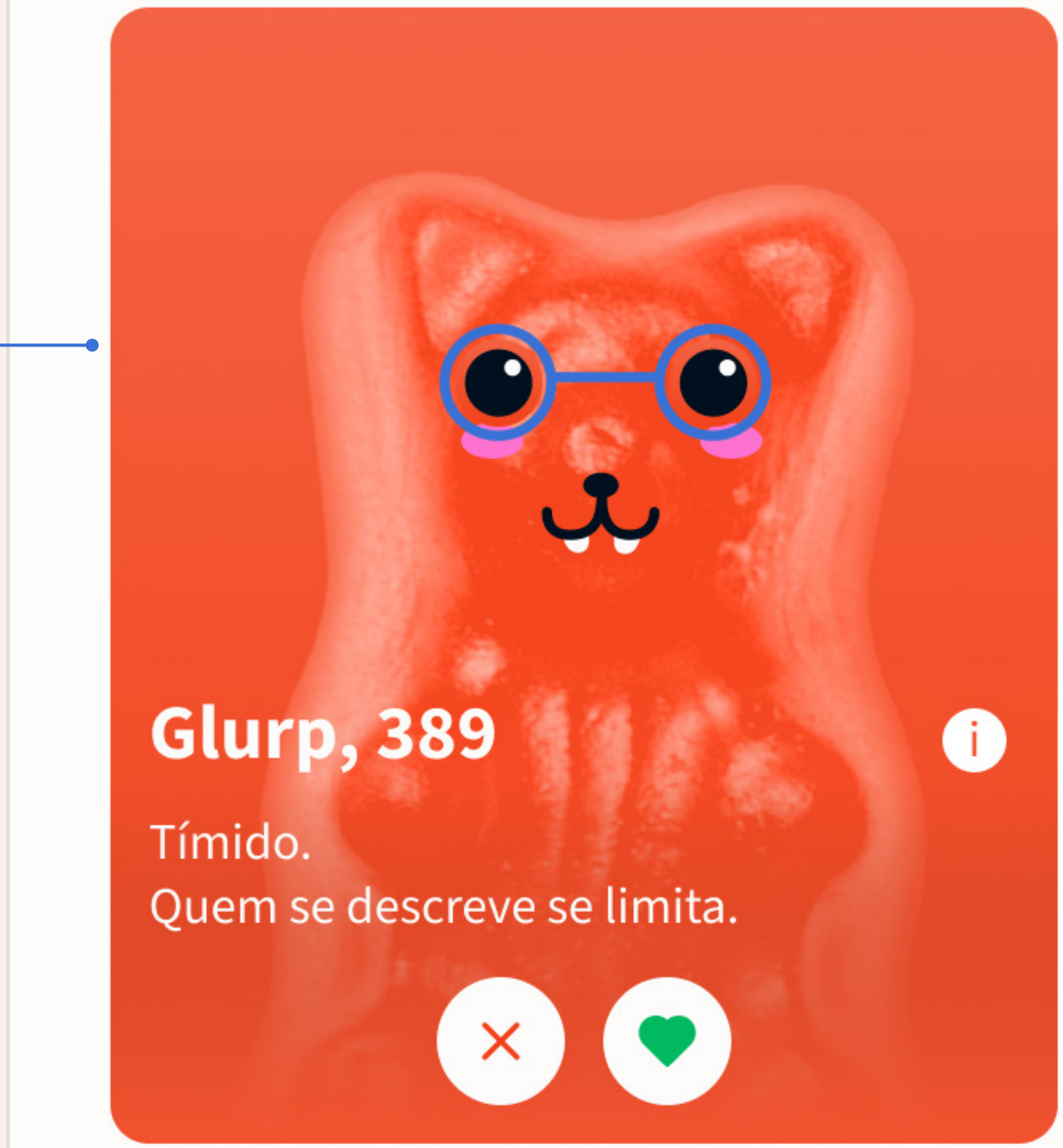
DICA 07

Crie estados de erro, carregando e vazio



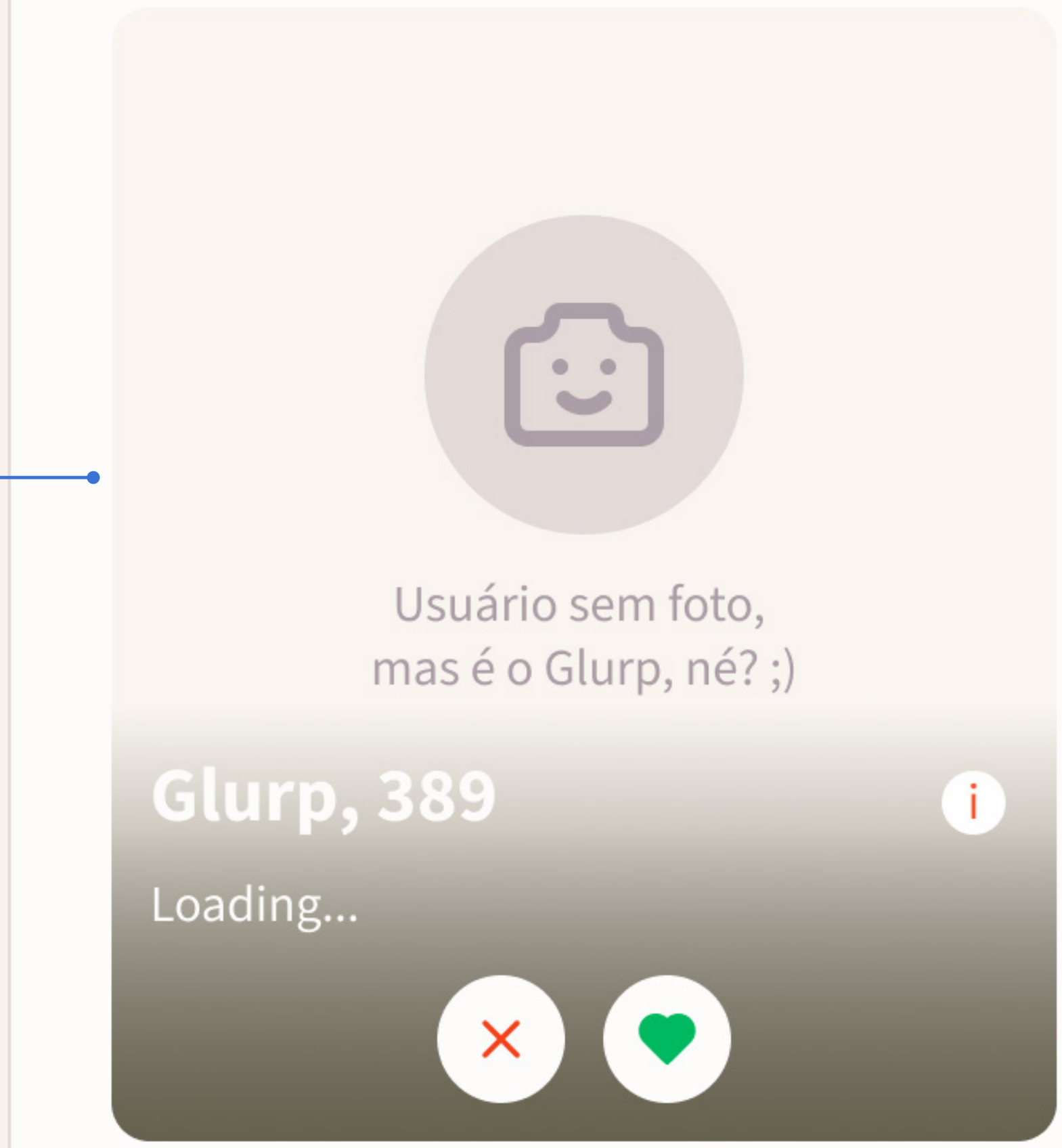
NÃO FAÇA

Evite pensar apenas no estado perfeito de uma interface.



FAÇA

Pense no mundo perfeito, mas **tenha em mente o que acontece quando nem tudo der certo.**



GLURP EXPLICA!

Interfaces são resultado de diversas requisições e bruxarias que os Devs fazem.

Logo, nem sempre estarão no estado perfeito. Por esse motivo, **preveja o que acontece ao carregar, quando tem erro ou se não tiverem dados cadastrados**.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

É bastante comum que as informações de interfaces sejam, na verdade, representações de bancos de dados. Na prática, as informações muitas vezes existem em um servidor, em uma API, ou em algum outro local, que não o produto final. Na hora que o usuário acessa a página o website ou software mostra as informações para o usuário.

Porém, muitas coisas podem acontecer até uma página aparecer para o usuário. O mais comum é o famoso “Erro 404”, quando uma página não é encontrada. Porém, podem existir erros do navegador e, ainda, muitos outros erros até que os dados cheguem ao usuário.

Por este motivo, é importante pensar nas mensagens e layout que irão aparecer para o usuário enquanto estiver carregando, em estado de erro ou, até mesmo, quando não houver nenhum item em uma base de dados.

Bônus

Converse com os desenvolvedores para prever quais locais necessitam de estados intermediários.

Além disso, **pense com carinho nas mensagens que irão aparecer em cada tela** para guiar o usuário bonitinho.



E aí, bebê?

Deu match?

Continua estudando então, que não quero match com quem não vai me dar futuro. :*



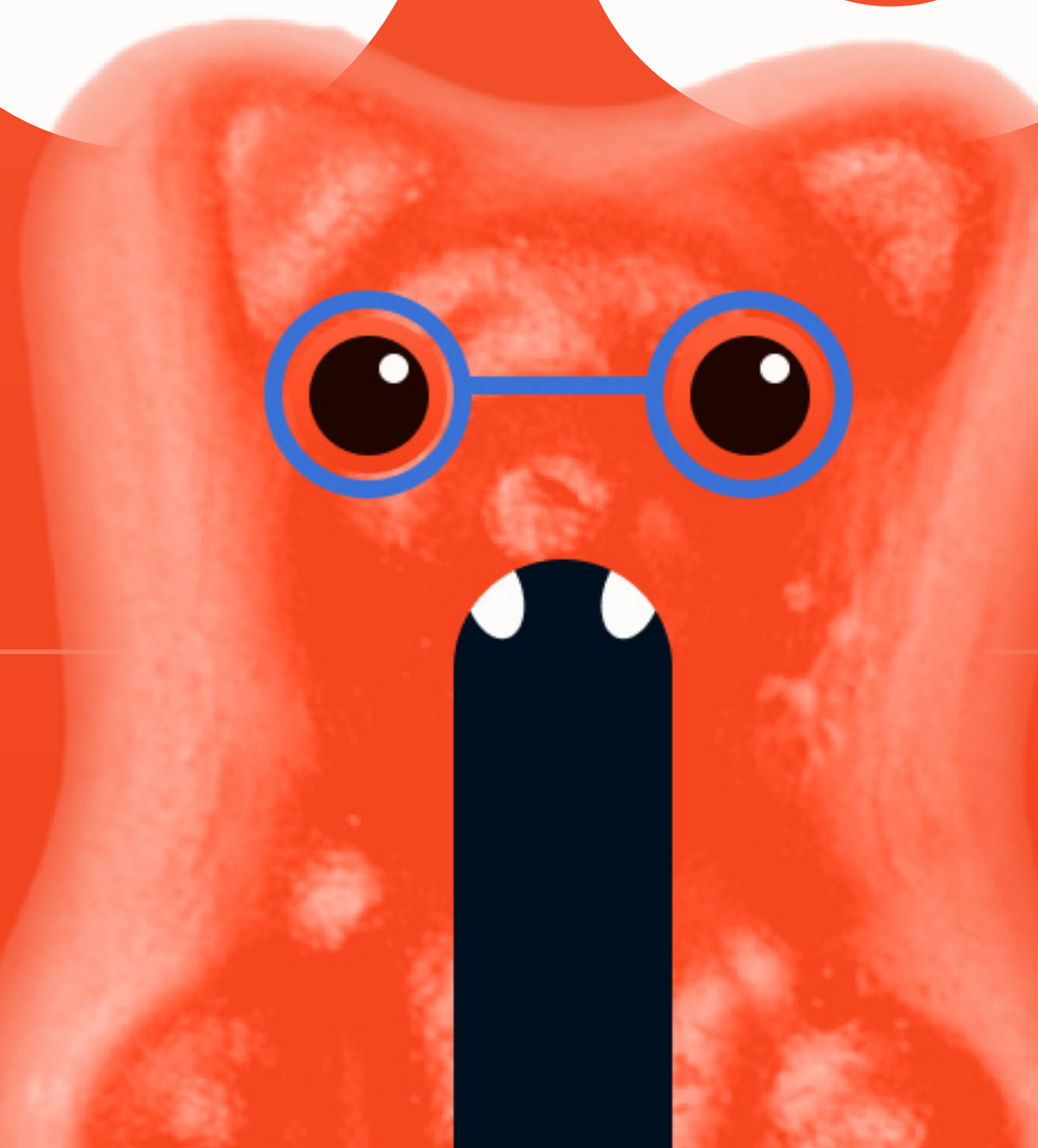
SEÇÃO 2

Tipografia

DICA 08 DE 29

A incrível dica

08

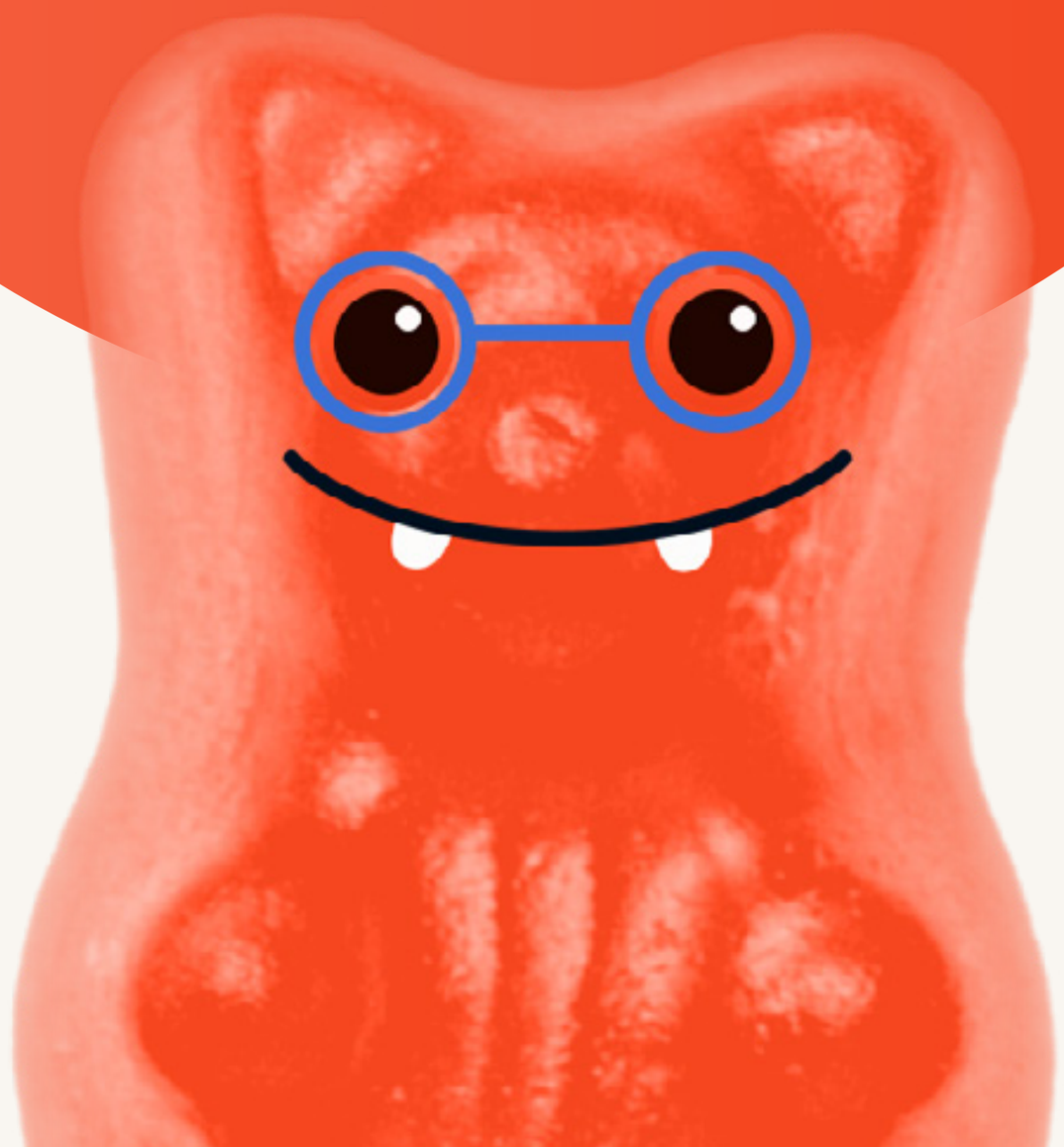




Quanto
texto igual,
não consigo
ver nada.

DICA 08

Utilize hierarquia de texto para guiar os usuários



NÃO FAÇA

Evite usar tamanhos
de tipografia muito parecidos
e com **pouco contraste**.

BALINHAS

Abrace Balinhas de Goma

As Balinhas de Goma normalmente são muito legais e amam abraços. Mas nem todas são assim.

Balinhas anti-sociais

As Balinhas antissociais costumam viver isoladas e…

FAÇA

Utilize tamanhos, pesos e cores contrastantes de tipografia para guiar o usuário.

BALINHAS

Abrace Balinhas de Goma

As Balinhas de Goma normalmente são muito legais e amam abraços. Mas nem todas são assim.

Balinhas antissociais

As Balinhas antissociais costumam viver isoladas em pacotes hermeticamente fechados e com

GLURP EXPLICA!

É fácil achar uma balinha de goma específica em um pacote com todas da mesma cor?

Tipografia é igual balinha de goma. Quanto mais diferente uma da outra, mais fácil diferenciar um elemento do outro. Obs.: use com sabedoria.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Mas afinal, o que é a tal “Hierarquia de Texto”?

Enquanto designers nós temos um super poder: guiar o olhar dos usuários. Olhe este exemplo:

Meu título fofinho

E aqui algum texto complementar, com uma tipografia menor. É possível perceber que o título chama a atenção do usuário, **este texto em negrito também é mais chamativo**.

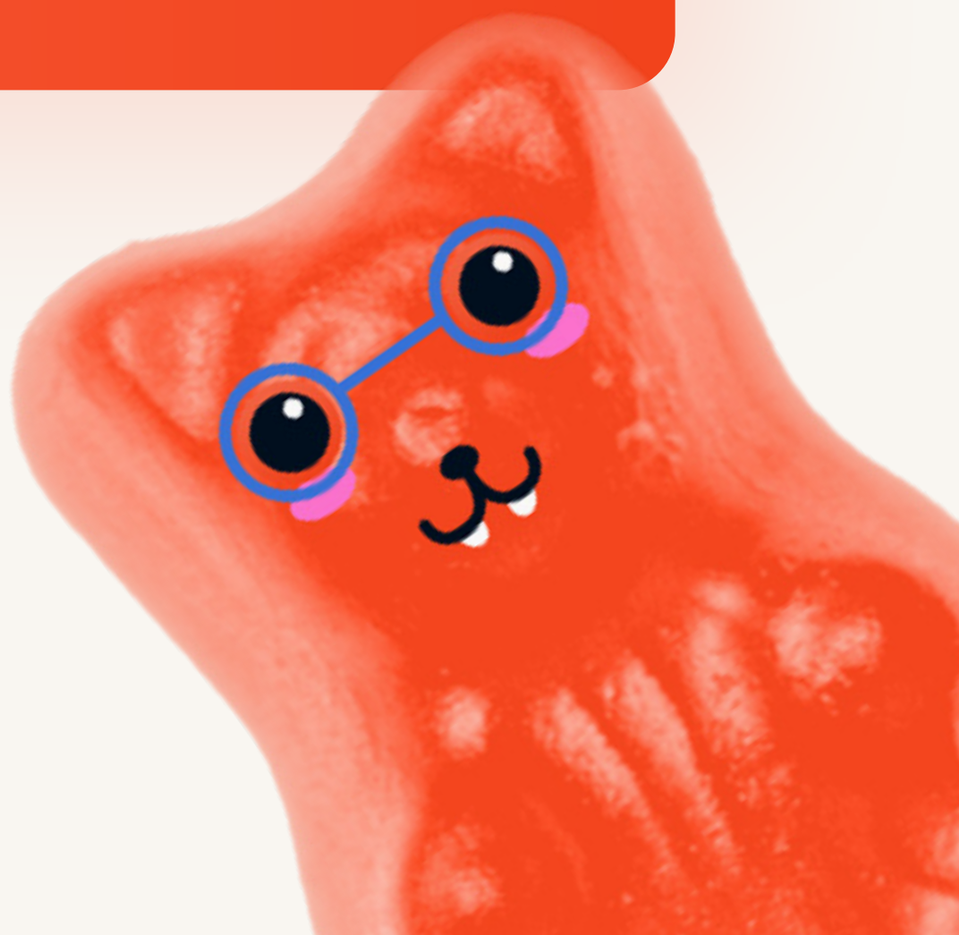
Isto é hierarquia tipográfica. Ou seja, usar a tipografia a seu favor para guiar o usuário conforme a necessidade.

O exemplo anterior nos ajuda a entender que vários recursos podem ser usados para criar esta hierarquia: tamanho da tipografia, pesos (itálico ou negrito) e, até mesmo a cor.

Bônus

O site **Fonts Knowledge** da Google é uma ótimo recurso para quem quer aproveitar e estudar mais sobre tipografia.

Neste site é possível estudar detalhes técnicos de tipografia de forma super simples e organizada.



Você ainda está olhando o bumbum do Glurp?

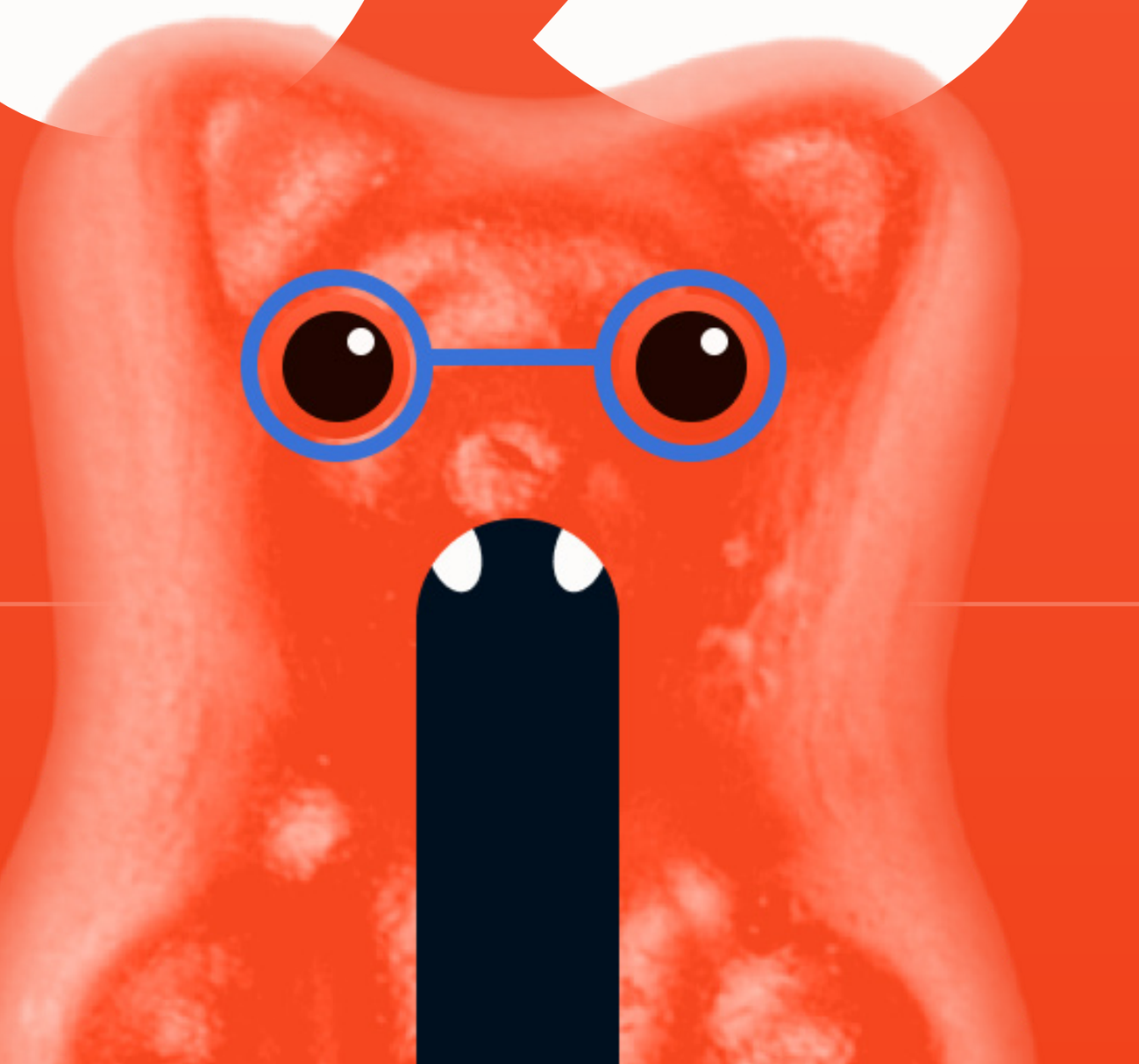
Por favor, só pare. Como você quer que o bumbum te ofereça apoio moral desse jeito?



DICA 09 DE 29

A incrível dica

09



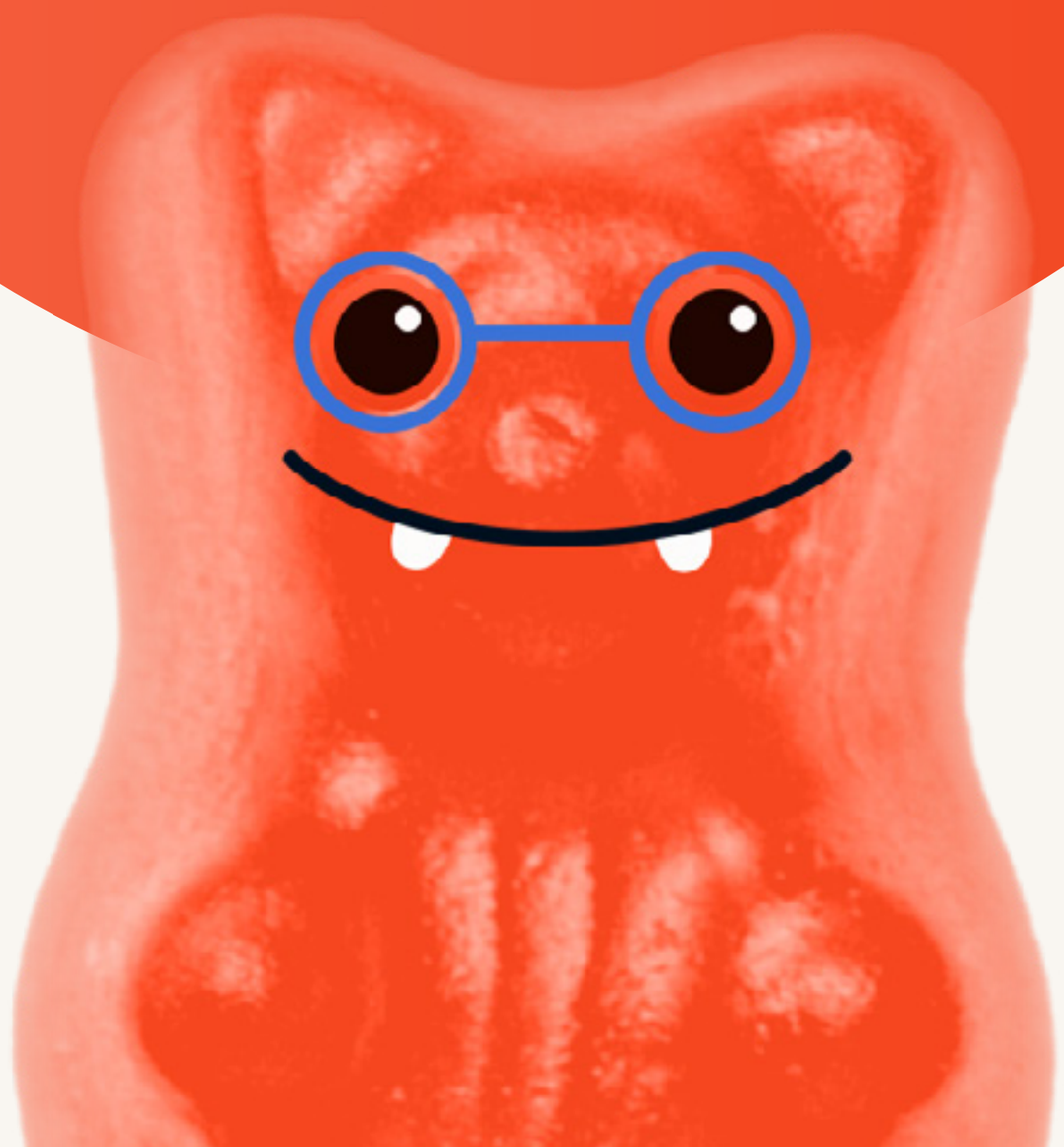


Olha!

Uma escala tipográfica

DICA 09

Utilize escala tipográfica



NÃO FAÇA

Evite utilizar um tamanho de **tipografia totalmente aleatório a cada nova seção ou tela.**



FAÇA

Crie padrões de tamanho (escala) para títulos e corpo de texto e repita em sua interface.



GLURP EXPLICA!

Escala tipográfica é uma forma de criar **consistência entre os tamanhos de tipografia**, similar à imagem a seguir.

Heading XXL	40px 2.5rem
Heading XL	28px 1.7rem
Heading L	20px 1.25rem
Heading M	16px 1rem
Heading S	14px 0.875rem





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Escalas tipográficas são, na verdade, um complemento à **hierarquia de texto**.

De um lado, a hierarquia ajuda a guiar o olhar dos usuários. De outro, as escalas tipográficas ajudam a padronizar e criar consistência e escalabilidade.

Escala tipográfica consiste em escolher tamanhos tipográficos que se repitam. Imagine que esta é sua escala de títulos:

1. **Título Grande**: 64px, negrito, cor primária

2. **Título Médio**: 48px, negrito, cor neutra

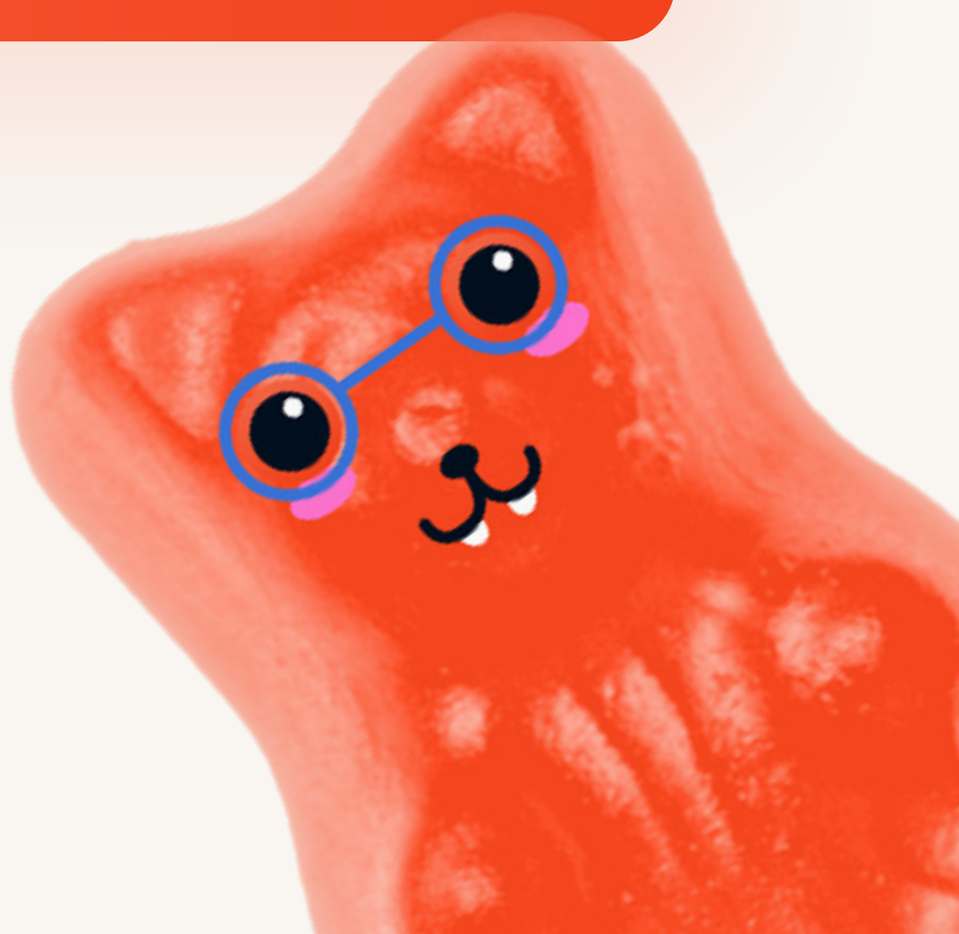
3. **Título Pequeno**: 24px, negrito, cor neutra

Ou seja, a partir do momento em que você definiu a escala de títulos, toda vez que você for usar um título você vai escolher entre um dos estilos previamente criados.

Bônus

Várias ferramentas podem ajudar
na hora de criar escalas tipográficas.
Algumas sugestões:

- **Typescale** (website)
- **Modular Scale** (website)



O Bumbum do Glurp queria te falar algo, mas ele esqueceu.

Fica susse, vai estudando.

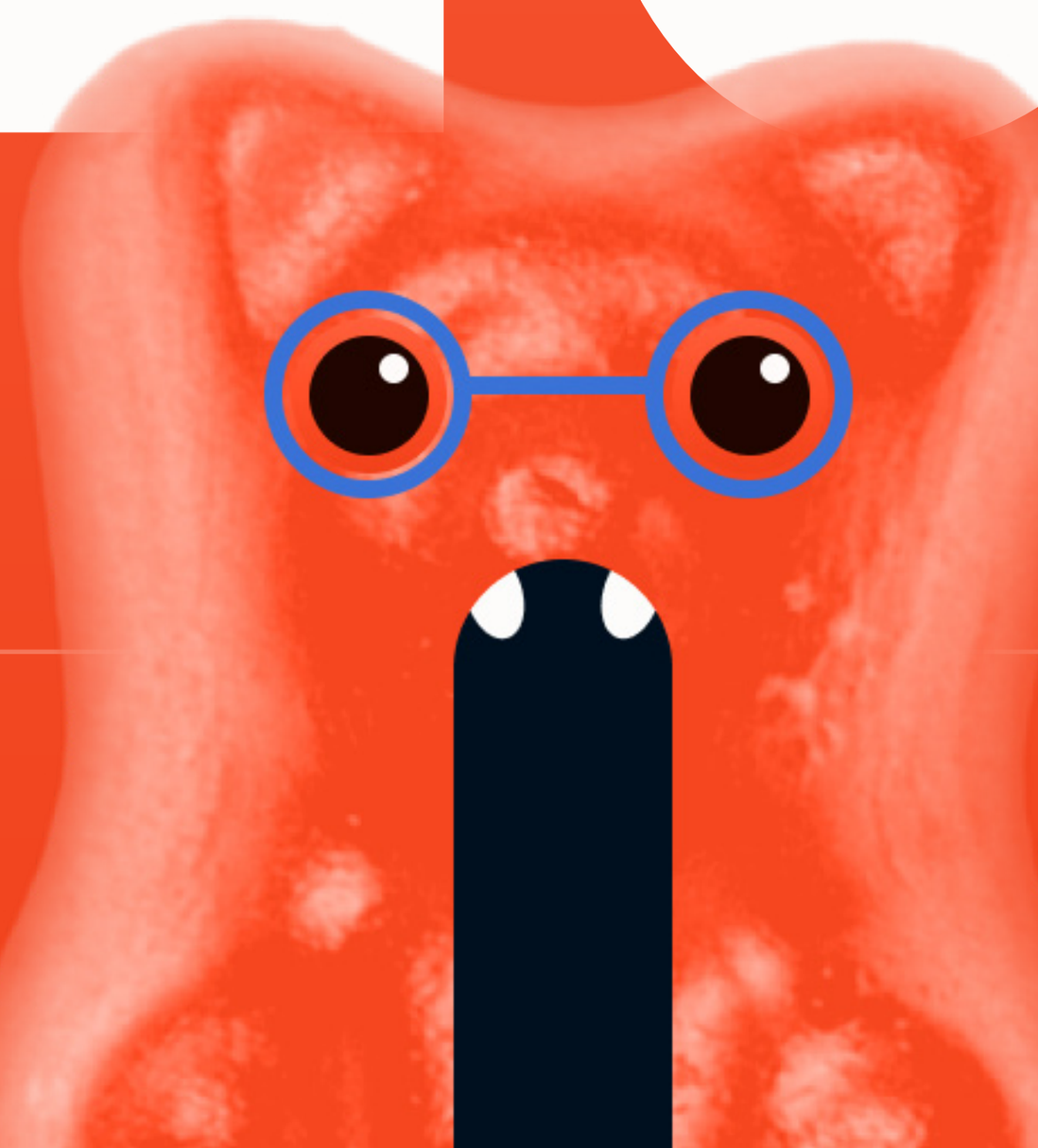
Até a próxima dica ele lembra!



DICA 10 DE 29

A incrível dica

10

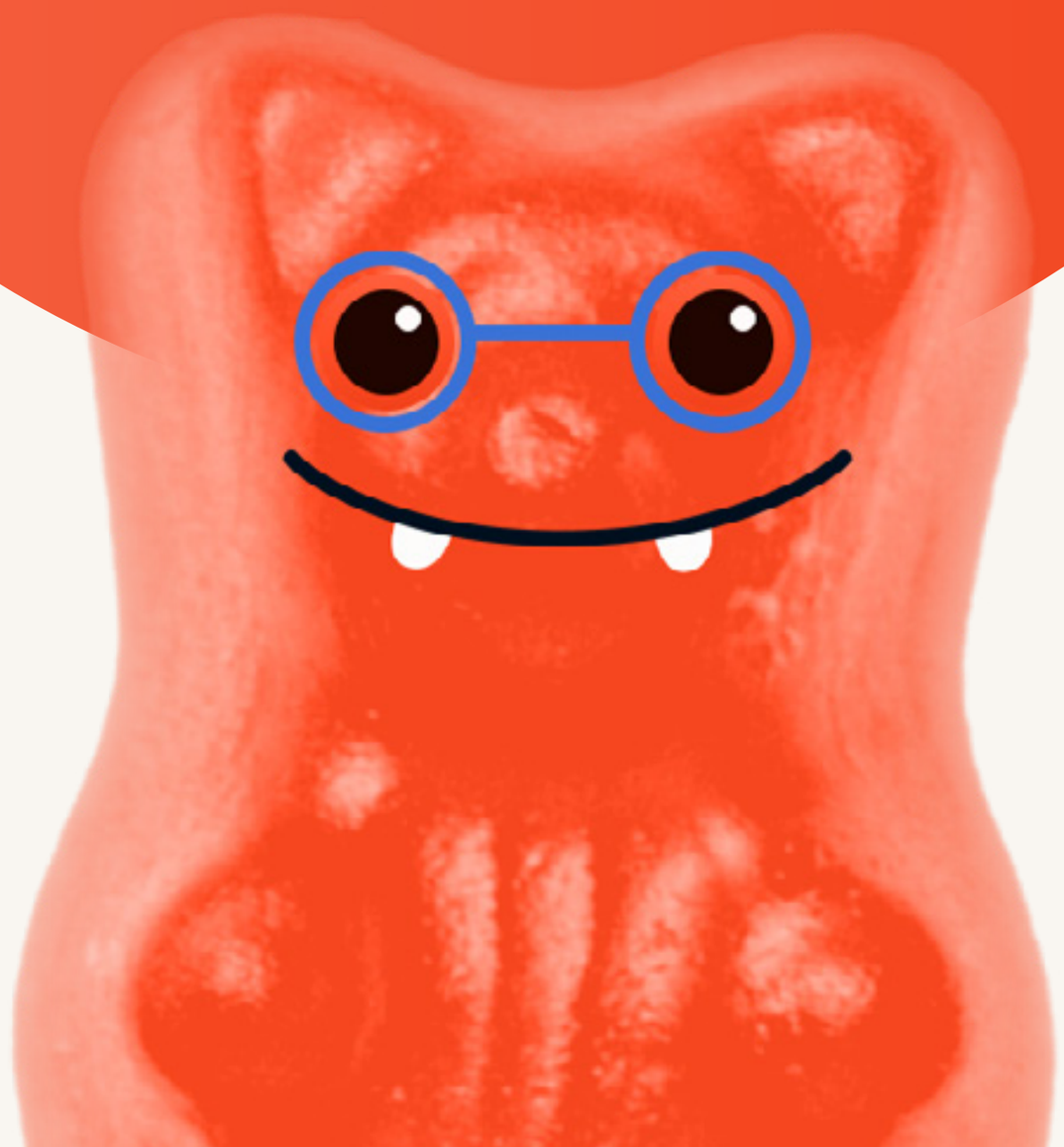




Que texto
minúsculo!
Consegui ler
foi nada... :(

DICA 10

Evite tamanhos de fonte muito pequenos



NÃO FAÇA

Evite utilizar **tamanhos de tipografia muito pequenos.**

Por favor, queremos ler o poeminha :(...

POESIA

Poeminha da Balinha de Gominha

Balinha de Gominha,
Vamos nos falá?
Em sua barriguinha,
Carrega o celulá.

Trim, trim, trim,
O telefone já tocou,
E a balinha assim,
Logo se ligou.

Coça a barriguinha,
coça sem pará,
Oba, finalmente!
Achei meu celulá.

FAÇA

Utilize tamanhos de fácil leitura, na dúvida, cheque o tamanho que outros produtos utilizam.

POESIA

Poeminha da Balinha de Gominha

Balinha de Gominha,

Vamos nos falá?

Em sua barriguinha,

Carrega o celulá.

Trim, trim, trim,

O telefone já tocou,

E a balinha assim,

Logo se ligou.

Coça a barriguinha

GLURP EXPLICA!

Pra começar, toda balinha de gominha — os não balinha de gominha também — um dia envelhece.

Ou seja, **um dia você vai querer uma tipografia maior também**. Então, que tal começar a ser legal agora?





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Uma pergunta: por qual motivo você coloca um texto em uma interface? Eu quero acreditar que a resposta foi: “Porque eu quero que os usuários vejam o texto”.

Caso o texto não precise ser lido, das duas uma:

1. Mova o texto para uma página diferente (ou esconda em alguma seção);
2. Simplesmente remova o texto.

Resolvido o problema dos textos que não precisam ser lidos todos os outros merecem ser lidos. Ou seja, utilize tamanhos de tipografia bem legíveis.

Inclusive, caso seja muito texto, foque em diagramar bem a página e deixar o mais dinâmico possível. Dessa forma, não será problema para o usuário rolar a página ou navegar entre páginas diferentes para ver todo o conteúdo.

Bônus

Não é uma regra escrita em pedra, mas em geral, **evite tamanhos menores que 16px desktop e 12px mobile**.

Além disso, a extensão **WhatFont** para Chrome é ótima pra inspecionar o tamanho da tipografia de websites. Desse modo, você consegue descobrir quais tipografias e tamanhos seus sites preferidos estão utilizando.



Bumbum do Glurp aqui! Lembrei o que eu queria falar:

Você tá uma pessoa muito fofa hoje.

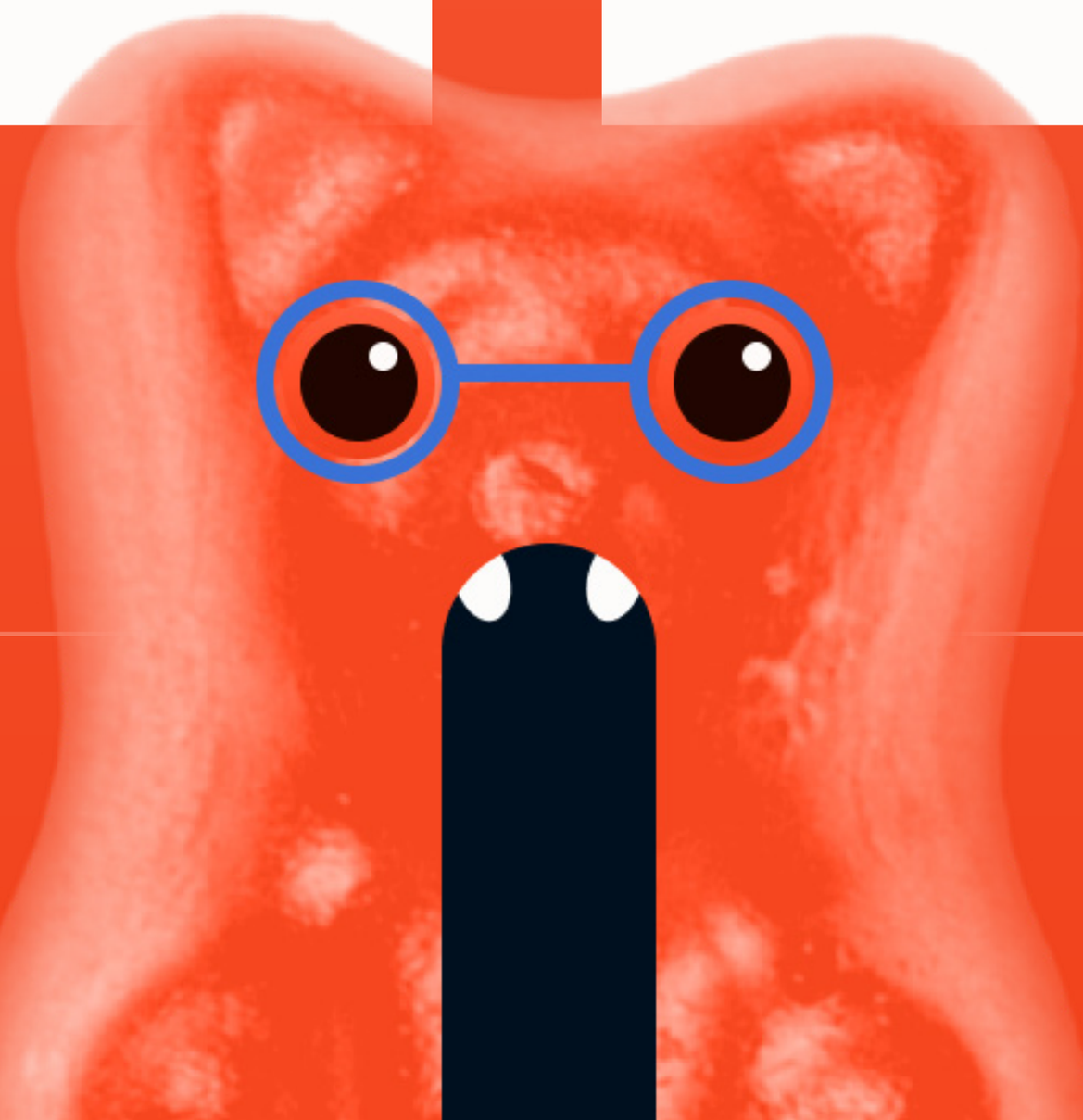
Sério, só de estar lendo isso aqui ganhou mais fofura.



DICA 11 DE 29

A incrível dica

11





Meu Deus!

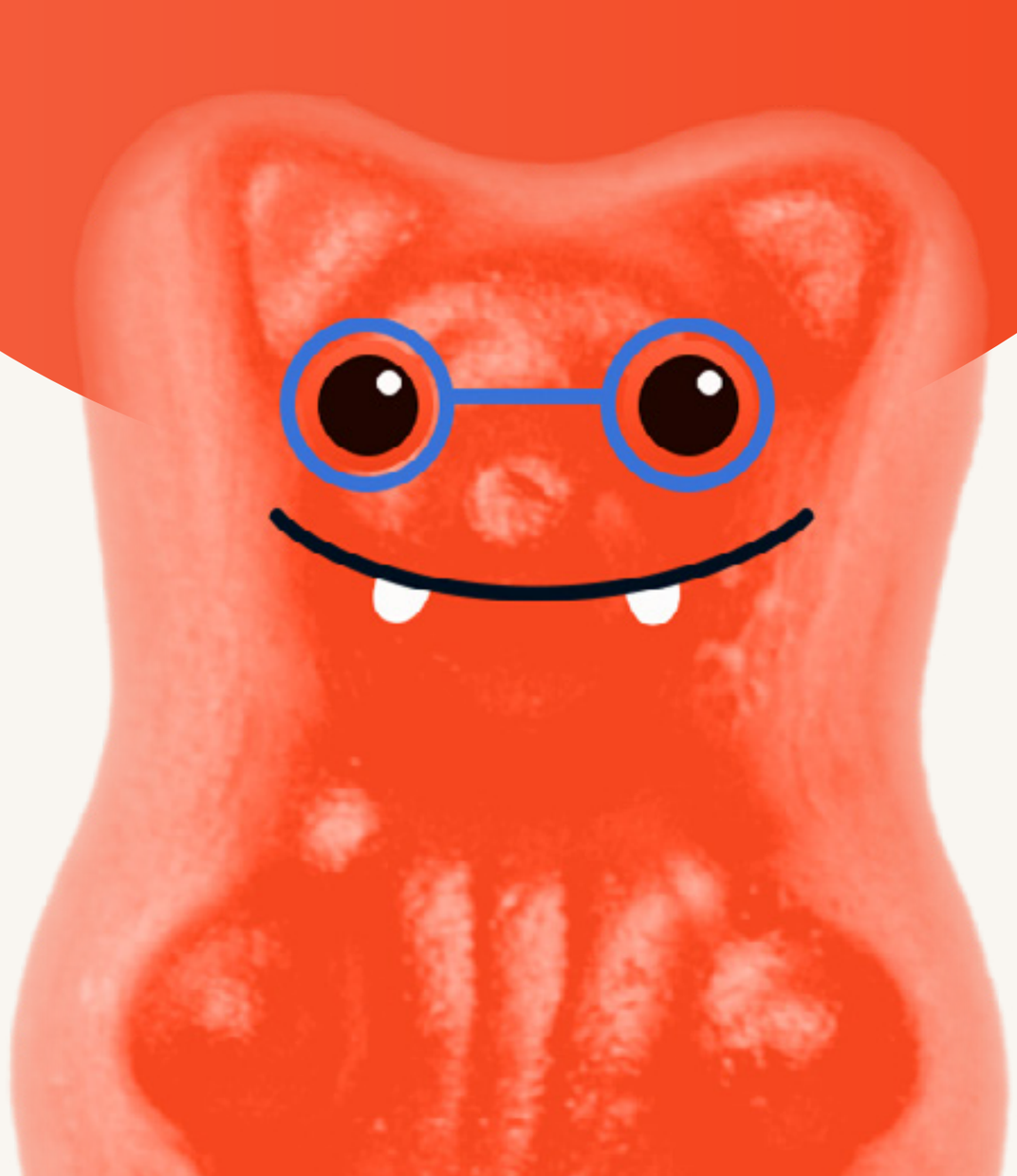
CADA LINHA TEM

uma tipografia

diferente

DICA 11

Evite excesso de tipografias



NÃO FAÇA

Evite utilizar muitas tipografias diferentes em um mesmo produto.

BALINHAS

Space Mono

Grau de maciez das Balinhas de Goma

Source Sans 3

Maciez é a principal característica das balinhas de goma. Logo, são fofas.

Arial

Fofura em forma de ursinho

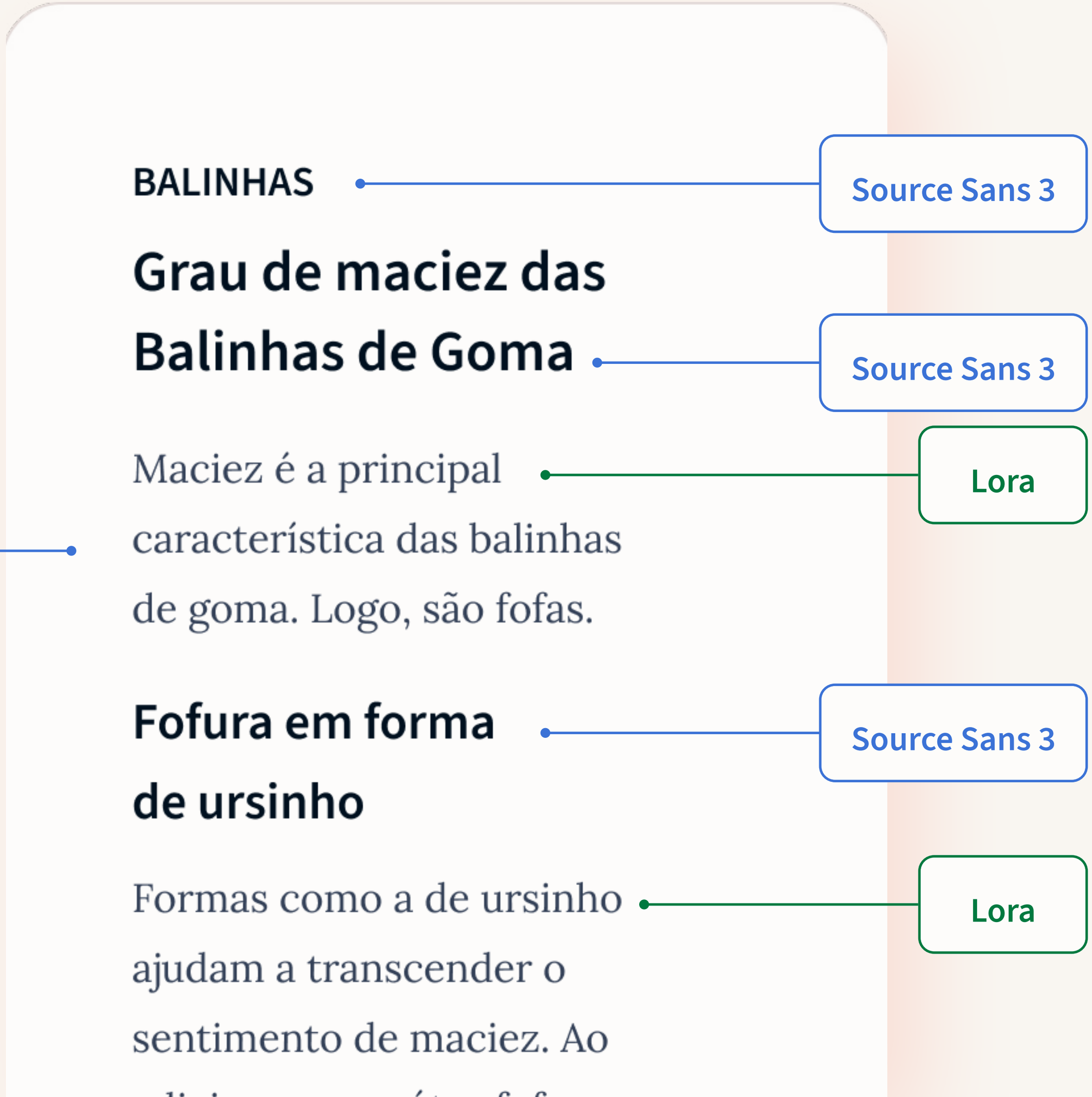
Sora

Formas como a de ursinho ajudam a transcender o sentimento de maciez. Ao adicionar o caráter fofo a

Garamond

FAÇA

Escolha uma ou duas tipografias para todo o produto e mantenha a consistência.



GLURP EXPLICA!

Misturar muitas tipografias diferentes pode dificultar na hora de escalar a interface.

Além disso, **cada tipografia acrescenta um peso a mais no produto final e pode impactar na performance**.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Utilizar excesso de famílias tipográficas pode ser prejudicial e ocasionar:

1. **Problemas de Performance**: cada família tipográfica significa maior peso para nosso produto. Afinal, assim como as imagens de um website precisam ser carregadas para aparecer para os usuários o mesmo ocorre com tipografias.
2. **Falta de Padrões**: muitas tipografias diferentes podem passar uma impressão de que são telas e interfaces desconexas, já que não há padrões claros.
3. **Baixa identificação de marca**: dificilmente marcas fortes abusam de tipografias, até porque se já é difícil lembrar de uma, imagina lembrar de várias?
4. **Dificuldades para o usuário**: nossa atenção é limitada, excesso de elementos visuais distintos pode ajudar a confundir os usuários.

Bônus

O site **fontjoy.com** é uma ferramenta incrível e que pode ajudar muito na hora de escolher combinações tipográficas.

Através deste website é possível encontrar combinações de tipografia e ainda definir qual o grau de diferença que você busca entre as tipografias.



O Bê não Lia.

Mas a Bá Linha.

Hahahaha

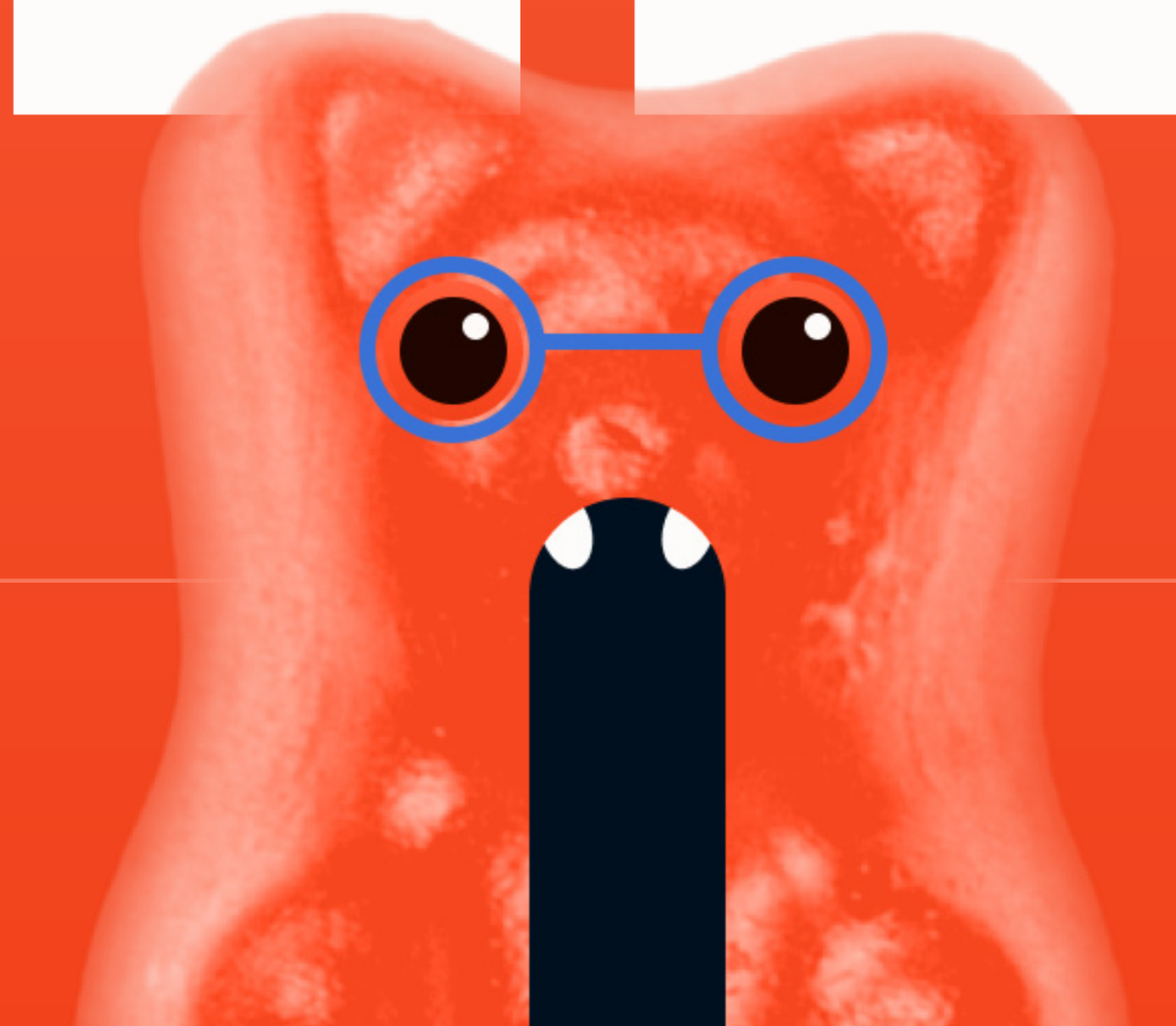
Tchau.



DICA 12 DE 29

A incrível dica

12

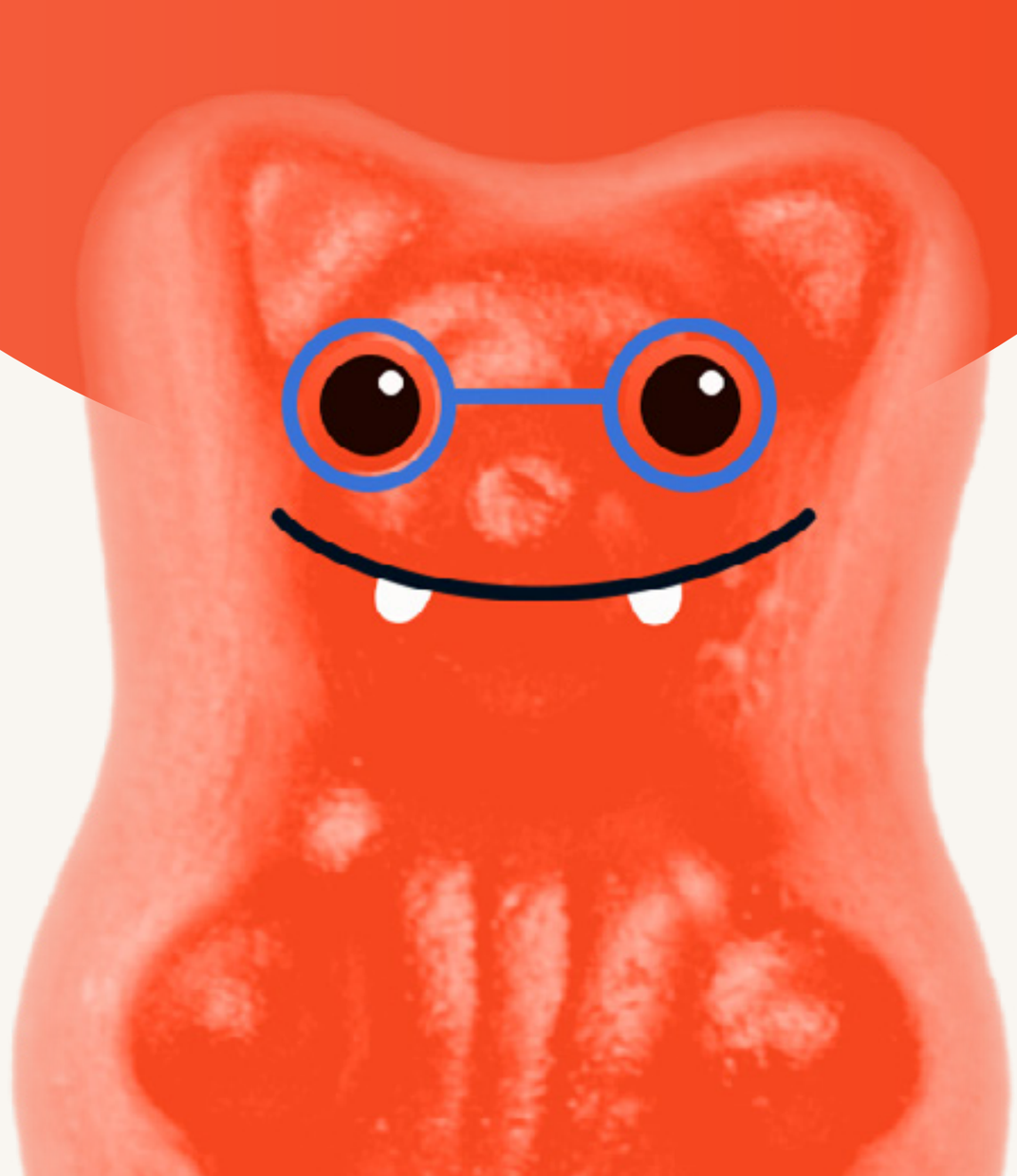




Você viu que
a tipografia
trocou ou nem
percebeu?

DICA 12

Evite o uso de tipografias muito parecidas



NÃO FAÇA

Evite utilizar **famílias tipográficas muito parecidas entre elas.**

BALINHAS

Por que as Balinhas de Goma são coloridas?

Antigamente as Balinhas de Goma eram apenas em preto e branco, porém, isso mudou.

As Balinhas de Goma e o Efeito Coca-Cola

O efeito Coca-Cola ajudou a popularizar as cores nos comerciais. Logo, para garantir maior

Roboto

Roboto

Source Sans 3

Roboto

Source Sans 3

FAÇA

Escolha uma ou duas tipografias para todo o produto e mantenha a consistência.

BALINHAS — Source Sans 3

Por que as Balinhas de Goma são coloridas? — Source Sans 3

Antigamente as Balinhas de Goma eram apenas em preto e branco, porém, isso mudou. — Source Sans 3

As Balinhas de Goma e o Efeito Coca-Cola — Source Sans 3

O efeito Coca-Cola ajudou a popularizar as cores nos comerciais. Logo, para garantir maior — Source Sans 3

GLURP EXPLICA!

Existem duas opções:

1. Se as tipografias são tão parecidas, por que usar mais de uma tipografia?

2. Já que elas precisam ser diferentes, por que não mostrar que são diferentes?





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Combinar tipografias de forma consistente é, provavelmente, um dos maiores desafios que muitos designers enfrentam (confesso que, até hoje, pesquiso muito quando preciso fazer este tipo de combinação).

Nesse sentido, pode ser tentador utilizar tipografias parecidas. Afinal, se são parecidas elas combinam, correto?

Anh... Não exatamente. Podem até combinar mas não, necessariamente, são uma boa escolha.

Afinal, se você vai utilizar duas tipografias muito parecidas, por qual motivo utilizar mais de uma?

Importante lembrar que cada família tipográfica impacta na performance. Além disso, **aos olhos do usuário pode parecer até um erro (como se não fosse proposital e, sem querer, o designer utilizou a tipografia errada)**.

Bônus

Caso escolha trabalhar com mais de uma tipografia, **experimente brincar com uma tipografia para títulos e outra para textos maiores** (mais ou menos como foi feito neste post).

Desse modo, é possível manter blocos semelhantes com tipografias semelhantes e ainda criar um estilo visual agradável.



Maciez, Fofura, Amor.

Balinha de Goma, adote agora.

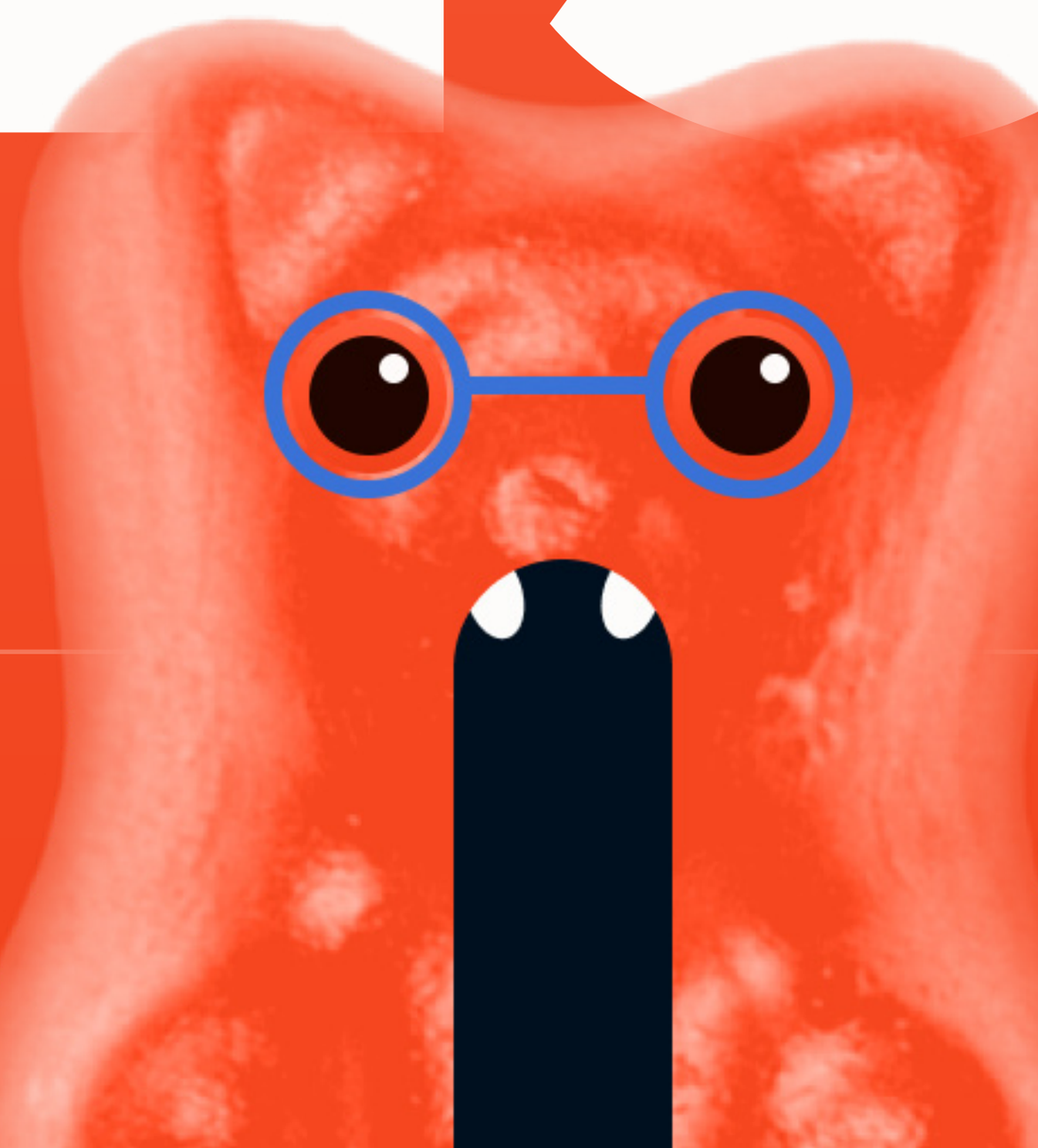
Ao terminar de ler este livro você automaticamente adota uma balinha de goma. Ela chegará em sua casa em até 339 anos e 2 meses.



DICA 13 DE 29

A incrível dica

13

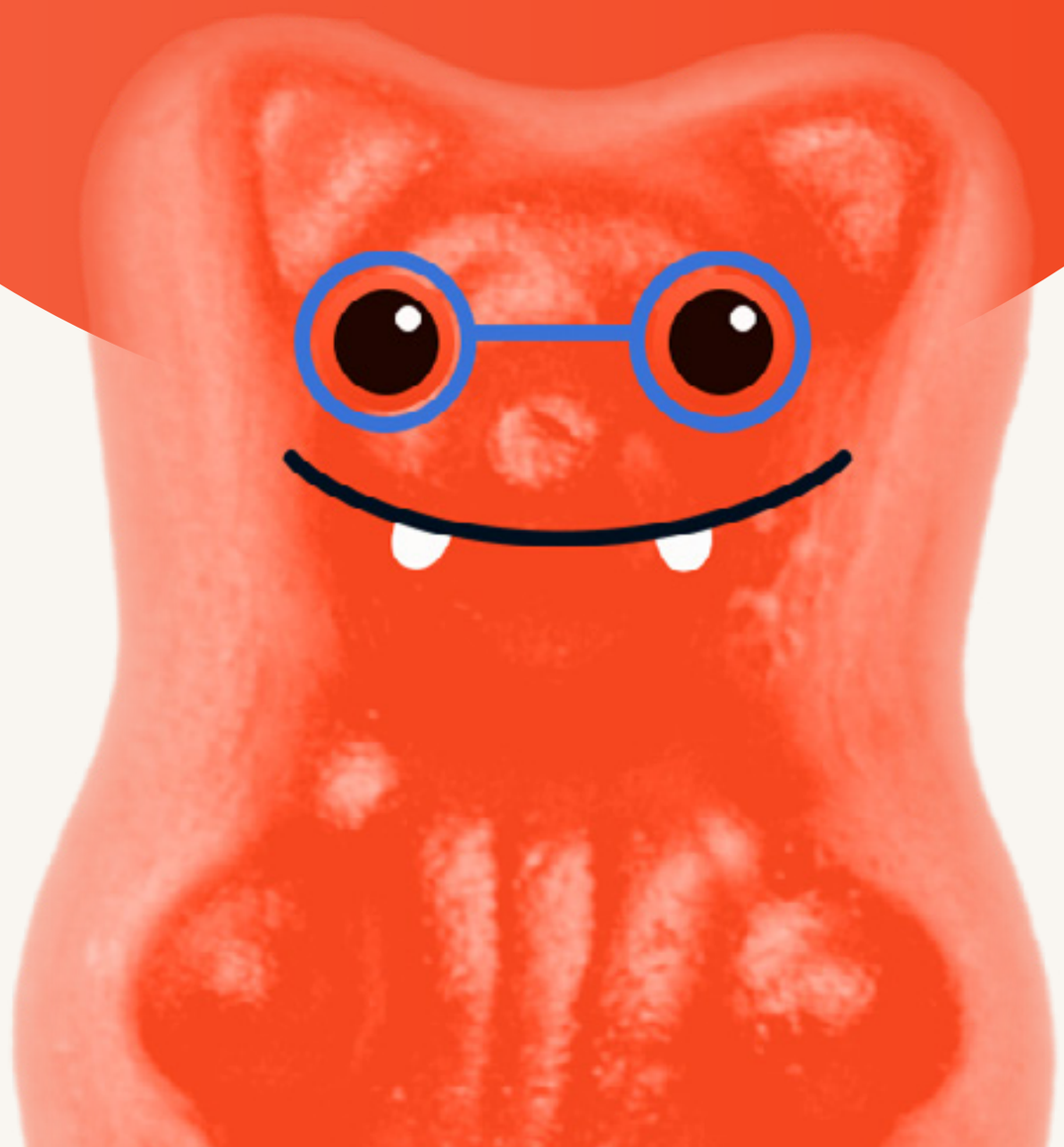




Tô mesentindo em um livro com esse texto justificado.

DICA 13

Evite justificar textos em produtos digitais



NÃO FAÇA

Evite justificar o texto em produtos digitais, como websites e aplicativos.

BALINHAS

Os feriados das Balinhas de Goma

No importantíssimo mundo das Balinhas de Goma existem três feriados muito marcantes.

Independência das Balinhas

Em 8 de setembro é comemorada a independência das balinhas. Nessa data o Barão das Balinhas soltou o famoso berro da independência. Desde essa data tod..

FAÇA

Quando possível, alinhe o texto à esquerda, facilitando a leitura para os usuários.

BALINHAS

Os feriados das Balinhas de Goma

No importantíssimo mundo das Balinhas de Goma existem três feriados muito marcantes.

Independência das Balinhas

Em 8 de setembro é comemorada a independência das balinhas. Nessa data o Barão das Balinhas soltou o famoso berro da independência. Desde essa data tod…

GLURP EXPLICA!

Texto justificado acaba gerando muito espaço entre as palavras, os famosos “caminhos de rato”.

Nesse caso, Balinhas de Goma evitam ratos, porque ratos comem as balinhas. **Logo, evite justificar seu texto para salvar as balinhas**.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Textos justificados são uma herança do design editoria.

Ao diagramar livros físicos é importante fazer com que quantidades maiores de texto caibam na página e, muitas vezes, “fechar cadernos” (quando uma certa quantidade de texto cabe na quantidade certa de páginas, de forma que livros costurados não fiquem com páginas em branco).

Nesse sentido, o texto justificado ajuda bastante. Caber mais texto em uma página significa que o custo do livro ficará menor. Além disso, o livro tem páginas fixas e é possível ter certo controle sobre a coluna de texto.

Mas nos produtos digitais é diferente.

Cada usuário usa dispositivos diferentes e não temos controle sobre qual será o tamanho da coluna de texto. Neste caso, para evitar buracos no texto, na maioria das vezes, o melhor é usar texto alinhado à esquerda.

Bônus

Existem poucos casos em que o texto alinhado à esquerda não é a melhor opção para o layout.

Na dúvida, prefira alinhado à esquerda. Isso é válido para todas as línguas que possuem leitura da esquerda para a direita.



Bala de Goma nunca é mínimo, é sempre muito, muito mais.

É por isso que Glurp normalmente usa como texto base, pelo menos, 20px no Desktop. :3



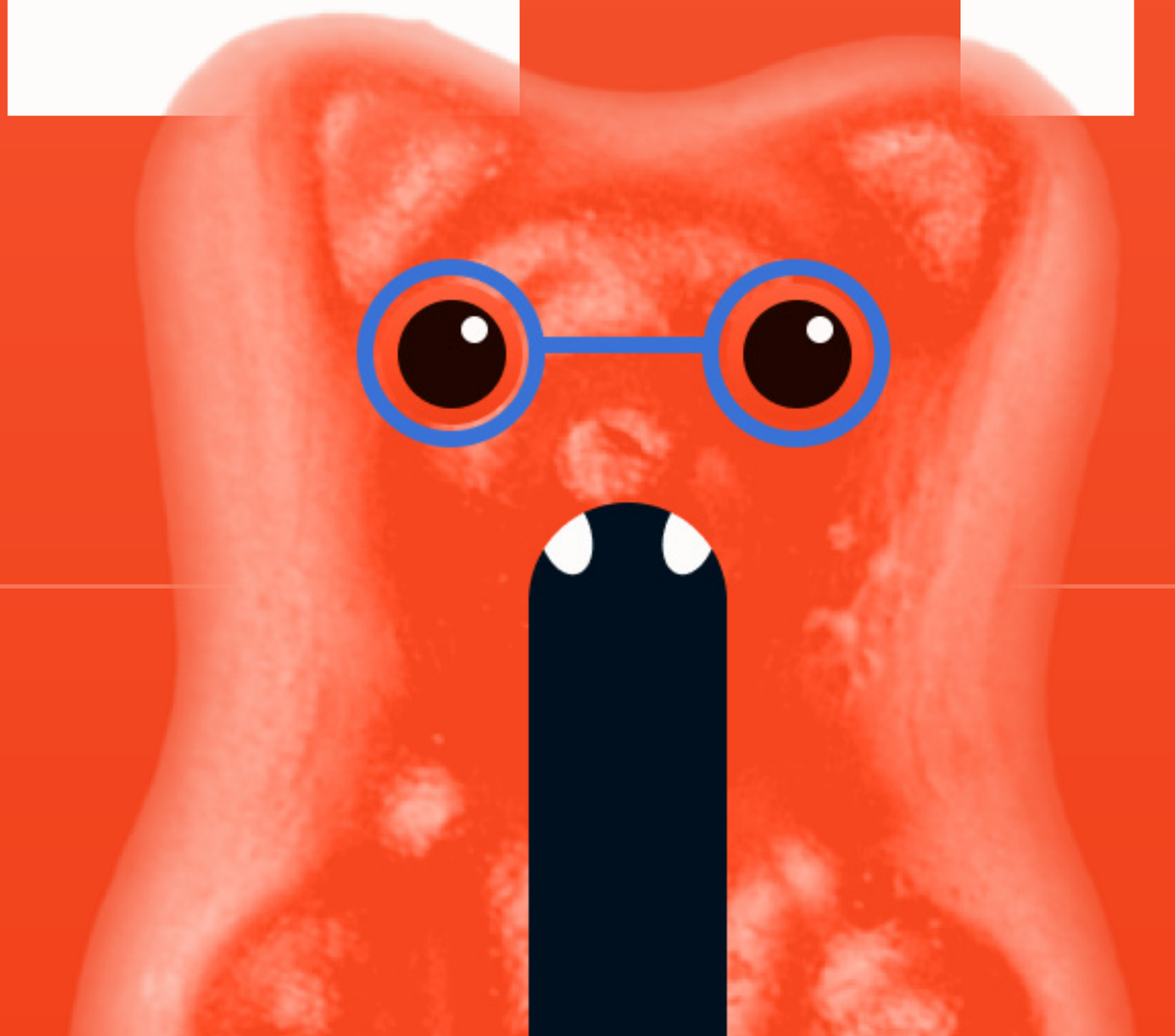
SEÇÃO 3

Componentes

DICA 14 DE 29

A incrível dica

14

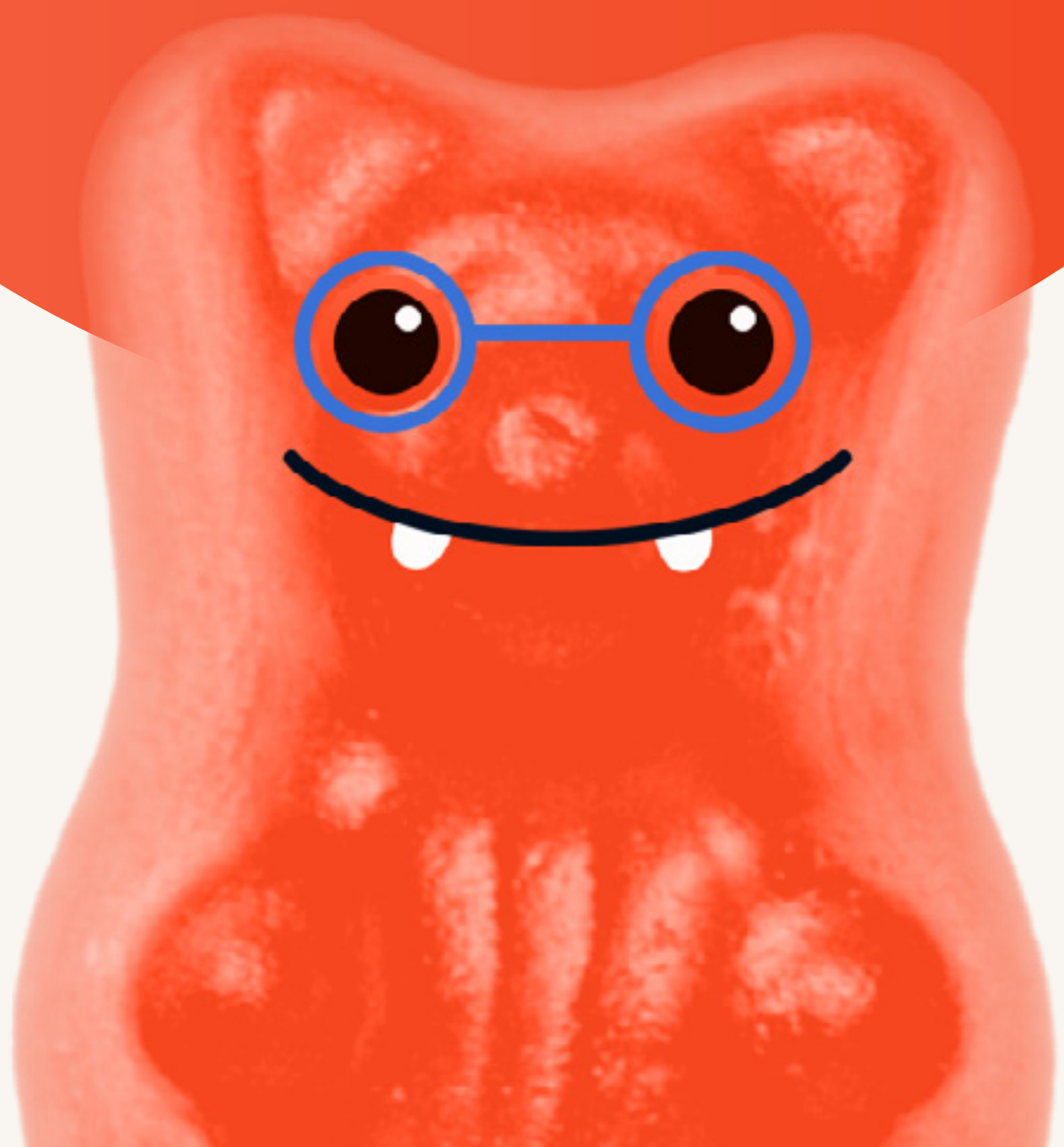




Acho que seu botão morreu. Ele não reage mais... :(

DICA 14

Crie estados intermediários de componentes



NÃO FAÇA

Evite criar componentes e **não pensar no que acontece com ele quando o usuário interage.**

Era uma vez um botão primário:



Com o mouse em cima, ficava assim:



Com o teclado, fazia isso:



E de tanto não reagir
um dia ele morreu. Fim. :(

FAÇA

Ao criar componentes, **crie também os estados reativos do mesmo, como hover e focus.**

Era uma vez um botão primário:



Com o mouse em cima, ficava assim:



Com o teclado, fazia isso:



E foi assim que ele viveu pra sempre.

GLURP EXPLICA!

Quando o usuário interage com algum elemento ele espera algum tipo de feedback visual.

Logo, **após entender as possíveis interações do usuário com a interface, crie os estados reativos de cada componente**.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Interfaces possuem elementos interativos. Ou seja, elementos que reagem a uma ação do usuário.

Por exemplo, quando um usuário passa o mouse sobre um botão é comum o cursor mudar para uma espécie de “mãozinha”, isso é padrão para links.

Além disso, enquanto designers, precisamos garantir que é fácil para um usuário entender que aquele elemento é interativo e em qual estado ele está.

Nesse sentido, adicionar estados de *hover* (“mouse em cima”) ou *focus* (“foco”, muito usado por usuários que navegam via teclado) ajuda a demonstrar para o usuário que o elemento possui interação.

Ademais, qualquer outro elemento com o qual se pode interagir merece este tipo de cuidado. Os estados também podem variar de acordo com o tipo de elemento.

Bônus

Nem sempre é óbvio saber quais estados um componente necessita. Uma sugestão é buscar sistemas de Design de grandes empresas e usar como referência. Exemplos:

- **Carbon (IBM)**
- **Spectrum (Adobe)**
- **Material (Google)**



Você tá mesmo lendo todos esses textinhos aqui? Topa um desafio?

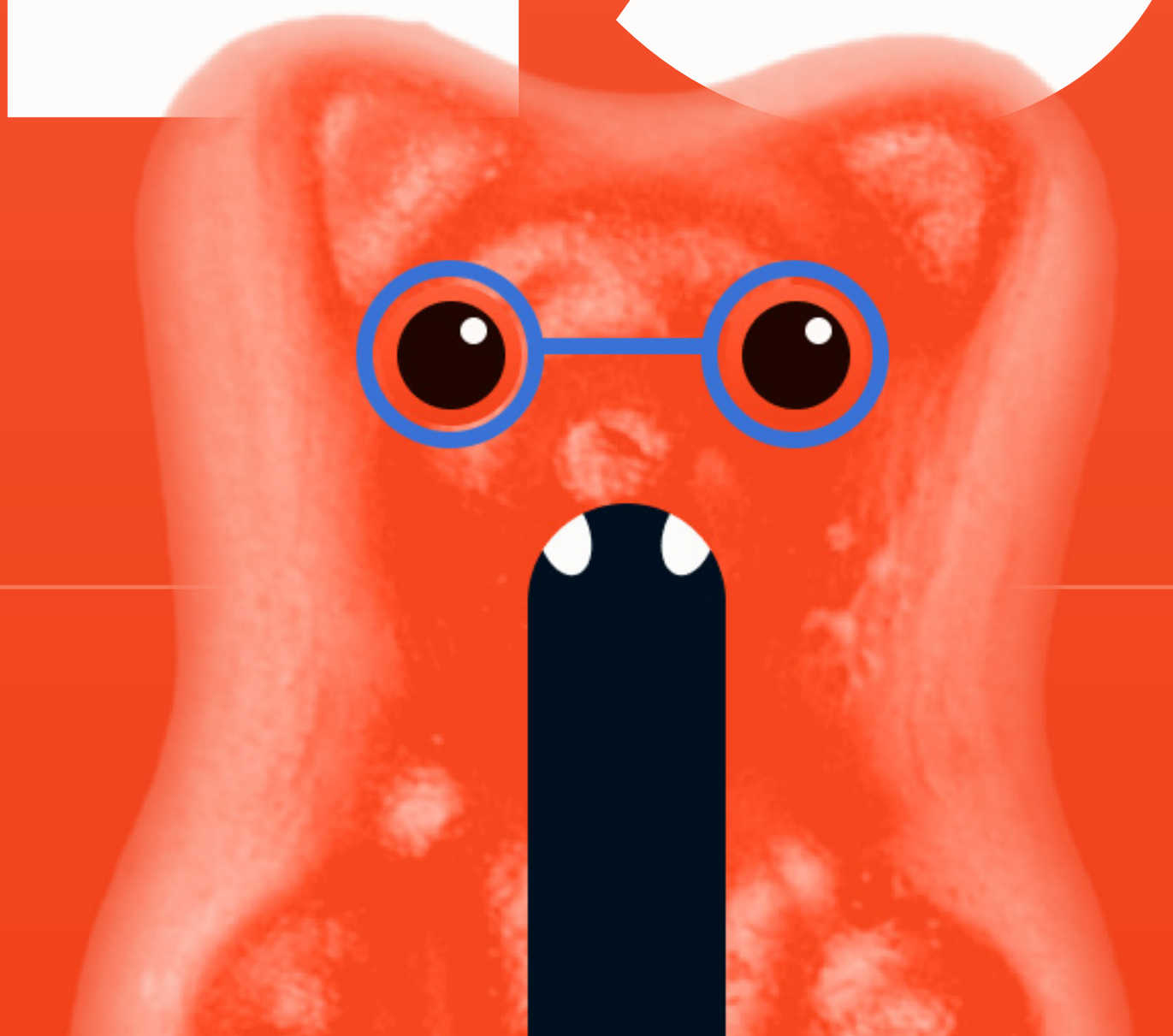
Escolha uma dica, qualquer dica do livro, faça um design com o que você aprendeu e compartilhe.



DICA 15 DE 29

A incrível dica

15

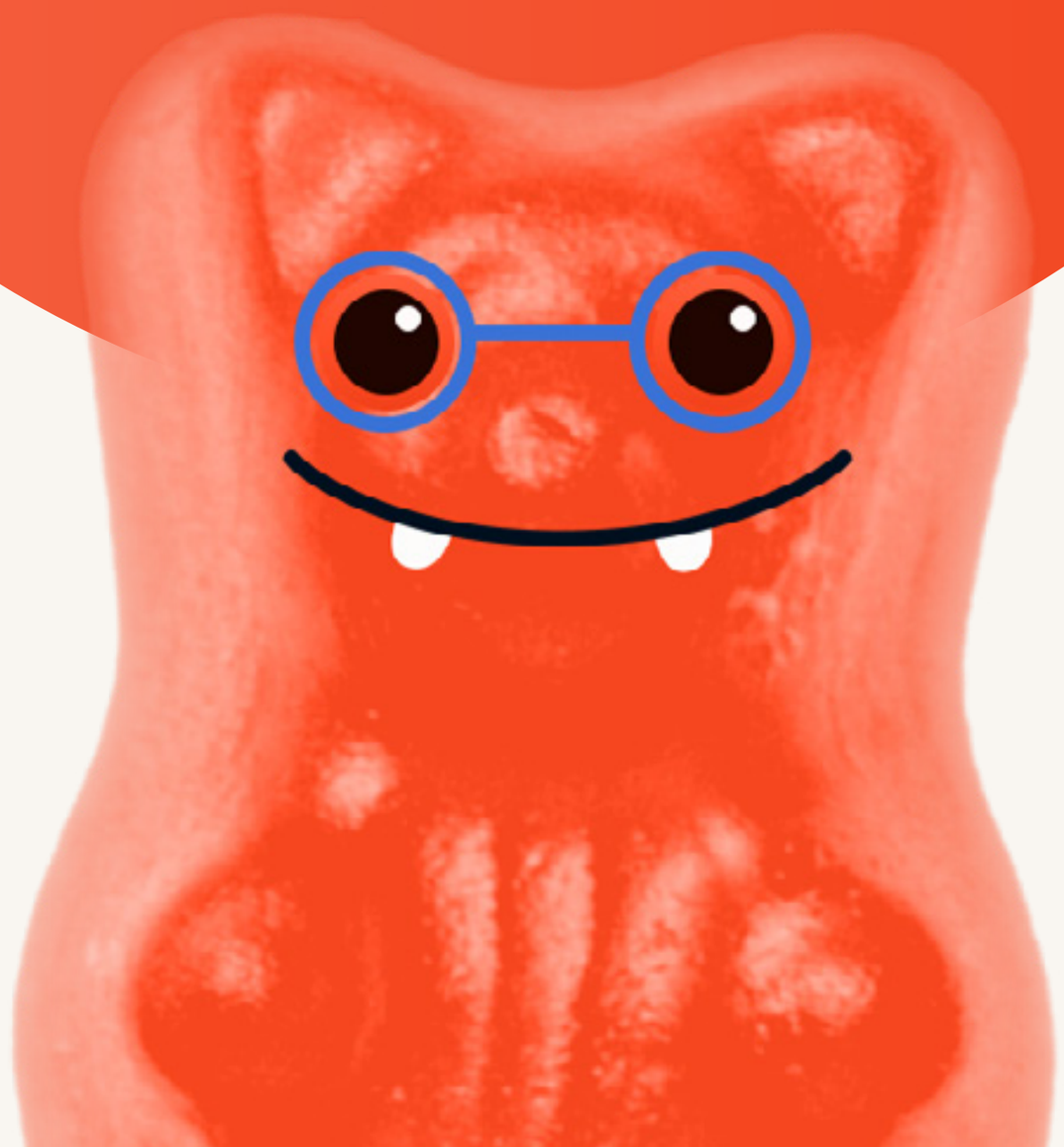




ka ka ka
Já nem sei
mais o que
preciso digitar
aqui...

DICA 15

Sempre utilize etiqueta junto aos inputs



NÃO FAÇA

Evite utilizar inputs sem etiqueta visível (campo de texto, dropdown,...).



FAÇA

Quando utilizar inputs, **garanta que a etiqueta esteja sempre visível.**



GLURP EXPLICA!

Manter a etiqueta do campo sempre visível é uma forma de garantir que, durante o preenchimento, o usuário sabe do que se trata o campo.

Além disso, é uma **ótima prática para garantir maior acessibilidade**.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Um dos boys super famosos do mundo da experiência do usuário, o tio Jakob Nielsen, criou **dez heurísticas do design e, não a toa, a primeira cita a visibilidade do status do sistema**.

Nesse sentido, quando usamos isso no contexto de inputs de texto, dropdown e similares a etiqueta ajuda a mostrar este status.

Normalmente, no caso de formulários simples, como uma tela de login, a falta de etiqueta pode até não fazer tanta falta (embora, mesmo assim, não recomendo deixar sem). Porém, em grandes formulários pode se tornar um desastre.

Imagine que você está preenchendo um formulário enorme, complexo e que nenhum campo possui o nome do campo (etiqueta) logo acima dele. Consegue perceber quão louco isso pode ficar?

Bônus

Usar etiqueta visível é uma forma de não esconder informações importantes do usuário.

Inclusive, Design Systems como o **Spectrum da Adobe** sugerem até evitar o uso de Tooltips para não esconder informações.



Se o Harry Potter fosse uma balinha de goma, ele seria uma Balinha de Goma mágica?

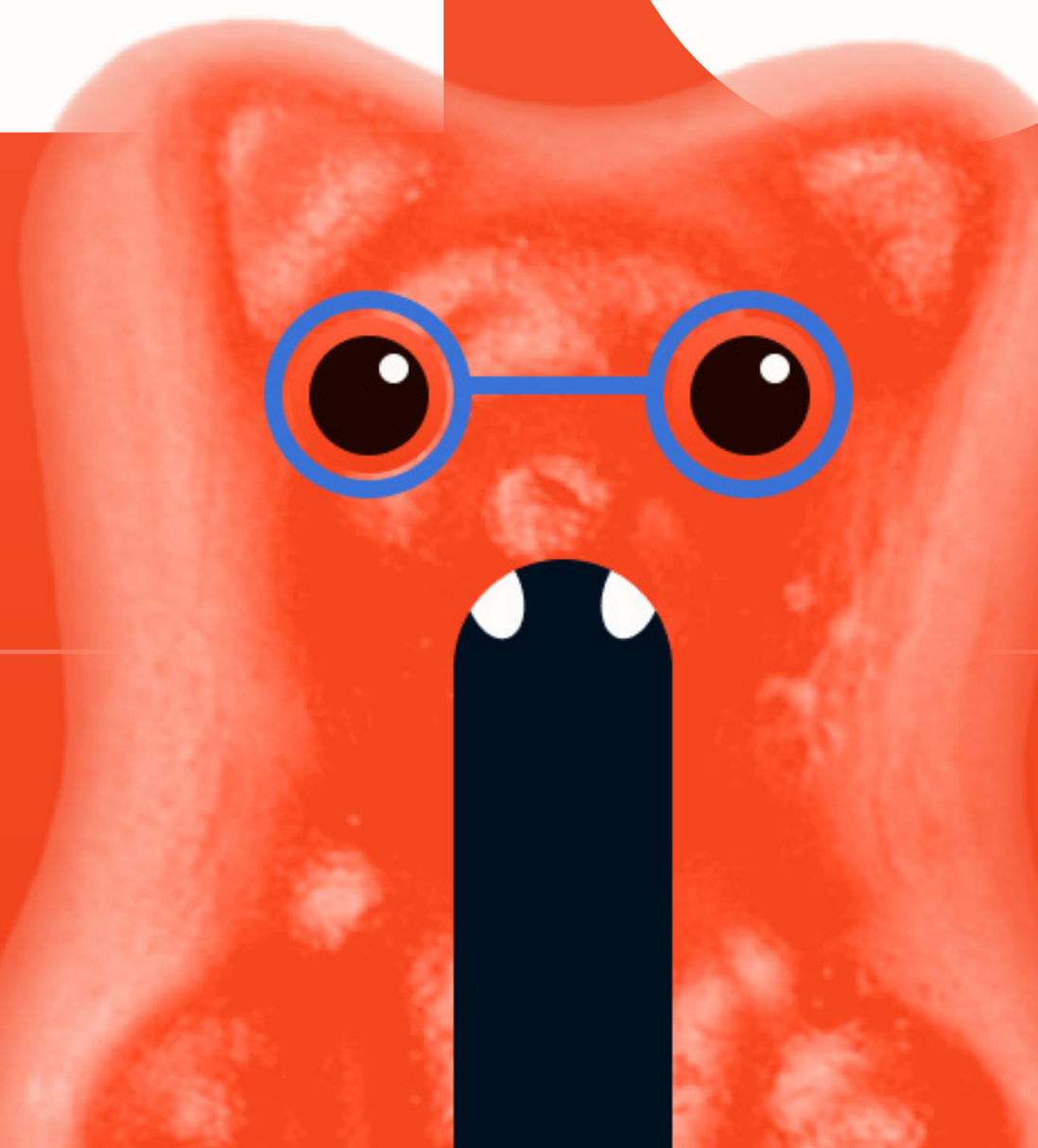
Ou será que ele guarda as balinhas no Potter dele?



DICA 16 DE 29

A incrível dica

16



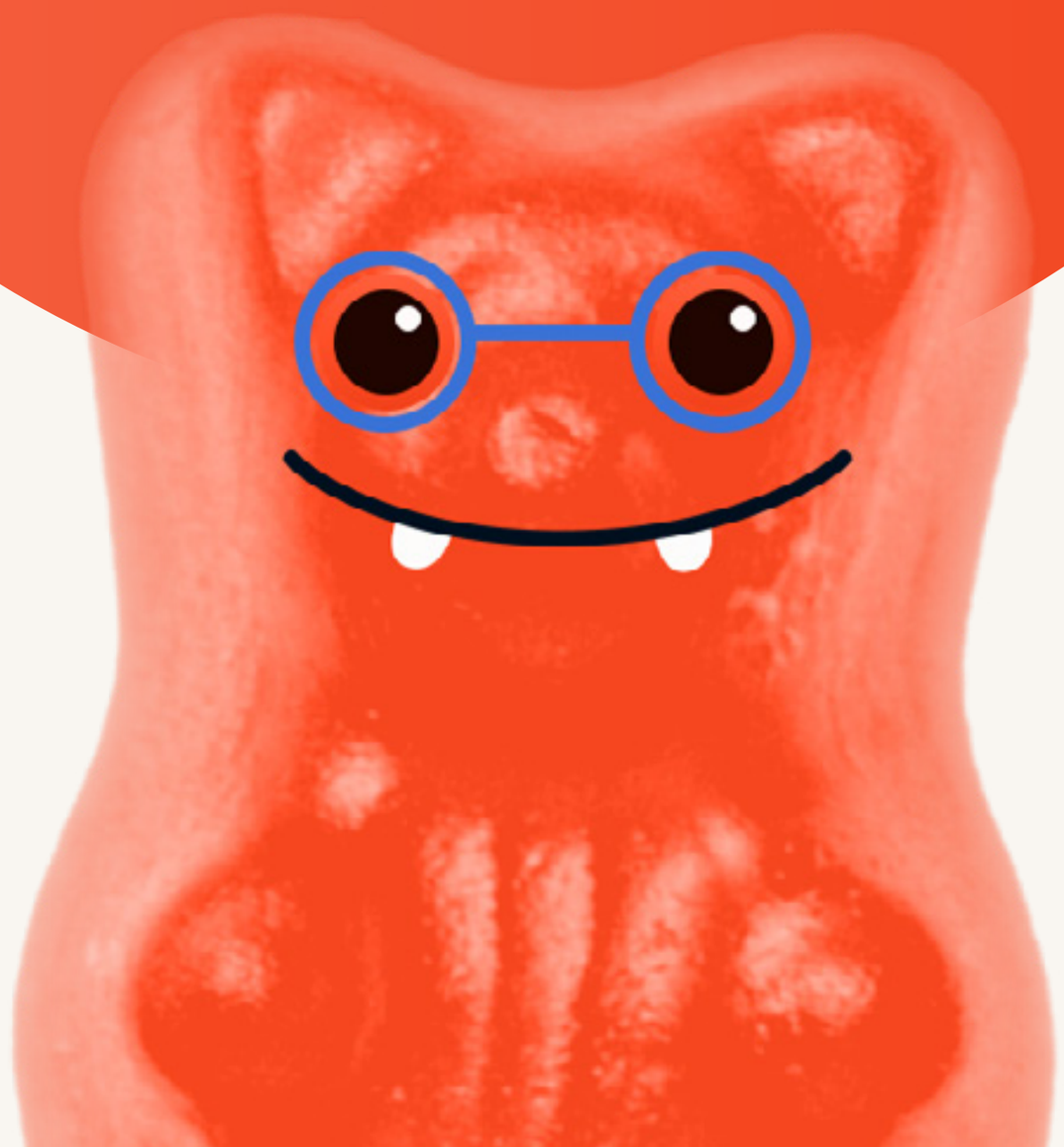


Desalmadinho,
por que colocar
botão 2px menor
que o input?

Vai rezar, pecador...

DICA 16

Utilize padrões de altura para inputs e botões



NÃO FAÇA

Evite criar botões e inputs desalinhados e com **alturas totalmente diferentes**.



FAÇA

Crie padrões de altura para botões e inputs, de modo a manter eles sempre alinhados.



GLURP EXPLICA!

Ao invés de pensar em altura
de botão e input de forma isolada
o melhor é pensar em uma altura padrão para ambos.

Dessa forma, sempre que houver um botão ao lado de um input eles estarão bem alinhados.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Quando criamos interfaces é comum colocar botões e inputs (entradas de texto, dropdown,...) lado a lado, ou próximos. Muitas vezes em um mesmo formulário.

Porém, igualmente comum é pensarmos em inputs e botões de forma isolada e, quando vamos colocar lado a lado a surpresa: não combinam, a altura é diferente, simplesmente não funciona.

Por isso, uma boa estratégia é pensar botões e inputs em conjunto. Por exemplo, o arredondamento da borda e altura de inputs de botões podem ser exatamente o mesmo. Se o input tem borda 4px e altura 48px, o botão pode ter os mesmos parâmetros.

No caso de interfaces mais complexas, uma alternativa é criar conjuntos de tamanho para botões e inputs.
Por exemplo, todos os botões e inputs médio possuem altura 48px e os grandes 64px.

Bônus

No Figma, uma sugestão é usar variáveis para definir a altura de botões e inputs.

Exemplo:

- **h-small**: 40px
- **h-medium**: 56px
- **h-big**: 80px



Você já ouviu a história da Balinha que soltava pum?

PUM. Acabou.

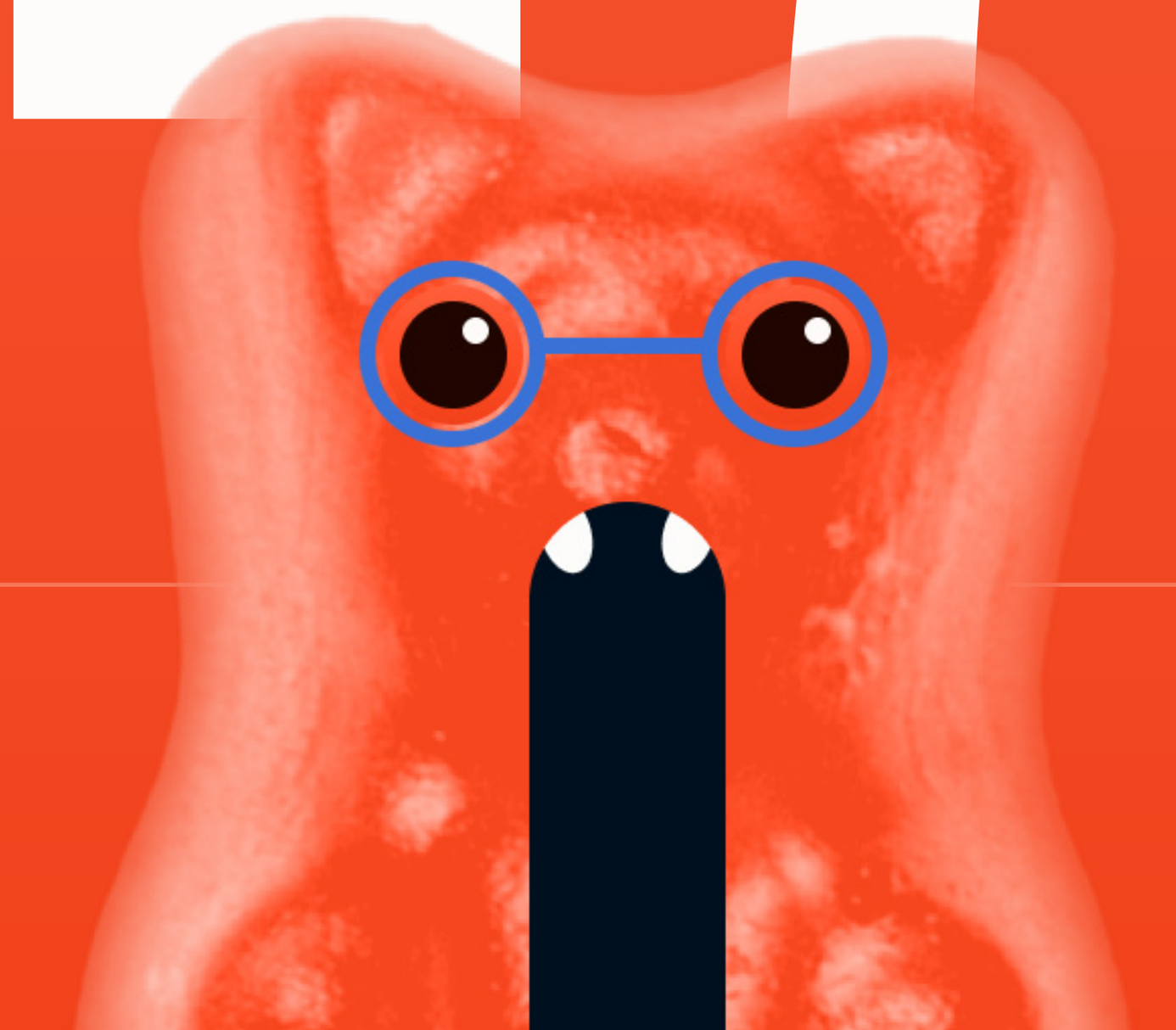
Se você estiver gostando dos aprendizados até aqui, aproveite para compartilhar e marcar a **@sheisacreative**.



DICA 17 DE 29

A incrível dica

17



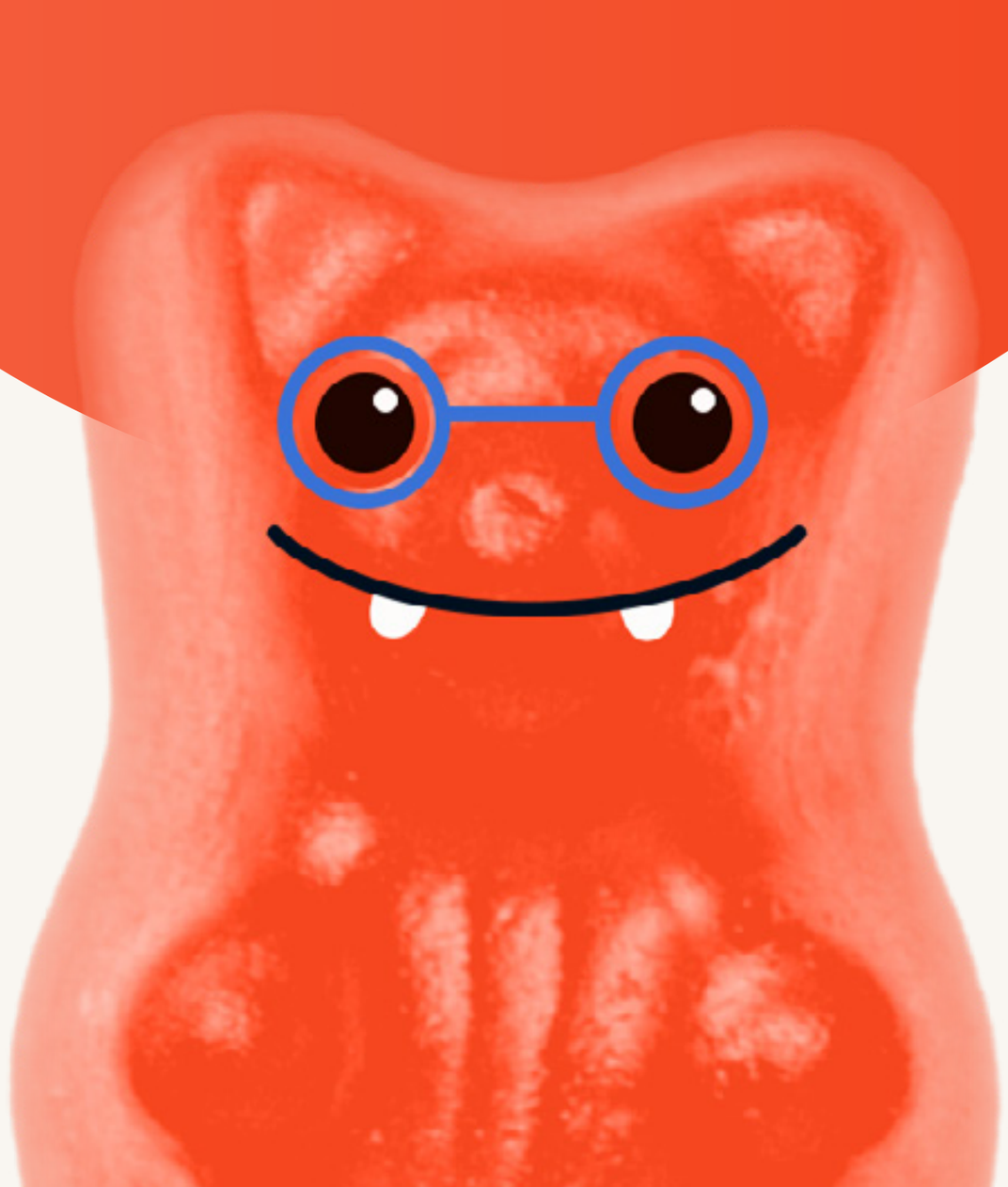


A tabela mais triste do mundo...

A data que parece texto, que parece tag,
que parece botão, que parece link que... zzz

DICA 17

Considere diferentes tipos de célula para tabelas



NÃO FAÇA

Ao criar tabelas, **evite tratar todos tipos de célula como o mesmo tipo de célula.**

	Title	Status	Destination	Date
	Title	Status	Destination	Date
	Title	Status	Destination	Date
	Title	Status	Destination	Date
	Title	Status	Destination	Date
	Title	Status	Destination	Date
	Title	Status	Destination	Date

FAÇA

Entenda quais tipos de campos irão nas tabelas e **crie padrões para cada tipo de célula**.

	Title	Status	Destination	Date
☐	Text Short	Ready	Brazil Curitiba, Para…	15/12/2 23h02min
☐	Text Short	Ready	Brazil Curitiba, Para…	15/12/2 23h02min
☐	Text Short	Ready	Brazil Curitiba, Para…	15/12/2 23h02min
☐	Text Short	Error	Brazil Curitiba, Para…	15/12/2 23h02min
☐	Text Short	Ready	Brazil Curitiba, Para…	15/12/2 23h02min
☐	Text Short	Ready	Brazil Curitiba, Para…	15/12/2 23h02min

GLURP EXPLICA!

Já basta precisar ser tabela,
não precisa, além disso ser
uma tabela avacalhada, né?

Tabelas lidam com muitos tipos de dados diferentes, por esse motivo **é importante entender o que os usuários precisam encontrar facilmente em cada tabela**.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Tabelas por si só são estruturas complexas. O fato de você precisar criar uma tabela normalmente já não é uma tarefa tão fácil.

Porém, muitas vezes é necessário o uso de tabelas, principalmente quando criamos design para sistemas. Inclusive, através das muitas entrevistas que já fiz com usuários de sistemas complexos, muitas vezes os próprios usuários preferem vistas no formato de tabela.

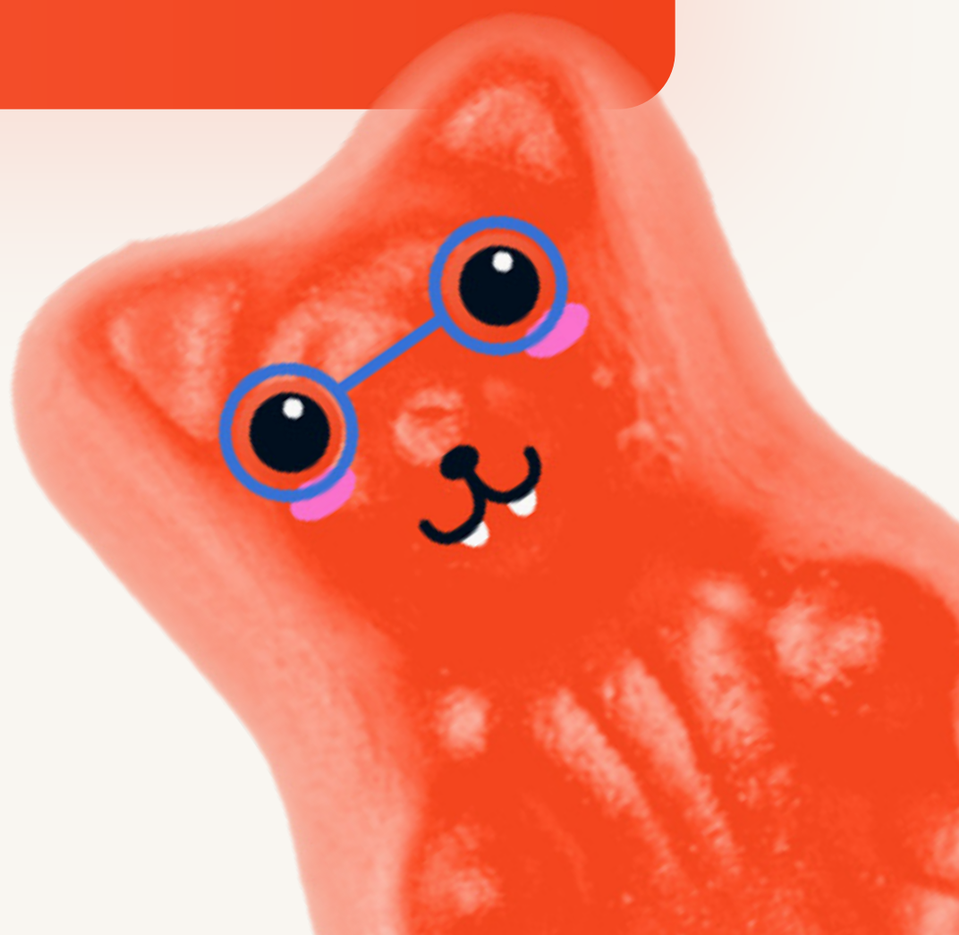
Entretanto, não é porque é uma tabela que precisa ser um printscreen do Excel (com todo o respeito ao Excel que é um excelente programa).

Tabelas possuem, normalmente, padrões de coluna. Por exemplo, colunas com pouco texto, muito texto, status, data e hora, etc. Enquanto designers, entender quais são os dados necessários e criar padrões de apresentação ajuda a tornar as tabelas muito mais úteis e amigáveis.

Bônus

Além de considerar diferentes tipos de célula é importante considerar diferentes estados para tabela também, como carregando e erro.

Afinal, a maior parte delas é alimentada via fontes externas.



Você já viu que a gente tem uma música?

Chama Gummy Bear.

Não me agradeça, depois de **ouvir no YouTube**

nunca mais sai da tua cabeça...



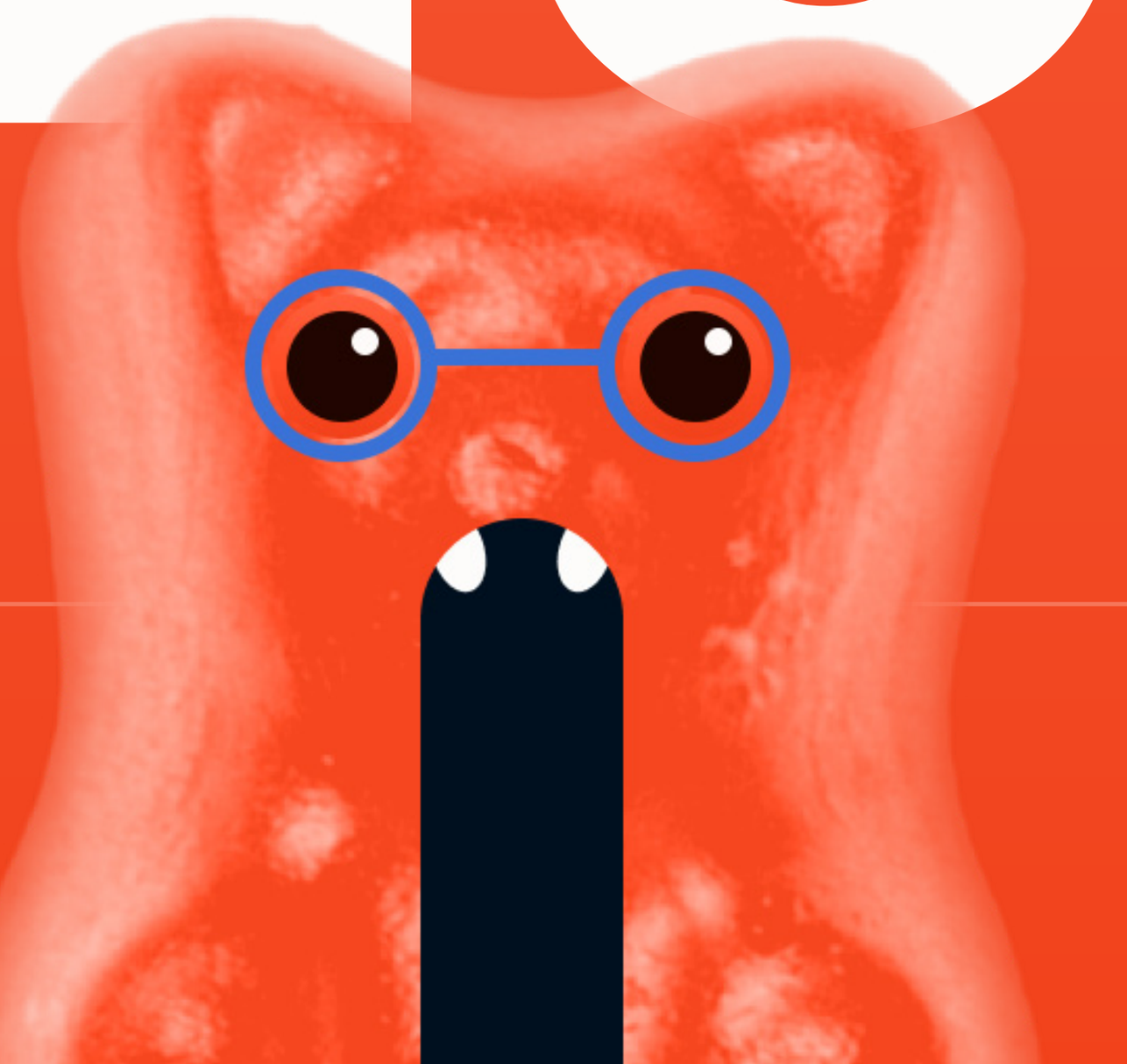
SEÇÃO 4

Padrões

DICA 18 DE 29

A incrível dica

18





Ui! Ui! Ui!

Tem mais ícone que cor de balinha de goma.

DICA 18

Utilize uma mesma família de ícones



NÃO FAÇA

Evite usar ícones de famílias diferentes em um mesmo produto.

BALINHAS

Canção das Balinhas de Goma

Vai, levanta a mão!

E canta bem alto a nossa canção:

Balinha A A A

de Goma A A A

(Repete 23 vezes)



FAÇA

Escolha uma família de ícones com muitos ícones (sugiro +500) e utilize apenas ela.

BALINHAS

Canção das Balinhas de Goma

Vai, levanta a mão!

E canta bem alto a nossa canção:

Balinha A A A

de Goma A A A

(Repete 23 vezes)



GLURP EXPLICA!

Ao usar uma mesma família de ícones é possível garantir um padrão consistente.

Estilo, borda, arredondamento, tudo já vem pensado. É como usar a mesma forminha na hora de fazer balinhas de goma.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Ícones são um elemento de design extremamente importante. Por exemplo, muitas vezes somente de olhar um ícone sabemos que é uma ação de excluir, voltar ou, até mesmo, favoritar.

Em uma interface o ideal é que estes ícones sejam padronizados. Para não acontecer, por exemplo, de colocar dois ícones lado a lado e cada um parecer de uma marca totalmente diferente.

Além disso, ícones muito finos ou detalhados, se usados em tamanhos pequenos, podem ser difíceis de identificar. Nesse caso, uma das melhores soluções é usar famílias de ícone. Existem diversas famílias (gratuitas ou pagas) pensadas para design de interface.

Além disso, muitas famílias de ícone possuem fácil integração com o código, o que permite que os desenvolvedores as utilizem com mais facilidade.

Bônus

Existem várias famílias de ícones grandes, gratuitas e open source.

Algumas Sugestões:

- **React Icons** (várias famílias)
- **Tabler Icons**
- **Lucide**
- **Remix Icon**
- **Phosphor**



Bumbum do Glurp,

bumbum do Glurp,

pare de olhar e faça

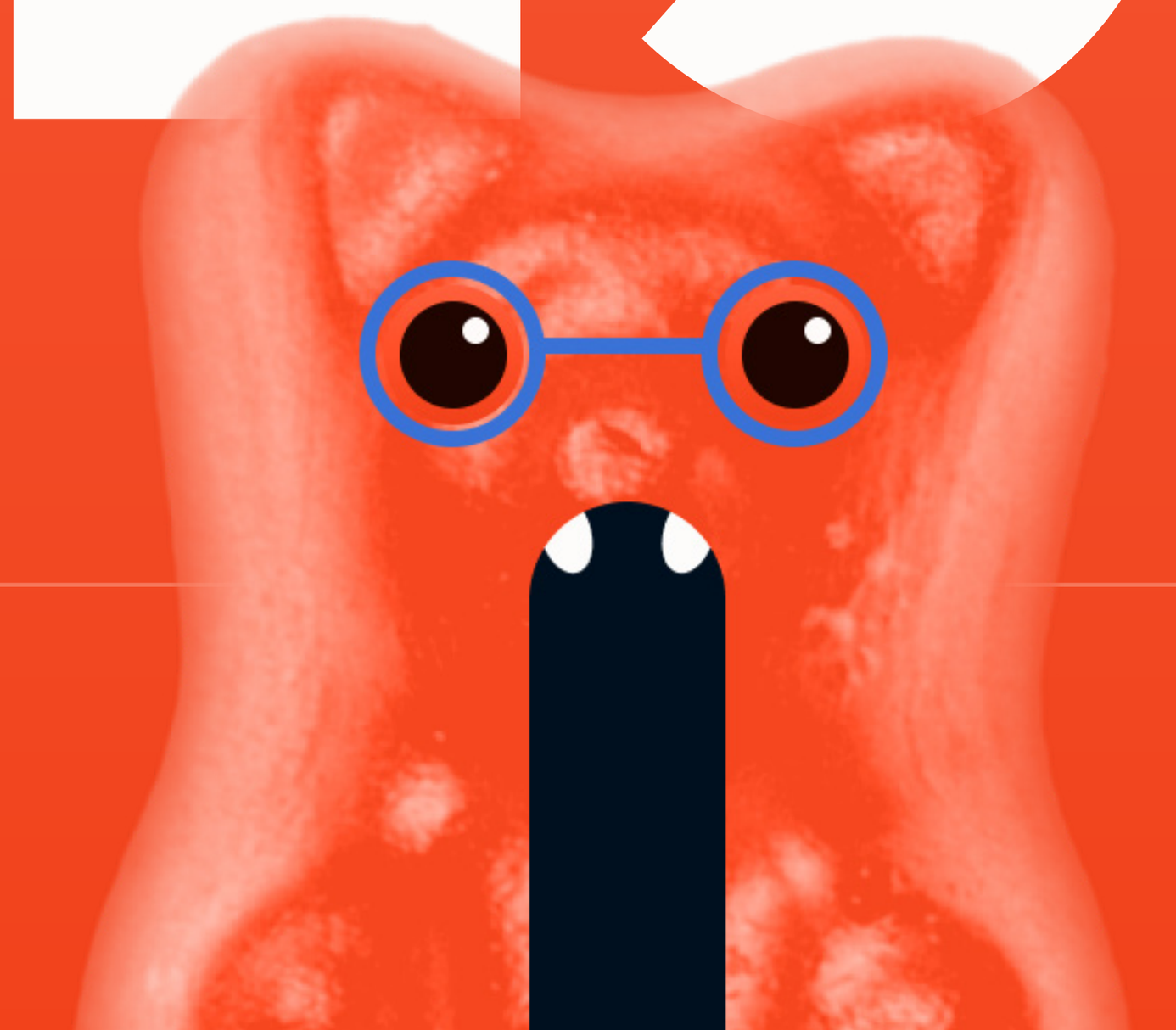
algo importante:

Vá estudar!



A incrível dica

19

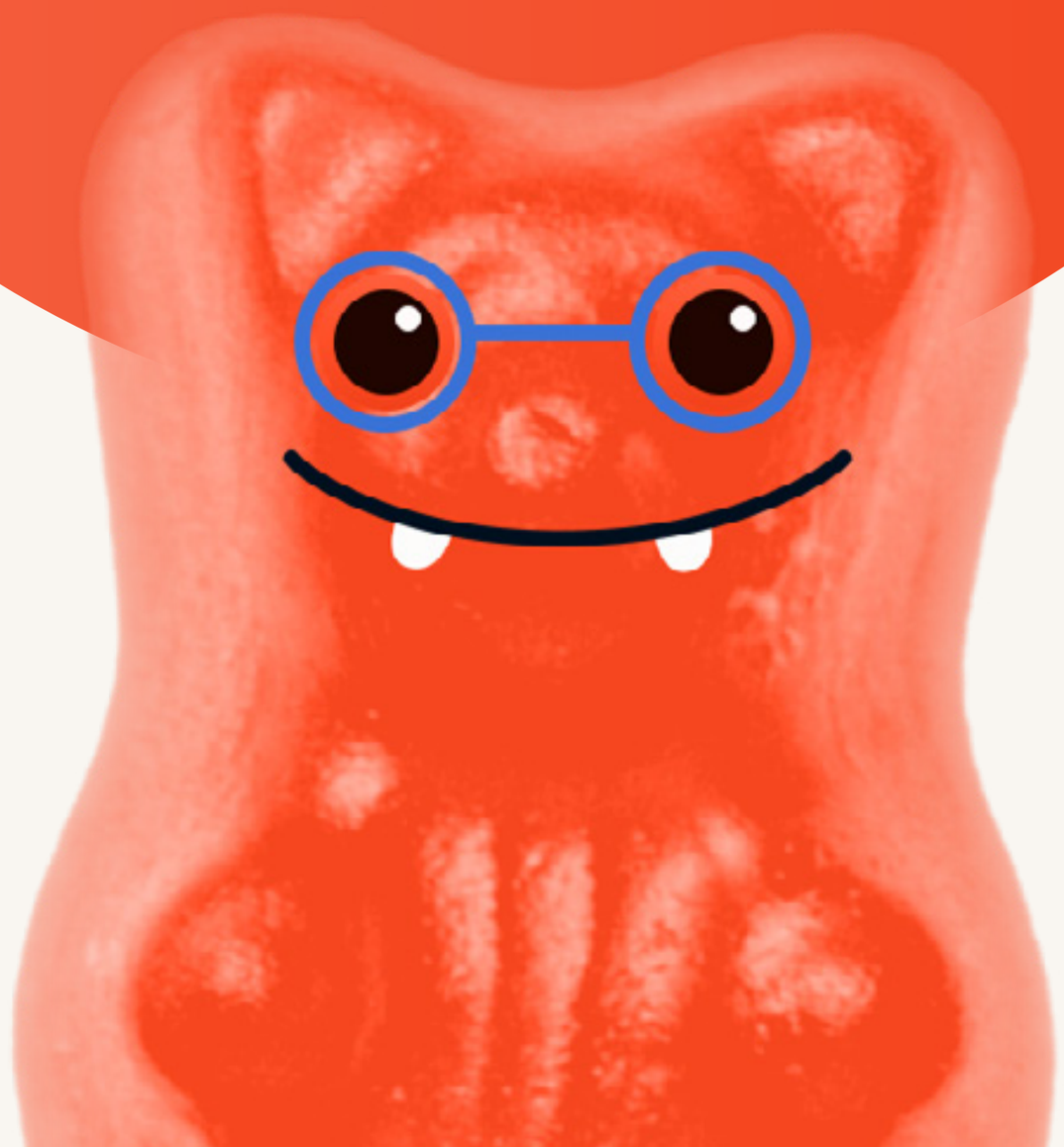




Este conteúdo está preso! Já coloquei atrás dos grids.

DICA 19

Utilize grids para alinhamento e consistência



NÃO FAÇA

Evite criar interfaces sem um grid base ou utilizar elementos que fujam do grid.



FAÇA

Utilize grids na hora de construir a interface, de forma a garantir escalabilidade e alinhamento.



GLURP EXPLICA!

O uso de grids ajuda a garantir alinhamento, não somente na mesma página, mas também entre páginas diferentes.

Além disso, pode ajudar a organizar as informações e garantir padrões na hora de escalar a interface.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

O autor Robin Williams, no livro **“Design para quem não é Designer”** descreve quatro princípios básicos do design: proximidade, repetição, contraste e alinhamento.

Os grids dizem respeito justamente a este último. Ao utilizar grids é possível criar alinhamentos consistentes entre os elementos e, até mesmo, entre seções diferentes.

Uma forma interessante de pensar grids é como se eles fossem a estrutura de uma construção. Imagine que você está construindo um prédio, eu espero de coração que você não resolva colocar um andar perdido longe das bases de sustenção.

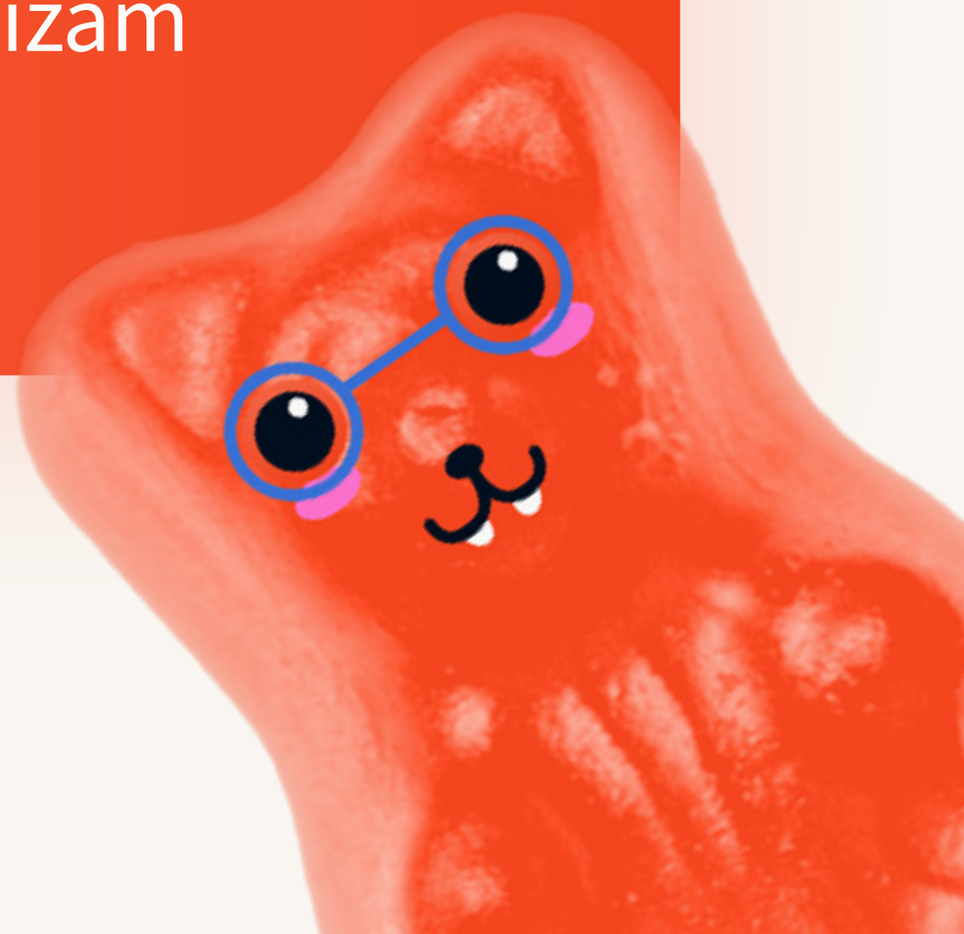
Com o design é similar. **As linhas do grid são a base de sustentação. Colocar elementos alinhados a elas ajuda a criar uma estrutura forte de padrões e design**.

Bônus

Existem diversos tipos de grid. Por exemplo, eles podem ser de:

- **Coluna**
- **Pixel**
- **Modulares com base em hierarquia**
- **Outros**

Uma sugestão é visitar diferentes websites e estudar como utilizam os grids.



Vamos fazer

uma brincadeira?

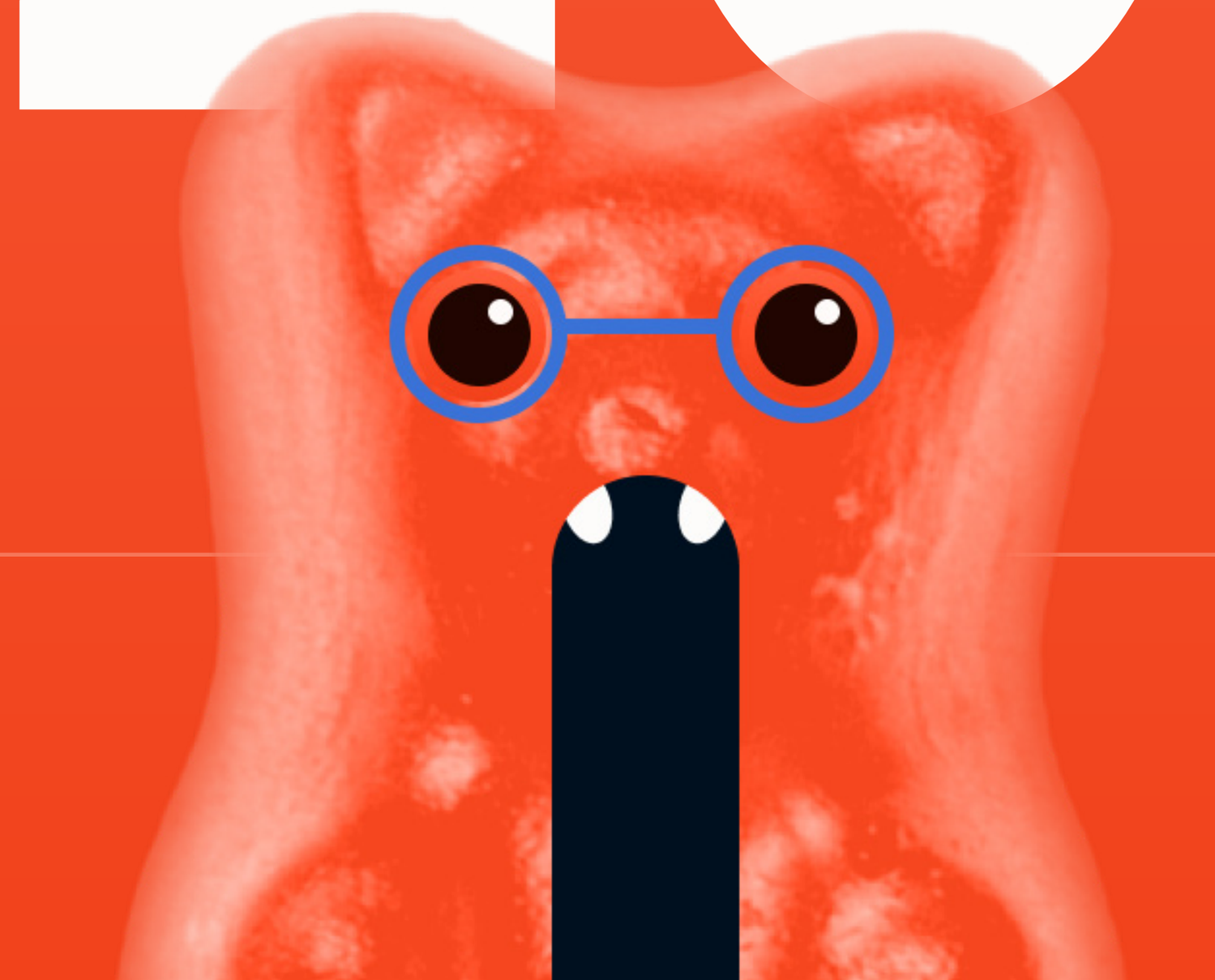
Você compartilha este e-Glurp com um amigo(a),
se ele ler este texto o migo(a) vai te mandar
“Bumbum do Glurp”, senão ele perdeu e você pode
jogar isso na cara de migo dele. :3



DICA 20 DE 29

A incrível dica

20



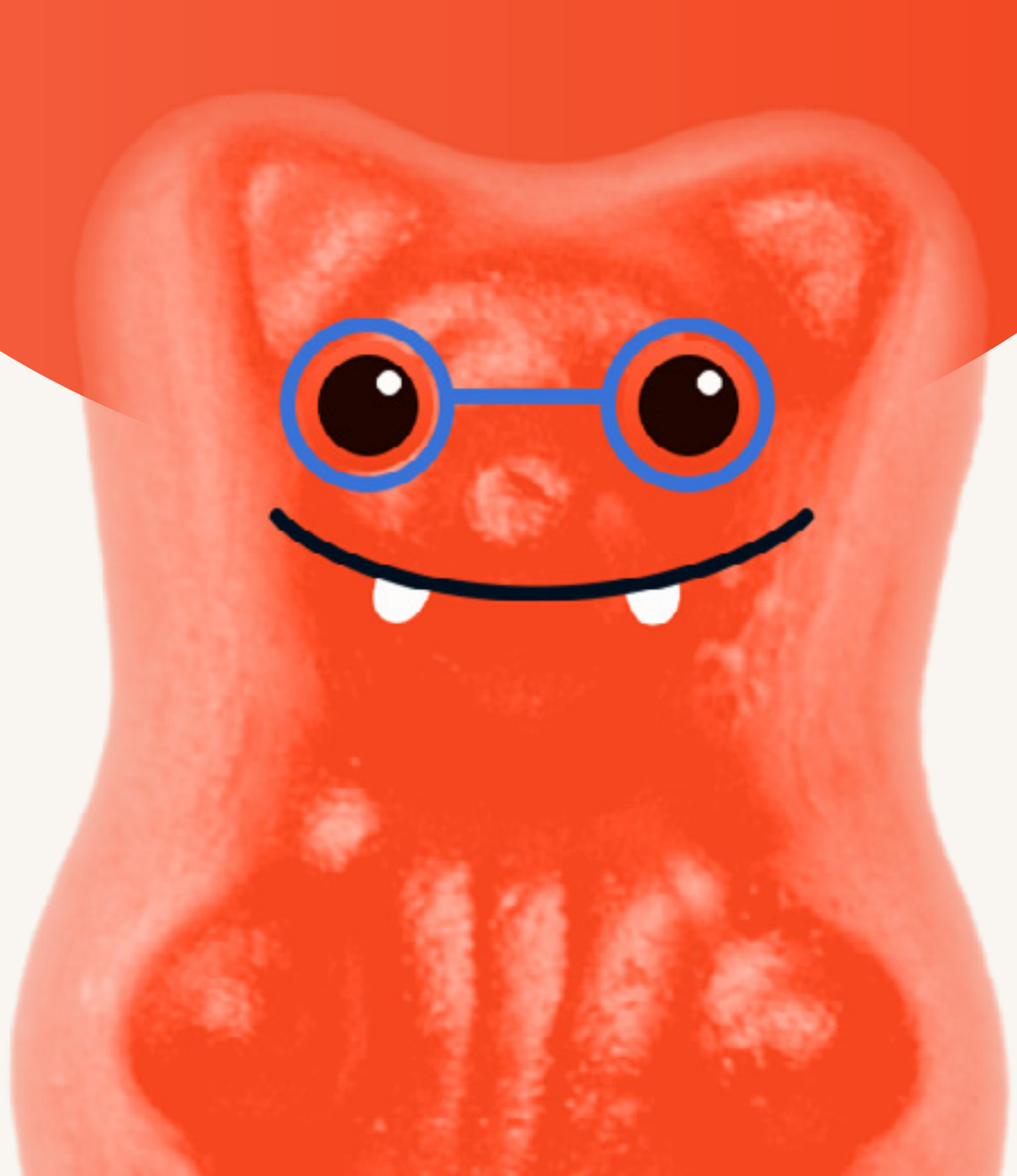


Grid, grid, grid, tudo igual.

Chatinho, não? :(

DICA 20

Quebre o grid se for preciso



NÃO FAÇA

Evite usar sempre o mesmo alinhamento quando houver muita informação.



FAÇA

Quebre o grid quando um ou outro elemento merecer destaque.



GLURP EXPLICA!

Grids ajudam a organizar a informação. Porém, o uso excessivo de grids pode se tornar cansativo.

Uma boa prática é quebrar o grid para dar destaque a alguns elementos e manter um ritmo de leitura interessante.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Usar grids é, com certeza, uma boa prática. Porém, tão importante quanto utilizar grids é saber o momento de quebrar um grid.

Durante muitos anos o Design Editorial, principalmente o de revistas, refinou com maestria questões como ritmo de leitura e quebra de grid. Conforme demonstra o autor Jan White no livro **“Edição e design”**, em revistas é bastante comum que a matéria de capa traga uma quebra de grid.

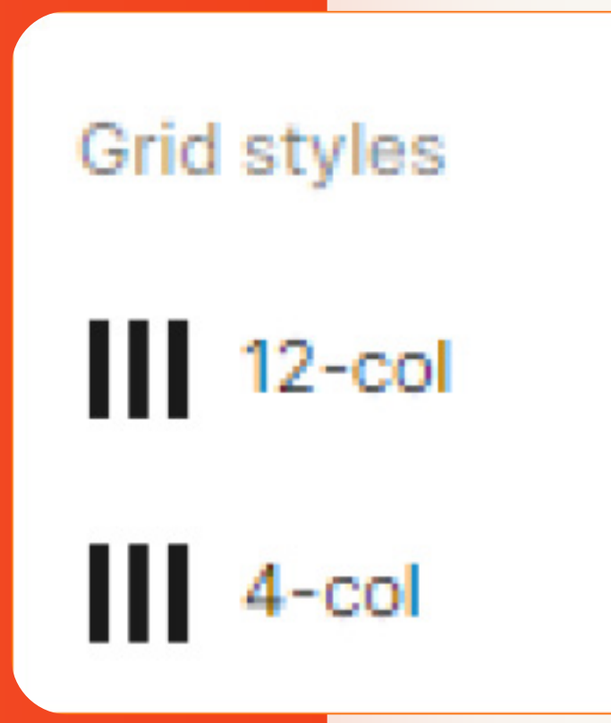
Não é a toa que a matéria de capa chama a atenção. Além das imagens grandes e cores chamativas elas, muitas vezes, trazem um elemento surpresa ao quebrar o ritmo de leitura.

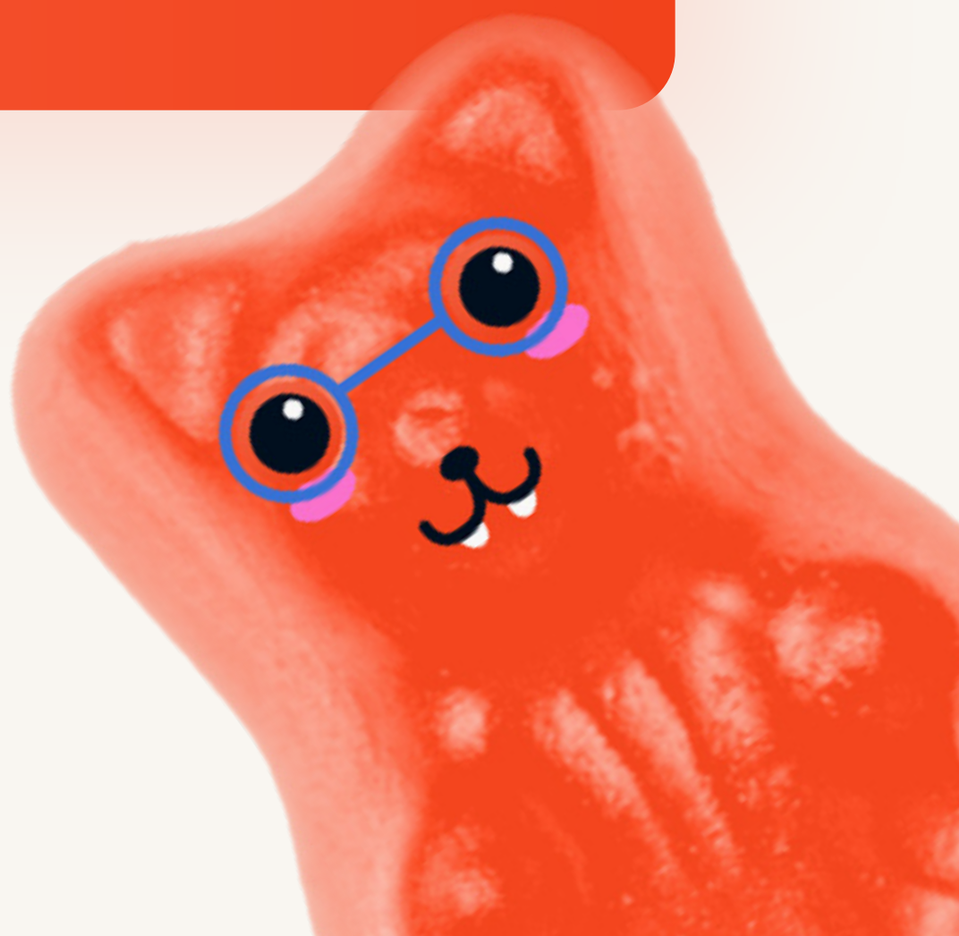
Em interfaces, quebrar o grid quando se quer chamar a atenção para um elemento, como a primeira seção de um website, por exemplo, pode ajudar a trazer dinamismo e atiçar a curiosidade dos usuários.

Bônus

Ao trabalhar com grids no Figma, uma boa prática é **salvar os grids como estilos**.

Dessa forma, fica fácil replicar um mesmo grid em páginas diversas.





O Glurp tinha um tambor, ele tocava:

BUM.

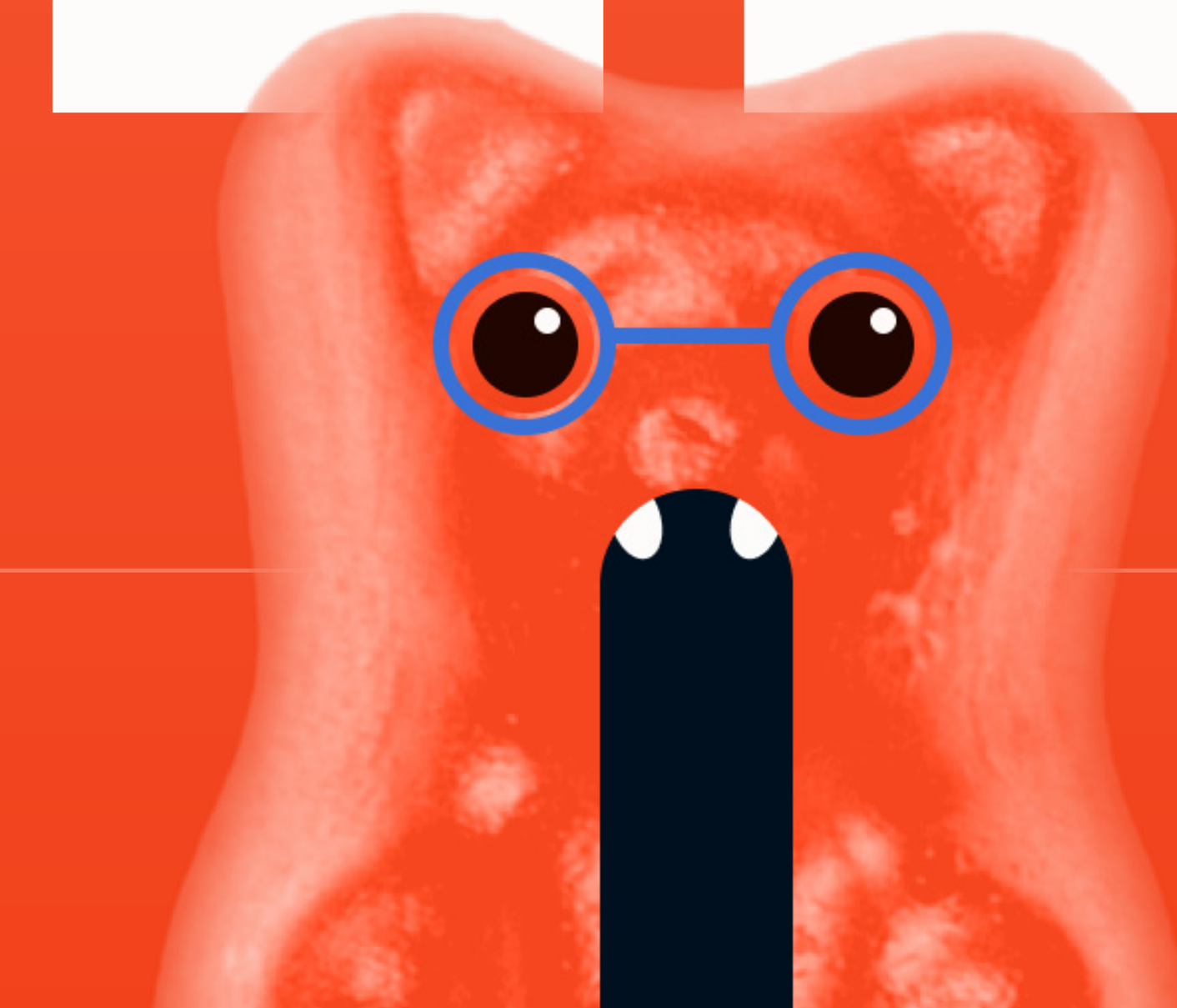
Um dia ele ganhou outro e hoje ele faz: BUM BUM!



DICA 21 DE 29

A incrível dica

21

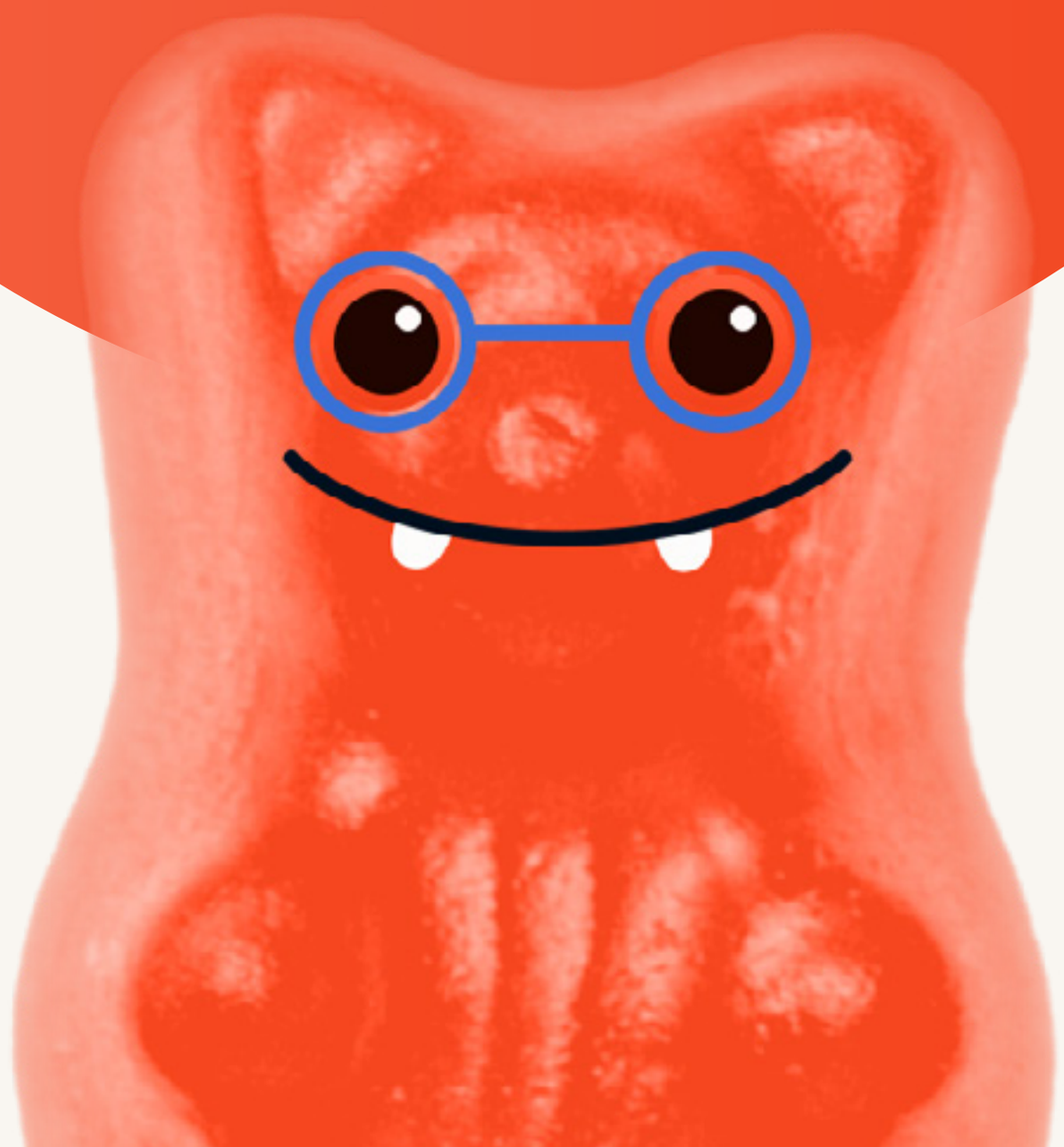




Sabe o Insta?
Então, coloca
filtro, please.

DICA 21

Utilize filtros sobre imagens



NÃO FAÇA

Evite somente colocar fotos na interface sem **nenhum tratamento ou filtro sobre ela.**





FAÇA

Defina um padrão de filtros e tratamentos para usar sobre todas as imagens da interface.

GLURP EXPLICA!

Ao aplicar filtros e tratar as imagens da interface **é possível não somente deixar as imagens com aparência mais bonita, mas também estabelecer uma presença mais forte da marca**.

A mudança pode parecer sutil, mas faz diferença.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Sabe quando você acessa uma conta no Instagram e consegue, claramente, ver um padrão entre as fotos?

Muitas vezes uma forma de ajudar a criar esse padrão é através do uso de um mesmo filtro sobre as imagens. Além disso, sempre que possível, usar padrão consistente de fotografias, iluminação e similares ajuda a tornar a experiência ainda mais única.

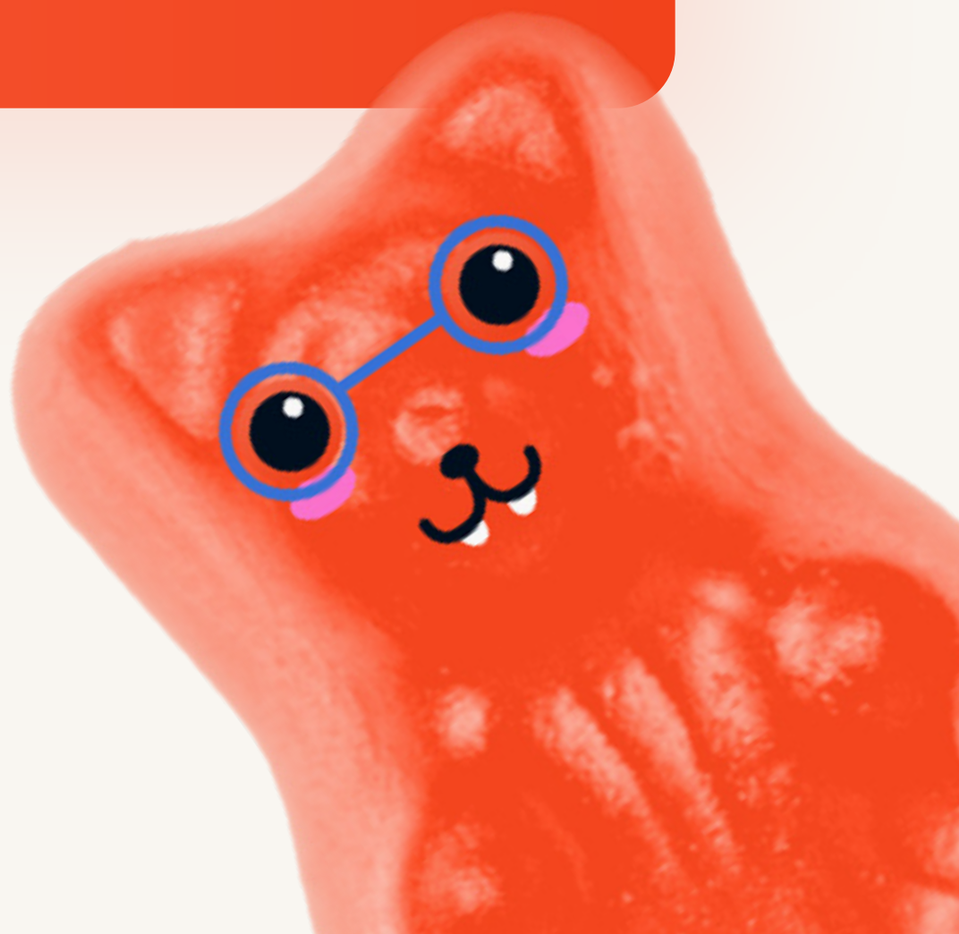
Mas, todos sabemos, a vida real não é Instagram. Muitas vezes recebemos fotos prontas, sem padrão, ou precisamos buscar de fotógrafos e fontes diferentes em bancos de imagem.

Nesse sentido, sempre que possível: **primeiro, busque imagens similares, com padrões entre si; e, segundo, crie uma padrão de tratamentos de imagem consistente, de forma que, na medida do possível, elas pareçam parte de um mesmo todo**.

Bônus

Uma boa alternativa é brincar com cores sólidas, modos de mesclagem e opacidade sob a imagem.

Modos de mesclagem como Screen e Overlay em opacidades próximas a 15% costumam trazer bons resultados.



Sabe o que aquece o coraçãozinho das balinhas de goma?

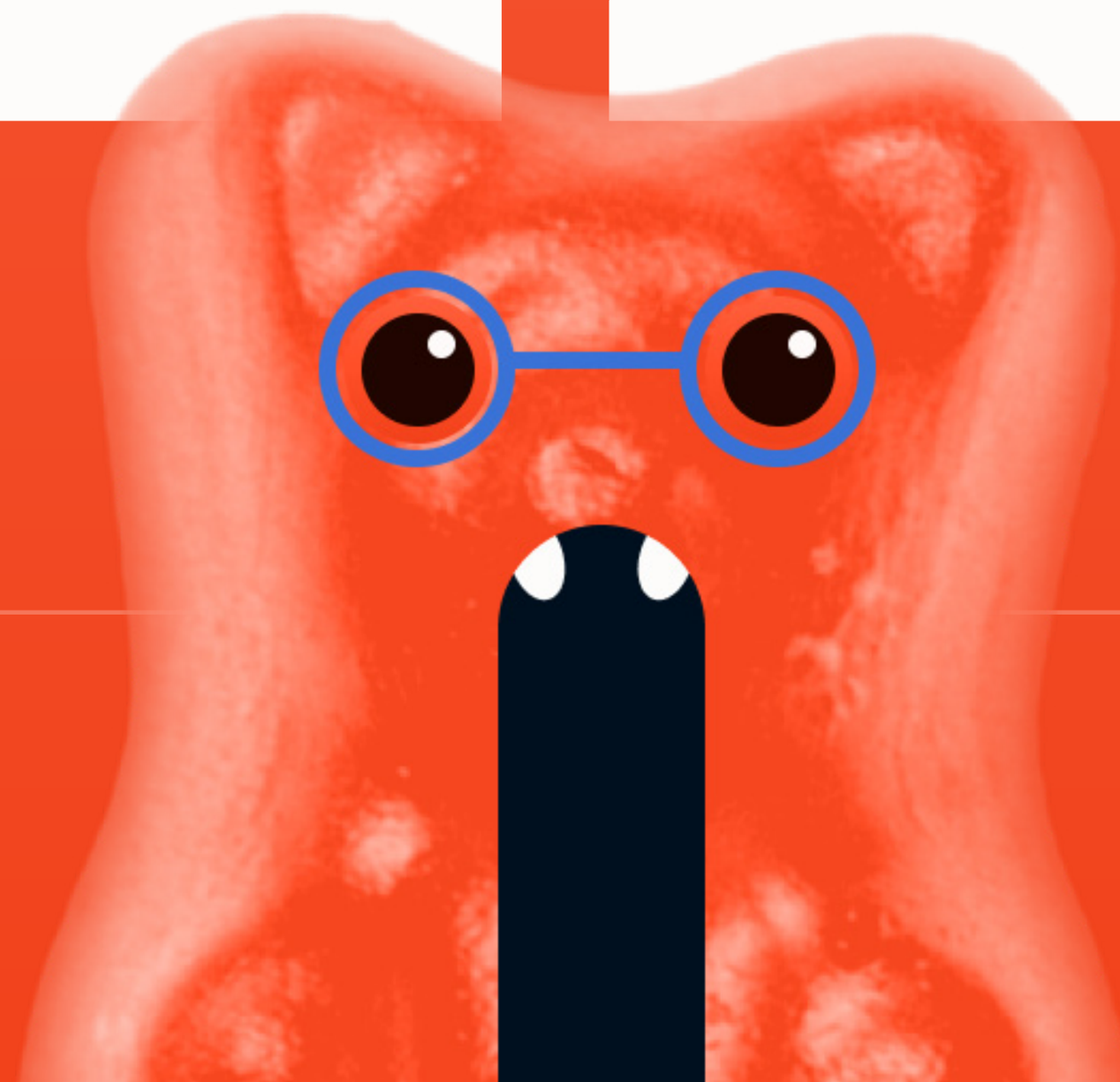
Pessoas como você que leram todo o livro
e agora vão compartilhar com o mundo para
o mundo ficar mais gomístico.



DICA 22 DE 29

A incrível dica

22



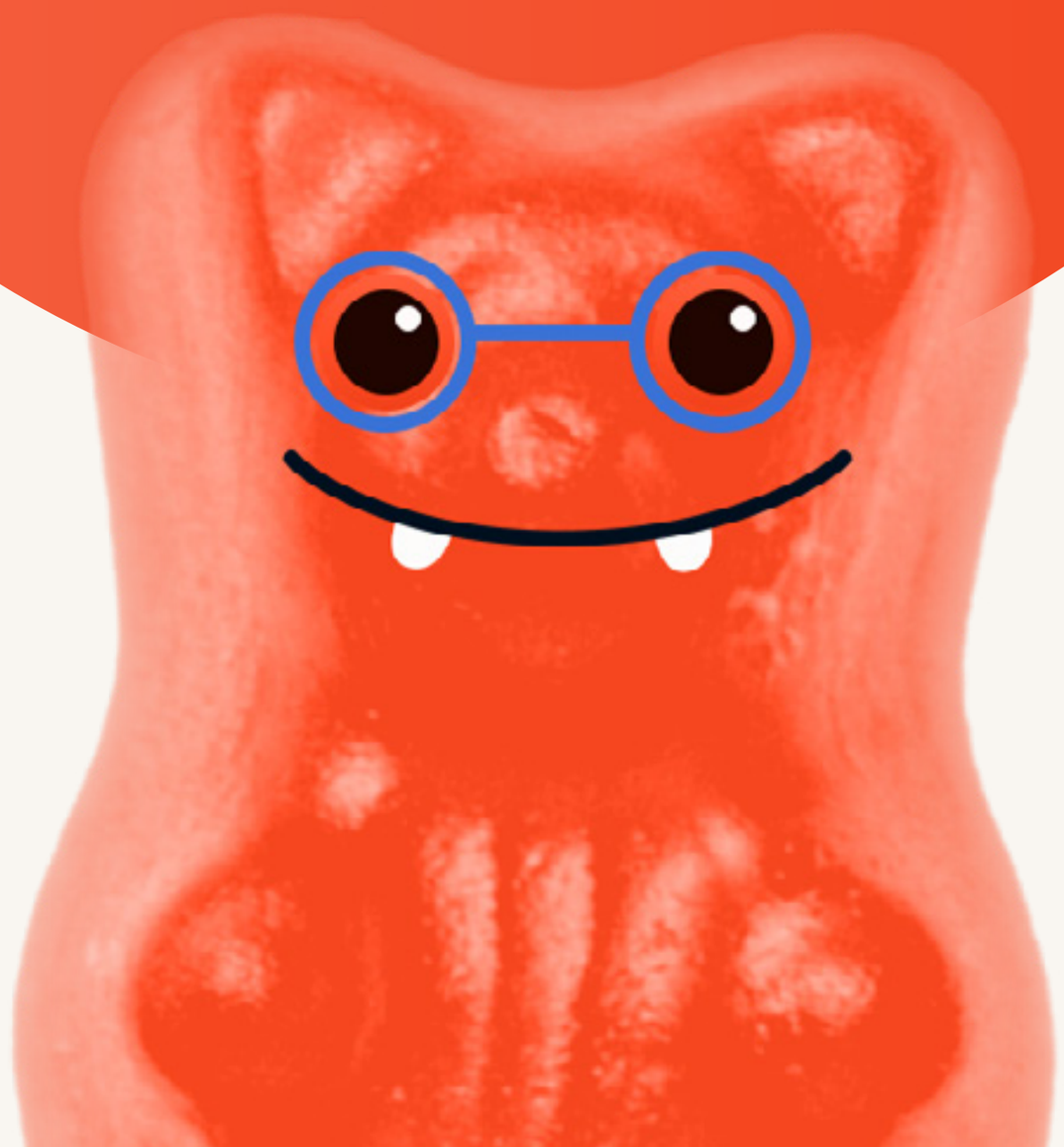


MEXE, REMEXE,
BALANÇA O ESQUELETO...

Rápido, devagar, bem louco!

DICA 22

Crie padrões para animações

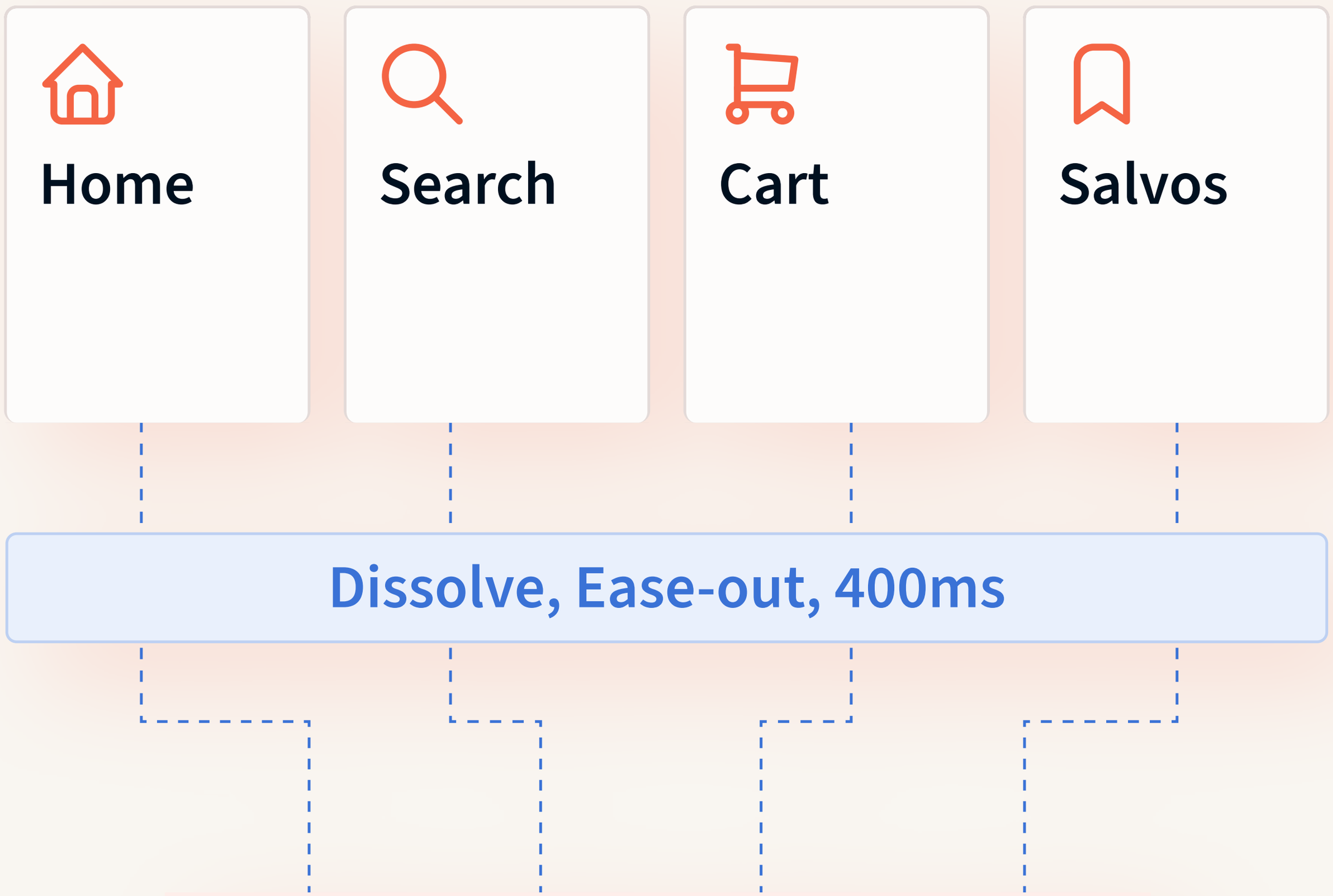


NÃO FAÇA

Evite usar uma configuração de animação diferente para cada elemento.

FAÇA

Utilize o mesmo padrão de animação para ações parecidas (ex.: ao trocar o item do menu).



GLURP EXPLICA!

Assim como os elementos da interface, as animações também ajudam a manter consistência.

Logo, **se uma ação é parecida com outra é esperada também uma animação similar**.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Eu gosto de pensar nas animações como uma das últimas etapas após concluir as telas de um layout.

Digo “pensar” porque animações merecem esse cuidado. **Afinal, elas podem tanto ajudar a reforçar a marca quanto padrões e, ainda, guiar o olhar do usuário**.

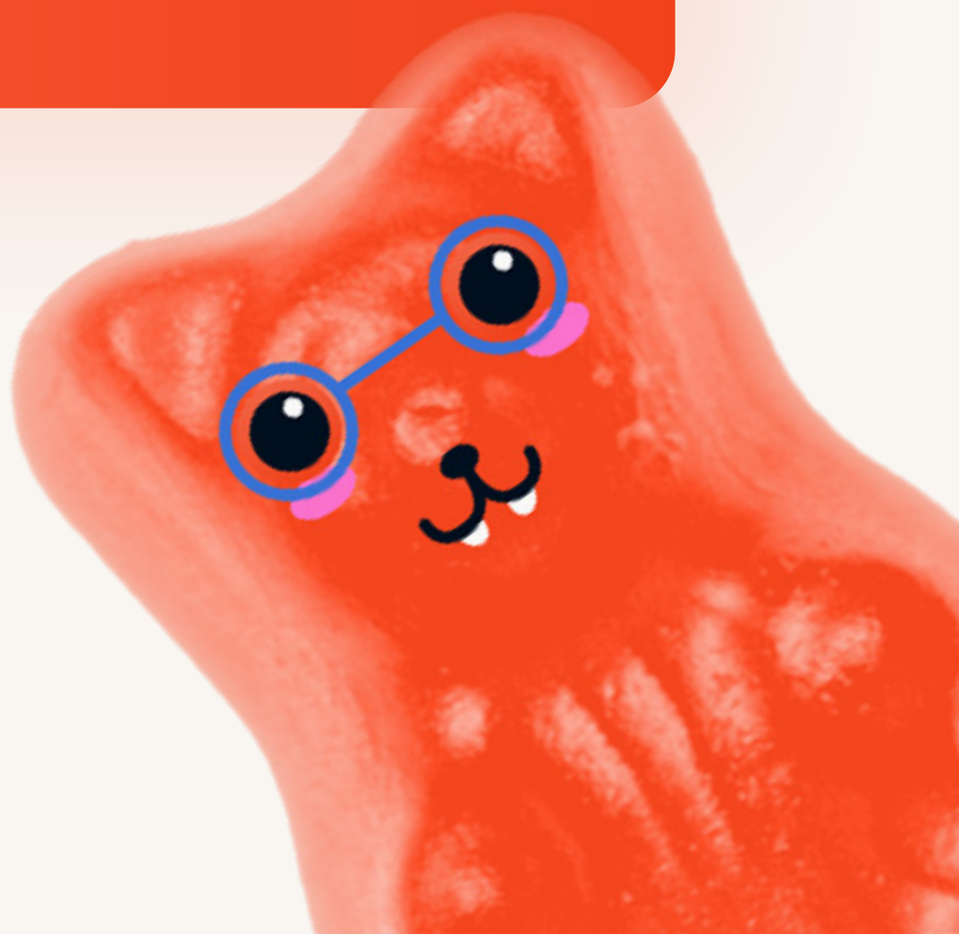
É simples: se você colocar um carro andando da esquerda para a direita é muito provável que o olhar do usuário siga a animação. Por este motivo, pensar as animações também é pensar a usabilidade.

Além disso, o ideal é padronizar animações. Por exemplo, ao clicar nos itens de um menu, salvo haja um motivo claro para não fazer, o ideal é que a transição seja a mesma entre as páginas. O mesmo pode ser aplicado em outros locais da interface.

Bônus

Comece criando um padrão
de animação e utilize em todos
os locais possíveis.

Se apenas um padrão não for suficiente,
ou caso queira um efeito diferente em
um local, crie mais padrões.



E pensar que teve gente que perdeu tempo só pra trocar esse texto aqui...

Já pensou que louco se esse povo trabalhasse
ao invés de ficar escrevendo (ou lendo) esses textinhos?



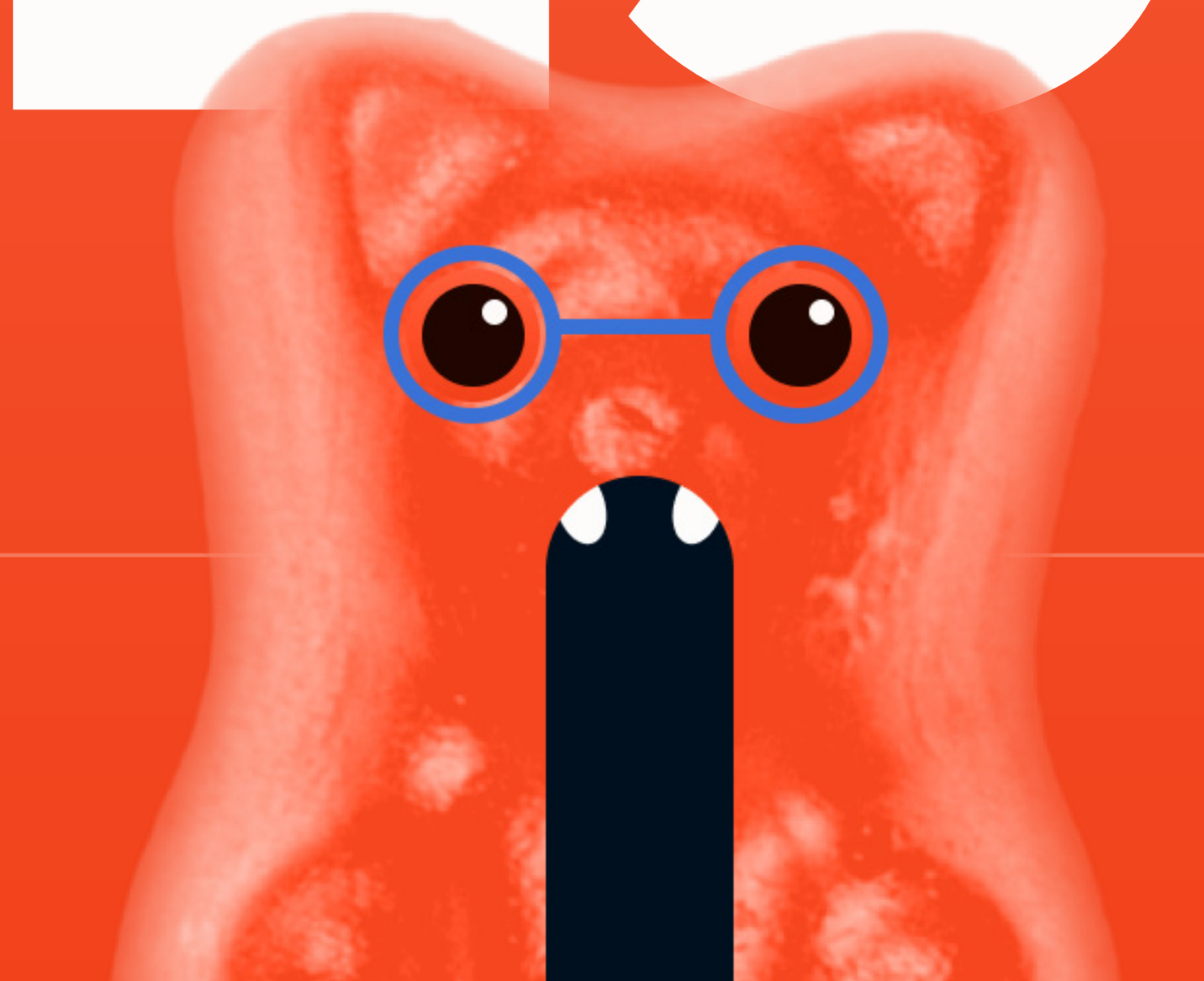
SEÇÃO 5

Cores

DICA 23 DE 29

A incrível dica

23

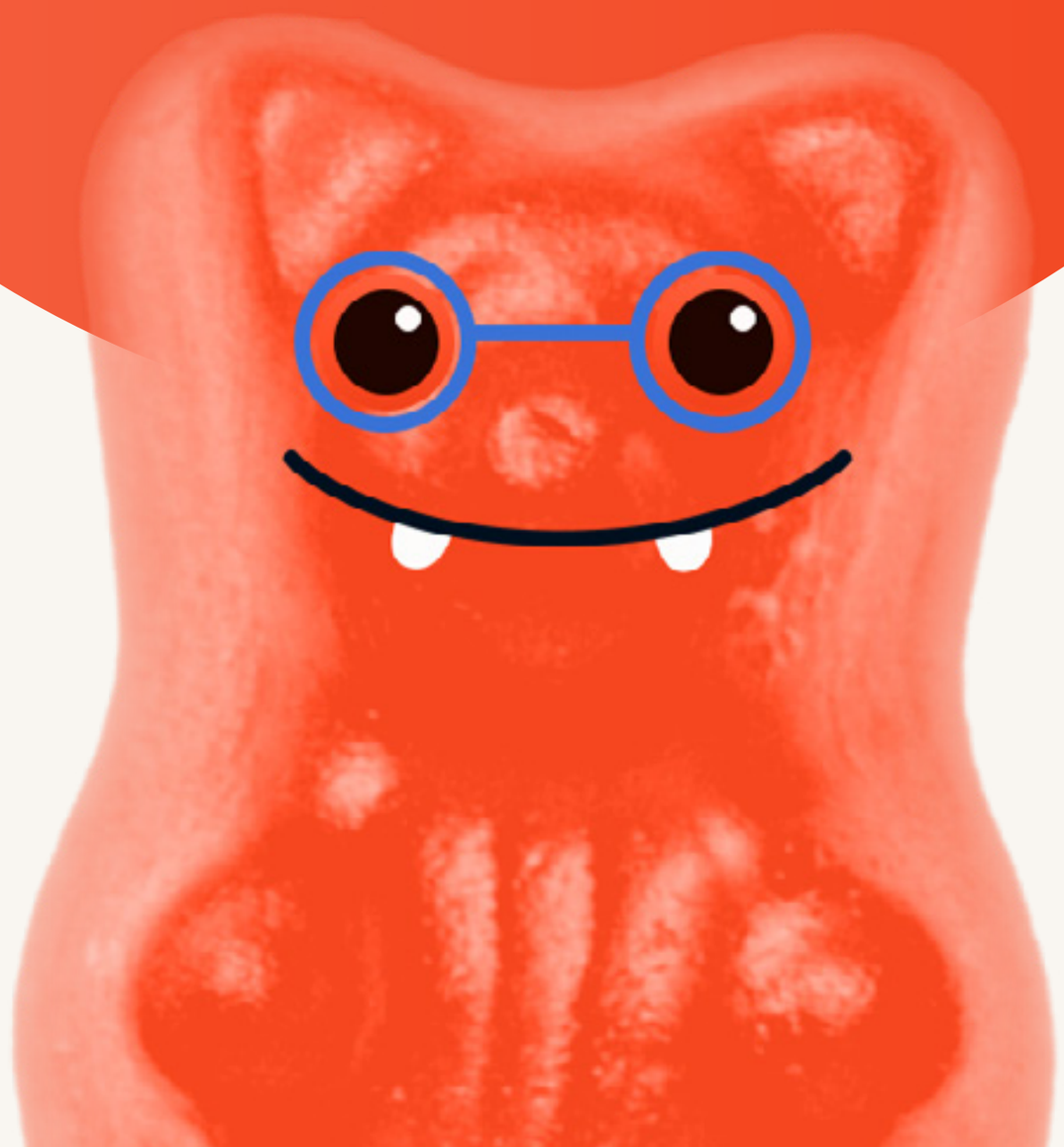




Bela ilustração, mas o que ela tem a ver com o app?

DICA 23

Mude a cor de ilustrações para combinar com a marca



NÃO FAÇA

Ao utilizar ilustrações,
evite inserir ilustrações sem nenhum tratamento.

BALINHAS

Tipos de Balinha de Goma



Balinha Minhoca



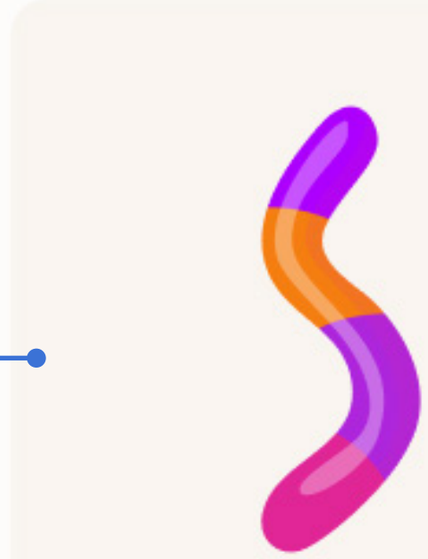
Balinha Pepino

FAÇA

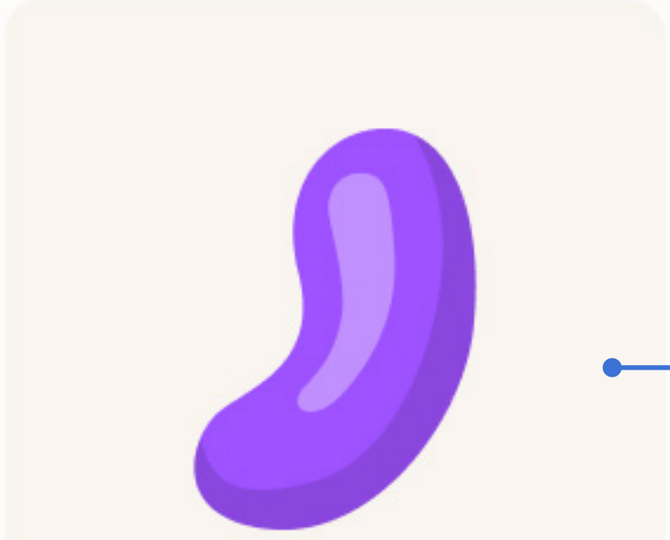
Se possível, trate as ilustrações ou **altere a paleta de cores para se aproximar da marca.**

BALINHAS

Tipos de Balinha de Goma



Balinha Minhoca



Balinha Pepino





Psiu! Cuidado para não descaracterizar a ilustração. A Balinha Pepino virou Balinha Berinjela rs...

GLURP EXPLICA!

Alterar as cores das ilustrações ajuda a criar interfaces mais consistentes.

É como se você fosse criar um pacote de balinhas e, ao invés de escolher qualquer cor, selecionasse de acordo com sua preferência.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Ilustrações podem ser um ótimo modo de deixar sua interface mais amigável. Porém, sabe quando parece que elas não combinam muito com o layout?

Um dos motivos podem ser as cores. Por exemplo, caso sua interface use cores quentes, colocar uma ilustração com cores mais frias talvez não combine.

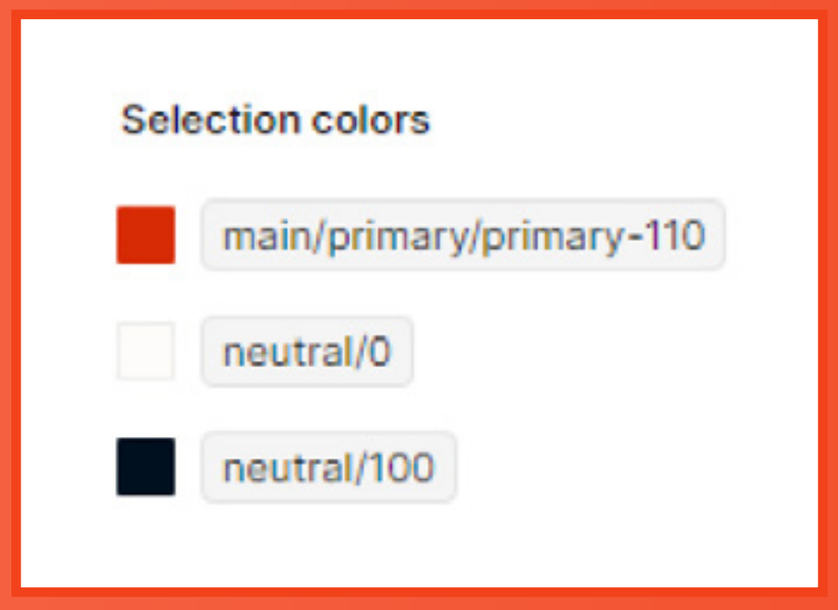
Salvo seja intencional o uso da cor diferente, uma opção é alterar as cores da ilustração. Primeiro, utilize sempre ilustrações em formato vetorial. Após isso, troque as cores que forem relevantes.

Nesse processo é importante cuidar para não descaracterizar a ilustração ou perder detalhes.

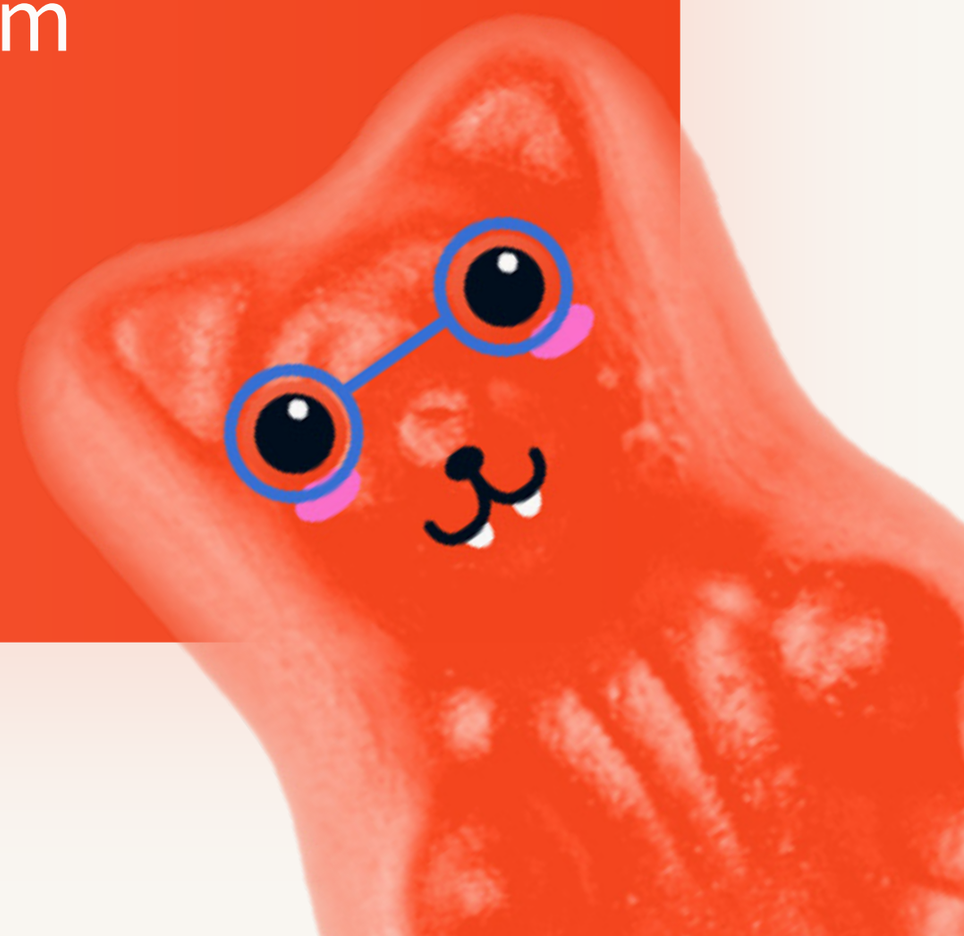
Outro caso interessante de trocar as cores de ilustração é quando ela possui cor parecida com as cores da interface mas em outros tons. O simples fato de padronizar ajuda a trazer maior senso de unidade.

Bônus

No Figma, é possível selecionar
a ilustração e **mudar as cores através do “Selection colors”.**



Outra alternativa é colocar uma forma com cor sólida sobre a imagem e, na forma, aplicar filtros com modos de mesclagem (ex.: overlay, screen...) sobre as ilustrações.



Se você fosse uma balinha de goma, você seria de qual sabor?

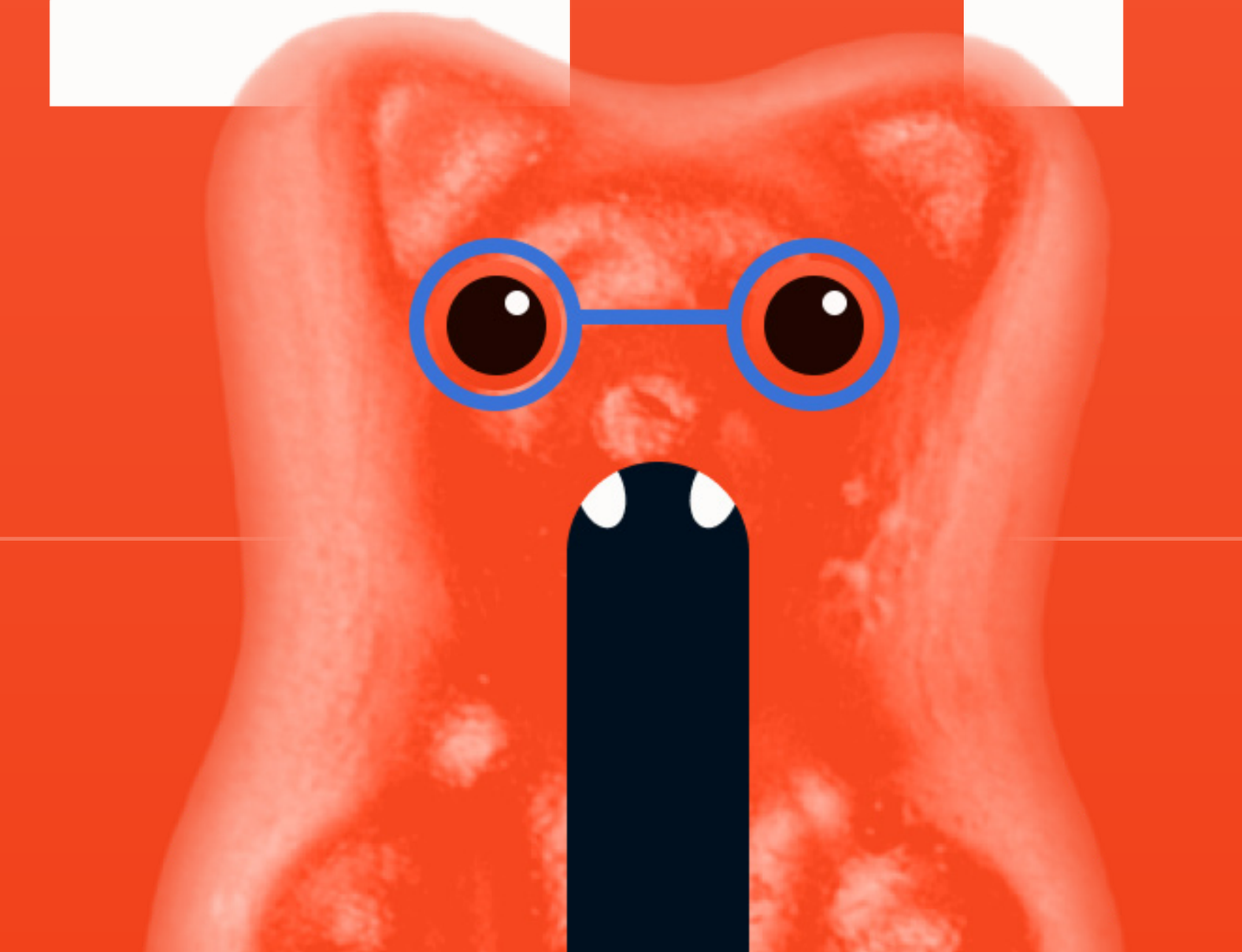
Hm, morango? Não entendi porque você está aqui lendo esse texto quando deveria estar estudando.



DICA 24 DE 29

A incrível dica

24

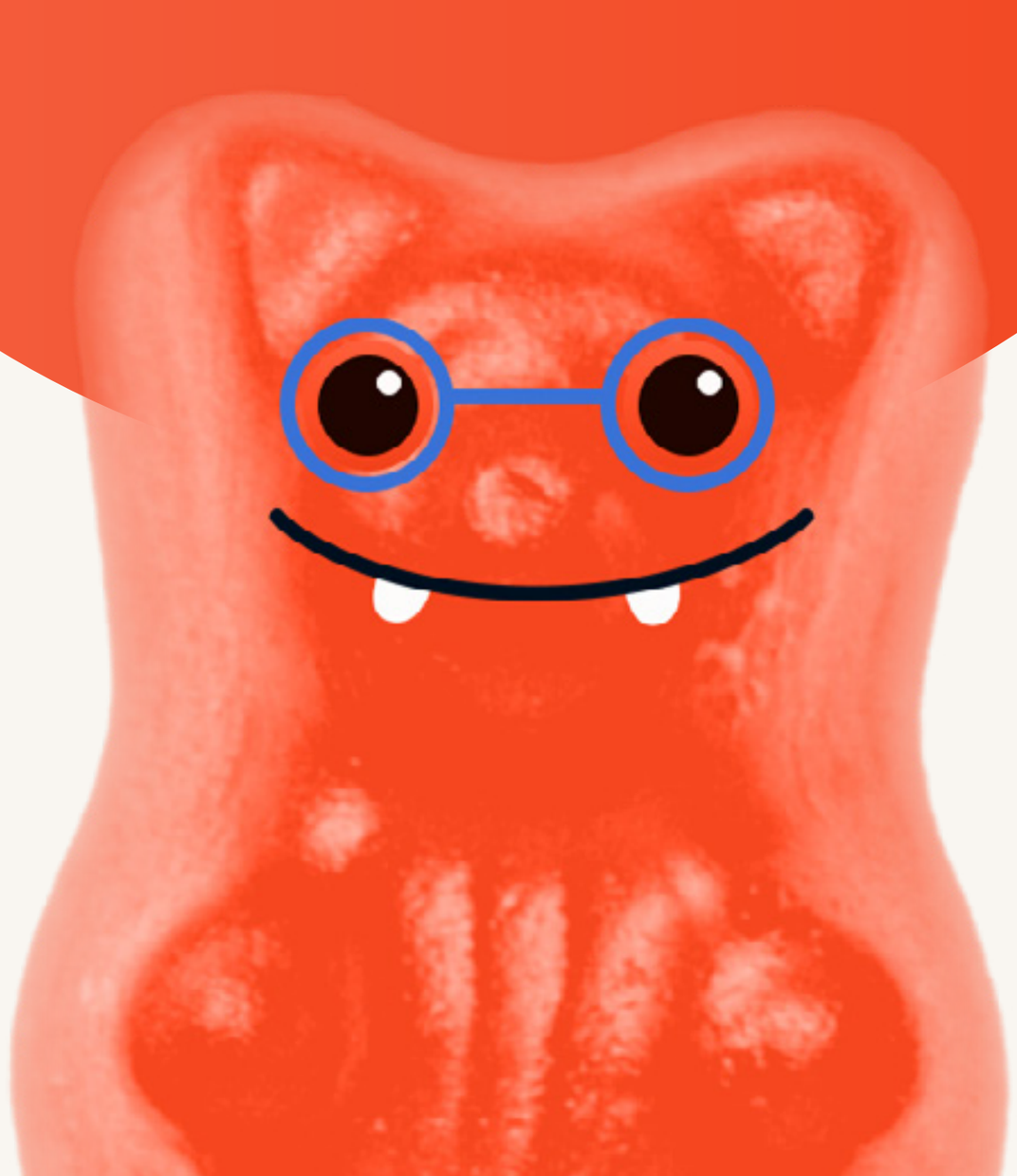




Meu Saci!
Quem deixou esse carnaval de cores por aqui?

DICA 24

Utilize um sistema de cores consistente



NÃO FAÇA

Evite colocar as cores no layout sem pensar sobre qual a função delas.

ATENÇÃO!

Ao continuar você vai deixar 213 Balinhas de Gomas Tristes

ENTRISTECER BALINHAS →

Desistir, eu quero salvar balinhas.

FAÇA

Cores possuem função, por isso, **crie um sistema consistente de cores para a comunicação.**

ATENÇÃO!

Ao continuar você vai deixar 213 Balinhas de Gomas Tristes

ENTRISTECER BALINHAS →

Desistir, eu quero salvar balinhas.

GLURP EXPLICA!

Cores possuem função. Por exemplo, no caso de nós balinhas, elas indicam nosso saborzinho.

No design, **cores podem guiar o usuário ou comunicar sobre o status da página**, como sucesso ou erro, por exemplo.



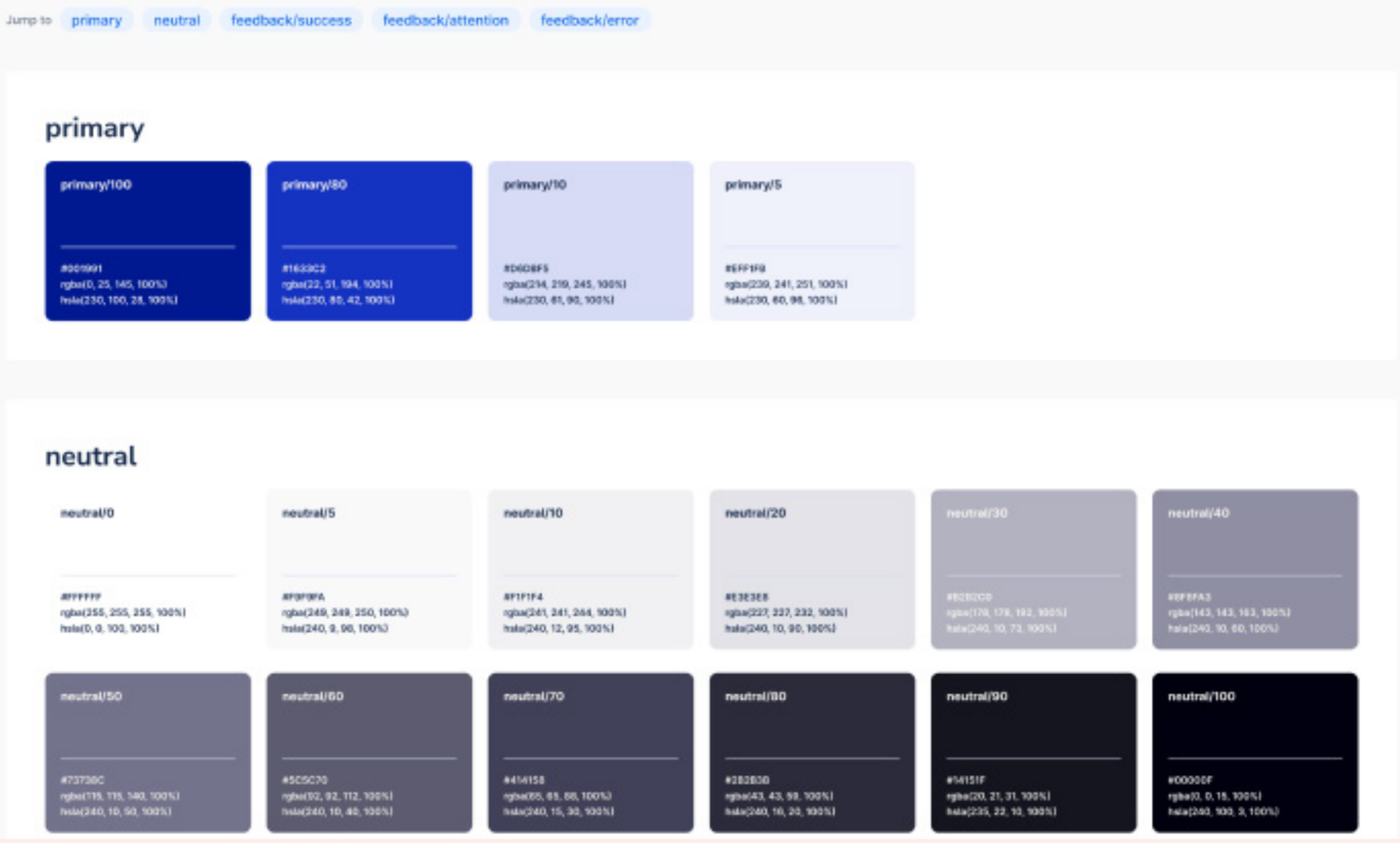


MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Evite usar cores por acaso. Por exemplo, a cor primária (principal) de uma interface pode ter a função de chamar a atenção para links e botões.

Cores complementares podem, por exemplo, indicar estados da interface (erro, sucesso, alerta). Ou ainda, indicar outras seções ou conteúdos complementares (como contéudos indicativos).

Logo, uma boa prática é, antes de sair usando cores por caso, definir qual será a função de cada cor. Desse modo, fica muito mais fácil definir quando usar cada cor.



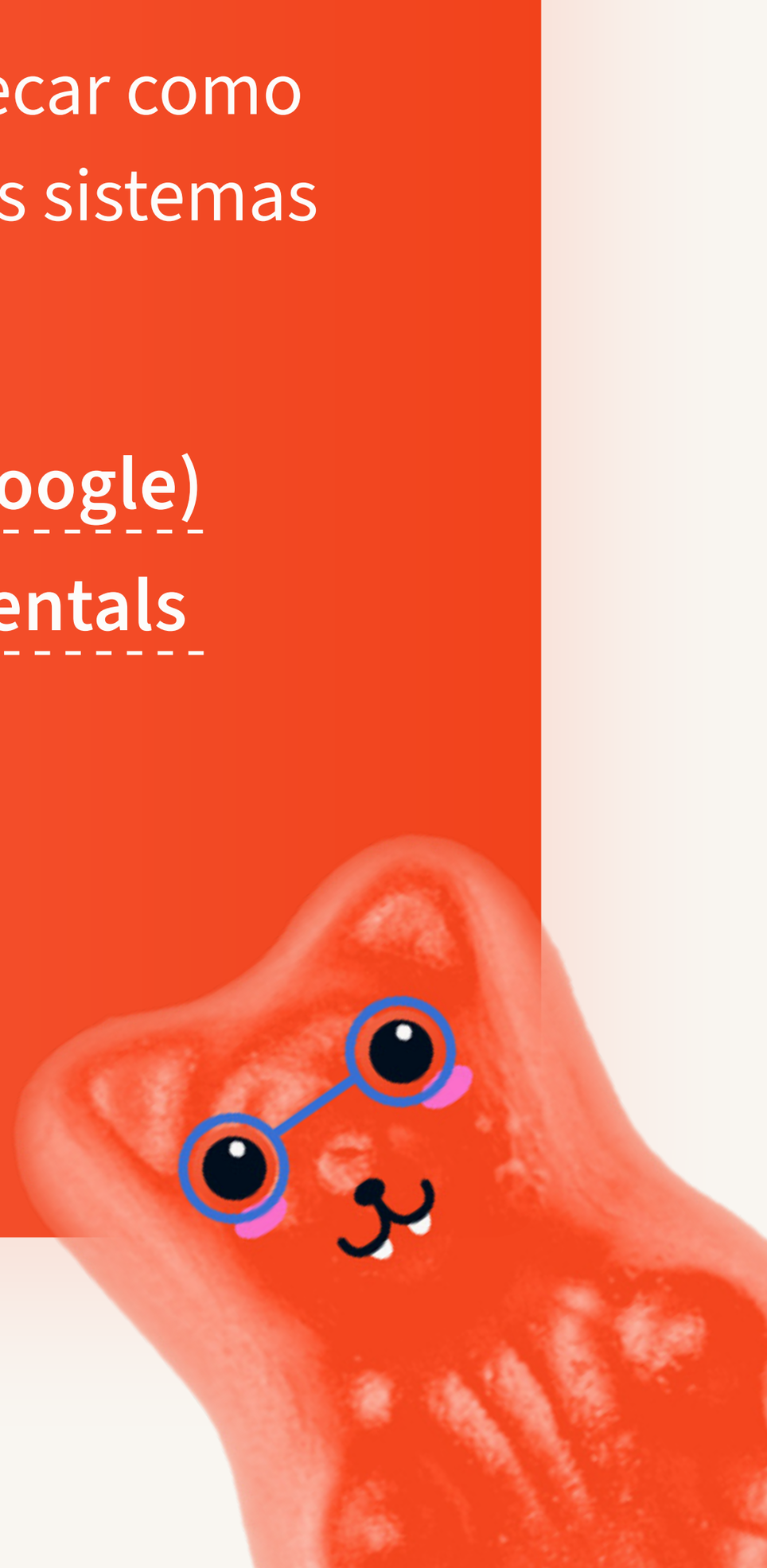
Sistema de cores utilizado em projeto real.

Bônus

Existem vários exemplos de sistemas de cor que você pode utilizar.

Para começar, você pode checar como grandes marcas utilizam seus sistemas de cor:

- **Material Color System (Google)**
- **Spectrum Color Fundamentals (Adobe)**
- **Primer Color Overview (Github)**
- **Carbon Color (IBM)**



O que você acha de a gente **fazer um combinado**?

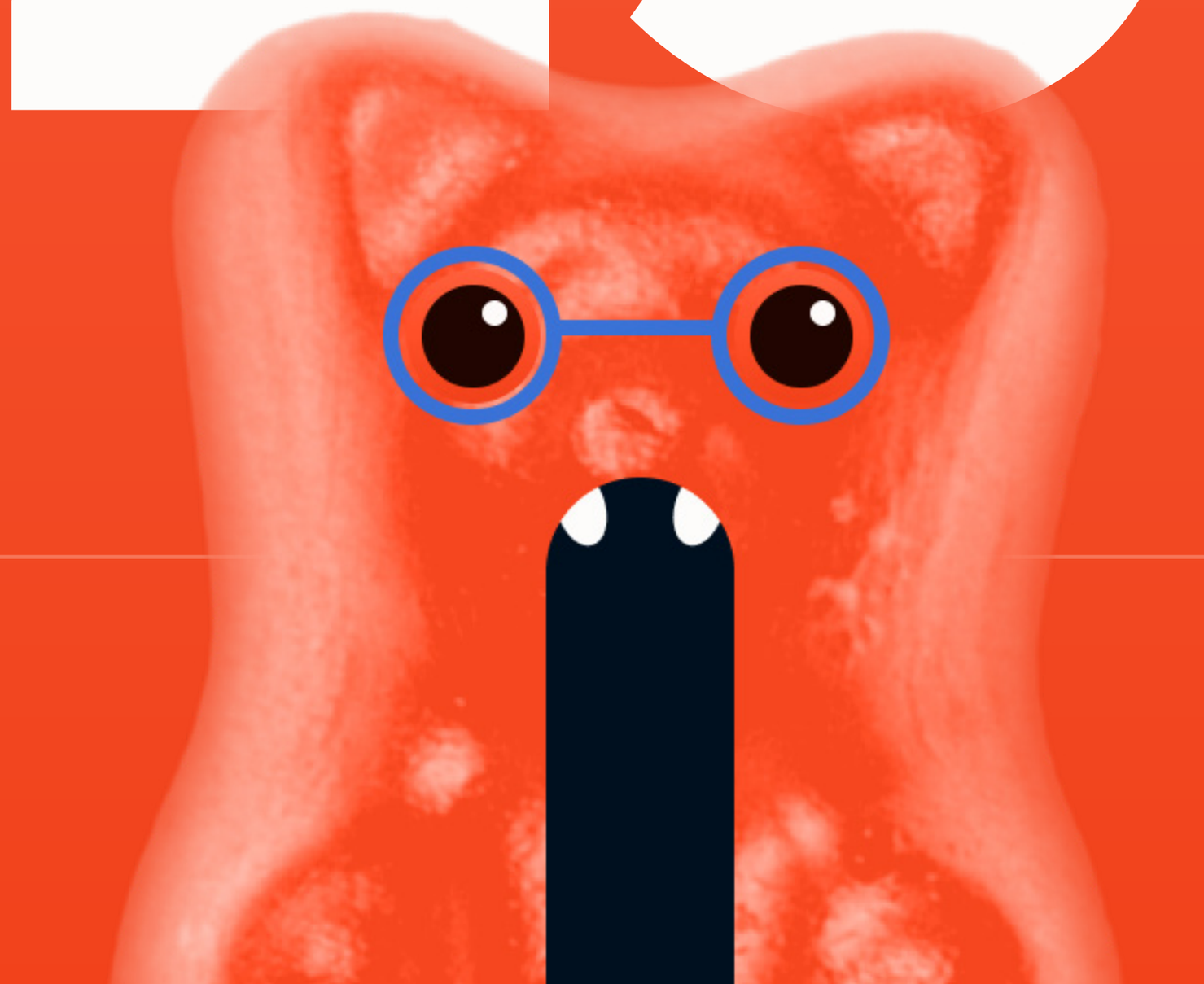
Você faz um post contando algo que gostou
e aprendeu com alguma das dicas e o Glurp te mandará
um abraço virtual.



DICA 25 DE 29

A incrível dica

25

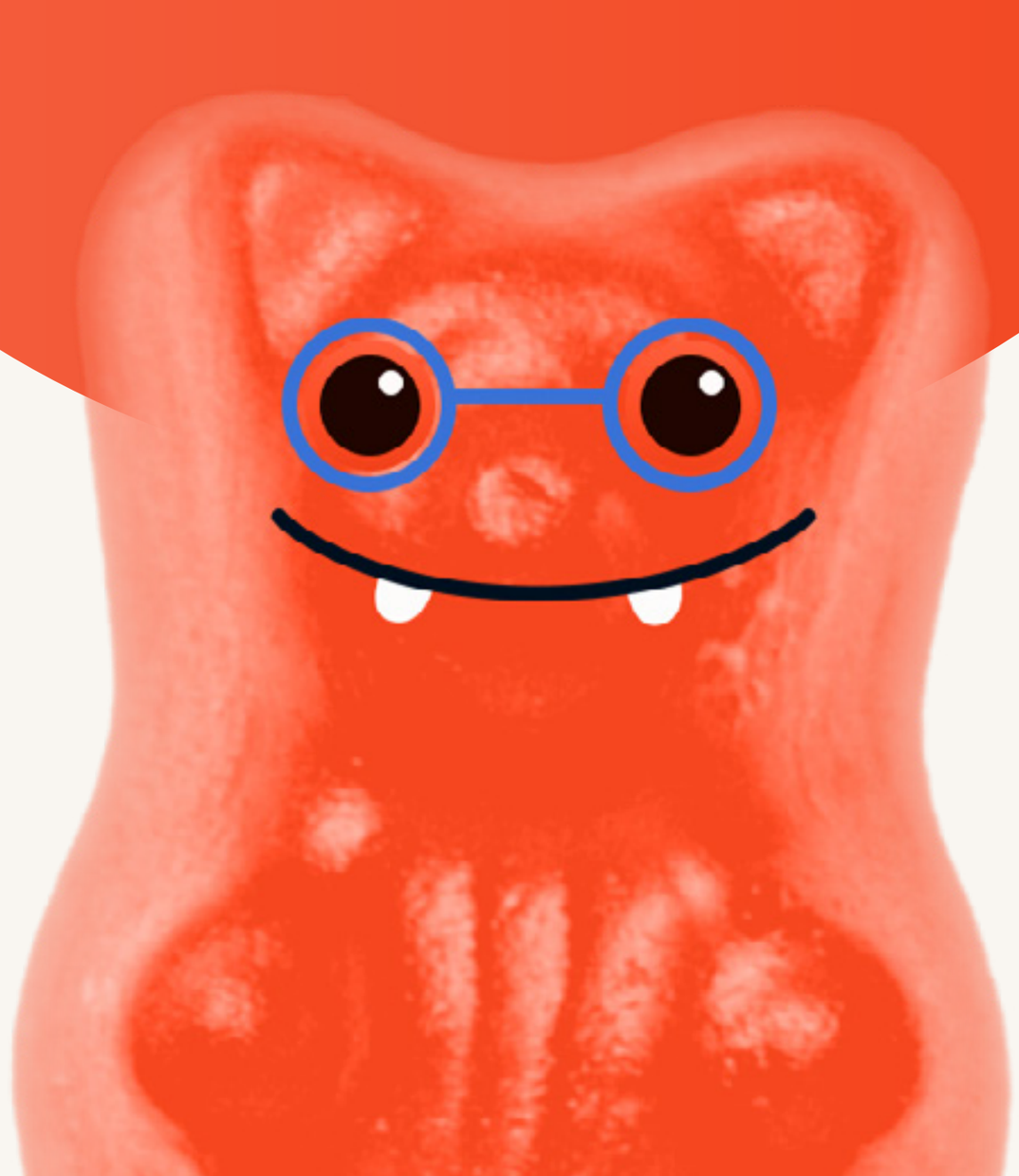




Eita, mas tá com a cor igual?

DICA 25

Evite o uso de cores muito parecidas



NÃO FAÇA

Evite utilizar cores muito parecidas para diferenciar elementos.

CANCELAR E ODIAR BALINHAS

Você quer mesmo cancelar e deixar todas as balinhas tristes?

SIM, ODEIO BALINHAS →

NÃO CANCELAR →

FAÇA

Utilize escalas de cores consistentes para ajudar a diferenciar elementos.



GLURP EXPLICA!

Se um elemento é diferente, deixe claro que ele é diferente. Por exemplo, botão primário e secundário devem ser fáceis de distinguir.

No caso das balinhas de goma não existem dois tons de balinhas amarelas.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

No livro **“Design para quem não é designer”**,

do Robin Willians, entre outros princípios, o autor fala sobre o contraste.

Na prática, contraste quer dizer que: se um elemento é diferente de outro elemento ele precisa parecer diferente. O usuário não pode ficar na dúvida se são o mesmo elemento ou qual deles é mais importante, por exemplo.

Neste sentido, usar cores muito parecidas, sem função clara, pode confundir os usuários.

Porém, existe alguns casos em que cores similares podem ser interessantes. Por exemplo, quando o usuário passa o mouse sobre um botão e ele muda de estado padrão (default) para com o mouse em cima (hover), pode ser interessante utilizar uma variação sutil da mesma cor para mostrar a diferença.

Bônus

Existem vários plugins de Figma que podem ajudar a escolher e criar escalas de cores. Algumas sugestões:

- **Color Designer**
- **Color Scale**
- **Variable Color Style Guide** (para organizar as cores para os devs depois)



Alguém empresta uma sunguinha?

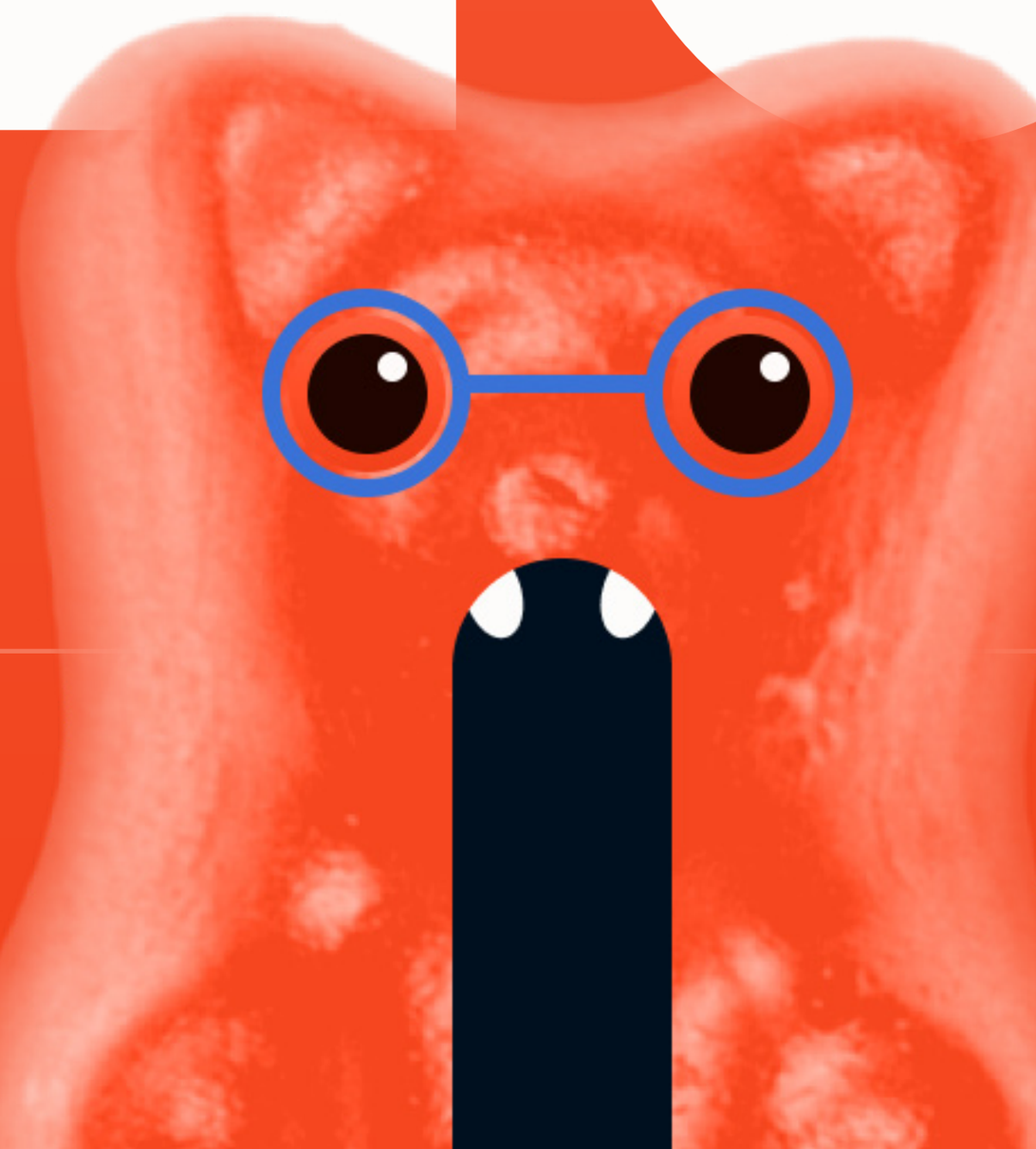
Queria ir na piscina, mas tô tímido hoje. :3



DICA 26 DE 29

A incrível dica

26

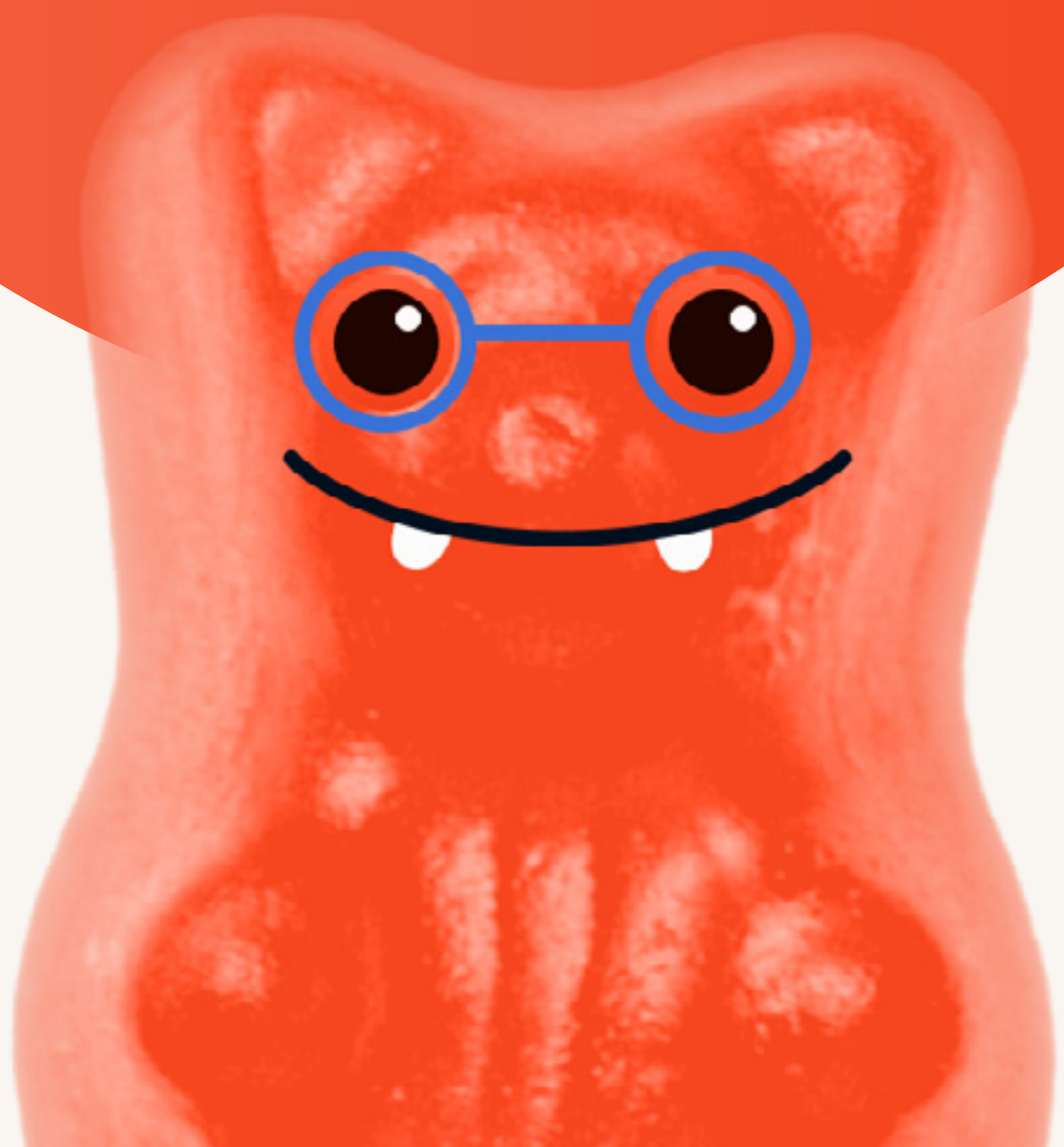




Acho que tô morando em uma melancia, de tanto vermelho...

DICA 26

Use cores neutras
como suporte
para a cor principal



NÃO FAÇA

Evite utilizar uma escala com **apenas um tom de cor em toda a interface.**

BALINHAS & SENTIMENTOS

Cores de Balinhas de Goma

As Balinhas de Goma são popularmente distribuídas em cores do tipo: arco-íris.

Cada cor representa um sentimento.

Balinhas do amor

As Balinhas vermelhas são as balinhas do

FAÇA

Utilize uma escala de cores neutras para ajudar a equilibrar a interface.

BALINHAS & SENTIMENTOS

Cores de Balinhas de Goma

As Balinhas de Goma são popularmente distribuídas em cores do tipo: arco-íris.

Cada cor representa um sentimento.

Balinhas do amor

As Balinhas vermelhas são as balinhas do

GLURP EXPLICA!

Usar somente uma cor e escala de cores pode tornar a interface muito cansativa.

Além disso, ao usar a cor principal de forma pensada **é possível escolher de forma sistemática quais locais merecem o olhar do usuário**.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

É bastante comum, quando criamos interfaces, escolher uma cor principal. Muitas vezes, uma cor da própria marca.

Porém, não é porque ela é a cor principal que, necessariamente, ela deve ser a cor que mais aparece na interface. Tudo depende do intuito do produto.

Por exemplo, no caso de um website que quer construir uma marca forte e chamar a atenção o uso forte da cor principal pode ser interessante. Por outro lado, em um sistema que tem como principal objetivo ajudar o usuário a completar uma tarefa pode não ser uma boa ideia.

Nesse segundo caso, a cor primária pode ser utilizada apenas em ações importantes. Por exemplo, no botão principal ou links. Desse modo, em contraste com as cores neutras conseguirá chamar a atenção do usuário de modo mais fácil.

Bônus

Em alguns casos, como websites mais criativos ou produtos com identidade forte, a cor pode ter função de reforçar a marca.

Nesses casos, usar muitas cores talvez seja justamente o que se espera da interface.



Você sabe por que a Balinha de Goma atravessou a rua?

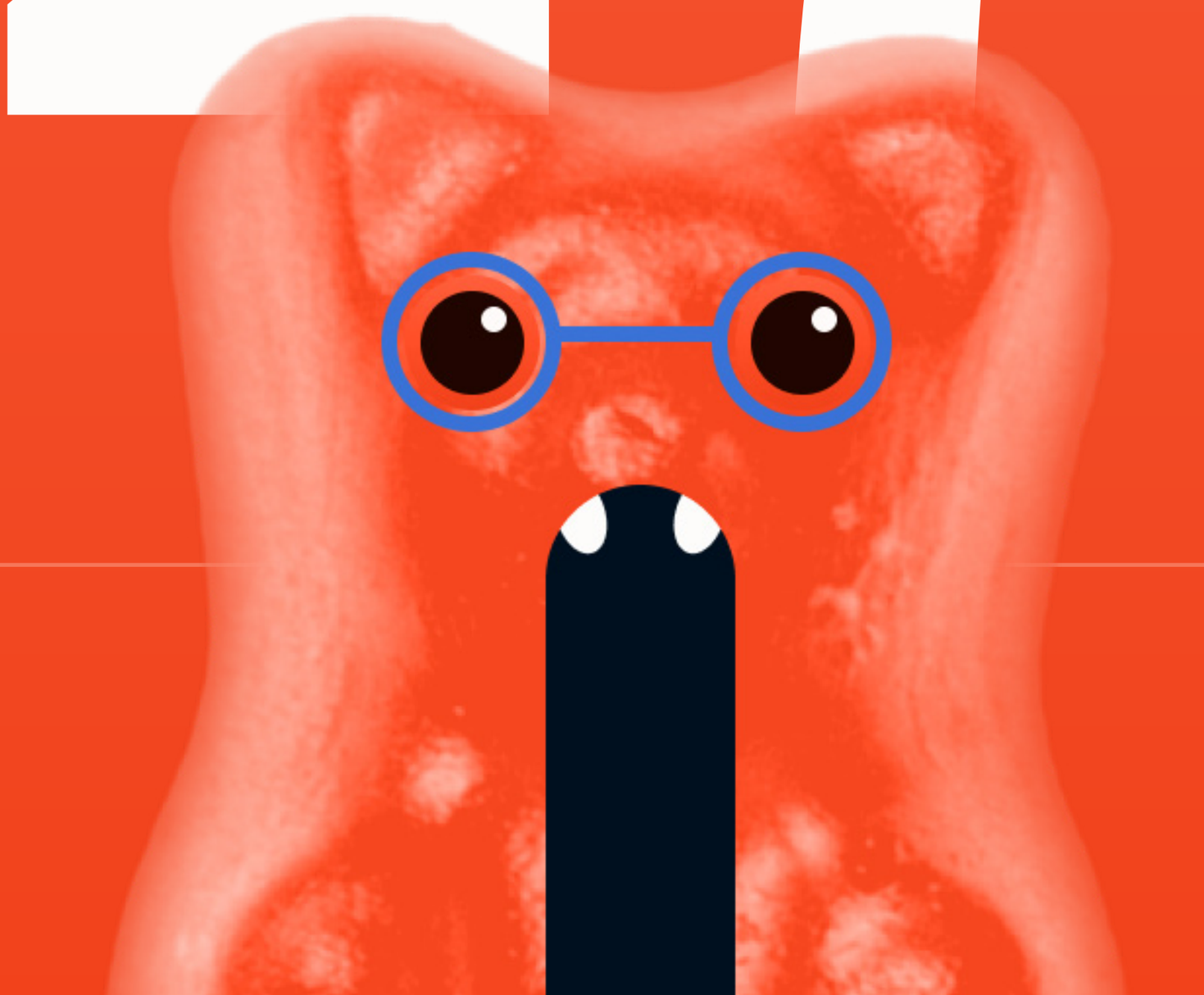
Pra chegar do outro lado.



DICA 27 DE 29

A incrível dica

27

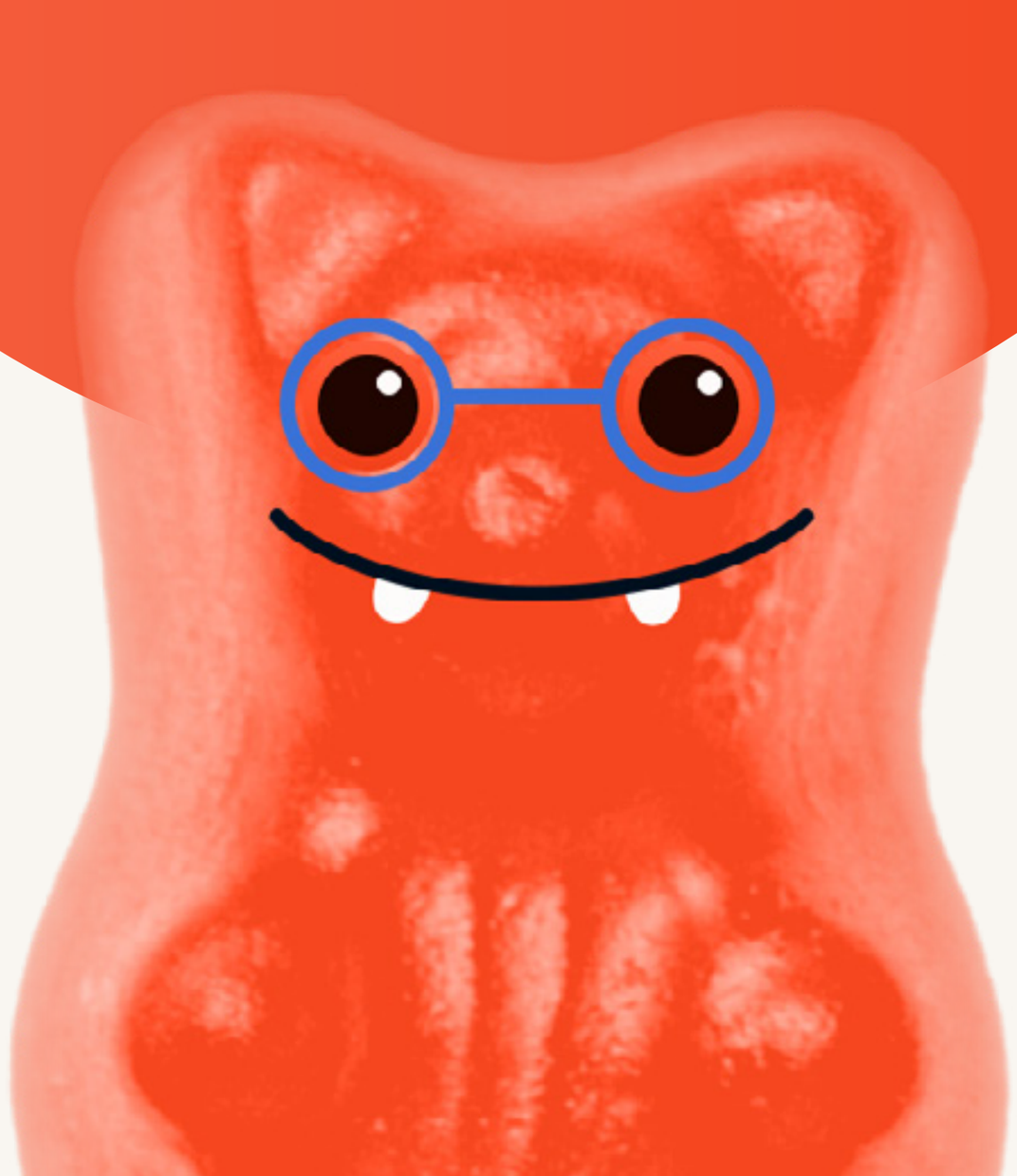




Desculpem, tropecei e caiu um unicornio na interface. :[

DICA 27

Evite excesso de cores



NÃO FAÇA

Evite utilizar muitas cores diferentes caso elas não tenham um propósito.

BALINHAS

As melhores Fantasias de Goma

Escolha a fantasia de goma que mais combina com você.

Fantasia Minhoca



COMPRAR →

Fantasia Pepino



COMPRAR →

FAÇA

Utilize cores de forma consistente, sempre focando em ajudar o usuário com elas.

BALINHAS

As melhores Fantasias de Goma

Escolha a fantasia de goma que mais combina com você.

Fantasia Minhoca



COMPRAR →

Fantasia Pepino



COMPRAR →

GLURP EXPLICA!

Pode ser tentador usar muitas cores. Porém, se não forem bem utilizadas elas podem confundir o usuário.

Excesso de cores pode induzir a atenção a detalhes não tão importantes e concorrer com a mensagem principal.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

De um lado as cores oferecem feedback para o usuário (ex.: vermelho para erro ou verde para sucesso), de outro, ajudam a chamar a atenção para elementos importantes (como um em um ícone de notificação).

Porém, se mal utilizadas podem fazer o efeito contrário. Uma mensagem de erro pode parecer de sucesso, um ícone que deveria chamar a atenção não tem destaque nenhum e assim por diante.

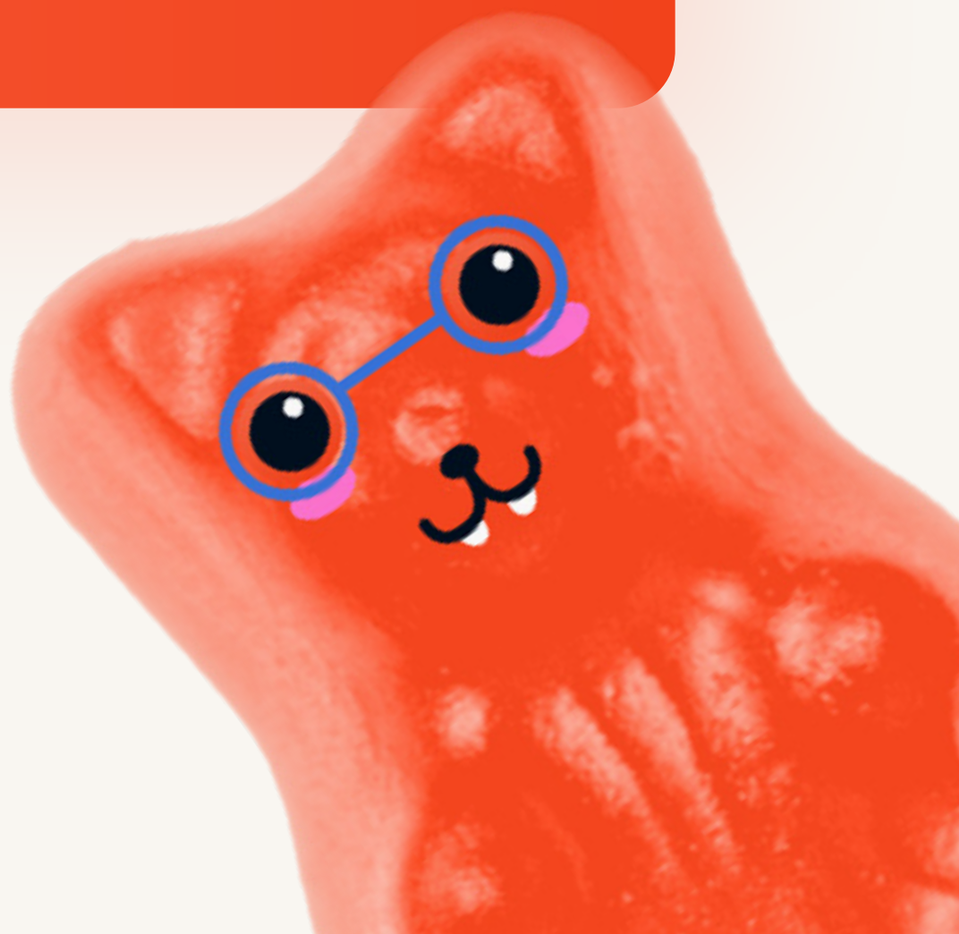
Logo, sempre que possível, utilize as cores de forma pensada. Caso a marca possua muitas cores uma sugestão é usar cores diferentes para momentos diferentes. Por exemplo, uma cor pode ser utilizada para notificações, outra para feedback, outra como cor principal,...

O mais importante: utilize cores como elementos funcionais e não, apenas, decorativo.

Bônus

Uma boa forma de incluir cores na sua interface é **começar com apenas uma cor**.

Além disso, pense em como essa cor pode ajudar a guiar o usuário, como em um botão principal.



Por um acaso você não leu o livro sem praticar nada, né?

Se você fez isso vou fingir que não vi, mas corre,

duplica o arquivo no Figma e vai praticar, belê?



DICA 28 DE 29

A incrível dica

28

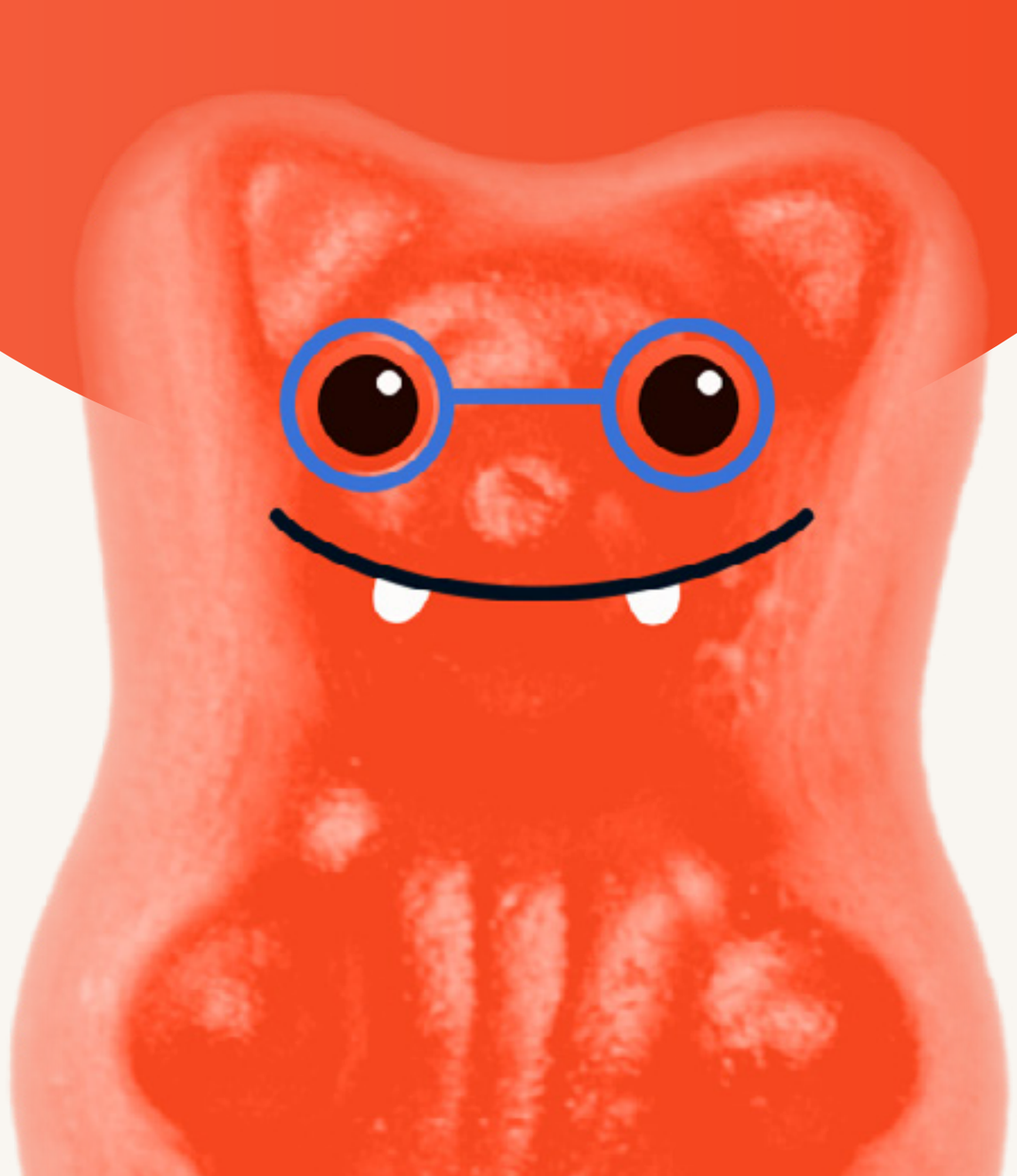




Amei esse texto branco, mas o que tá escrito nele?

DICA 28

Cuide com contraste de cores



NÃO FAÇA

Evite utilizar textos com baixo contraste entre texto e o fundo.

Adote Balinhas de Goma



ADOTAR BALINHA →

FAÇA

Utilize cor de texto que possua bom contraste entre texto e o fundo.



GLURP EXPLICA!

Garantir que os textos possuem boa legibilidade é uma forma não somente de melhorar a acessibilidade, mas de também respeitar os usuários.

Afinal, já pensou como vai ser quando você for uma balinha de goma velhinha?





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Quando se pensa em acessibilidade para interfaces, quase sempre, um dos primeiros temas que aparece é questão de cores e contrastes.

Na prática, sempre que há um elemento sobre um fundo é criado contraste. Nesse caso, o que queremos evitar é pouco contraste, ou seja, quando a cor do texto e do elemento são muito próximas e difíceis de distinguir.

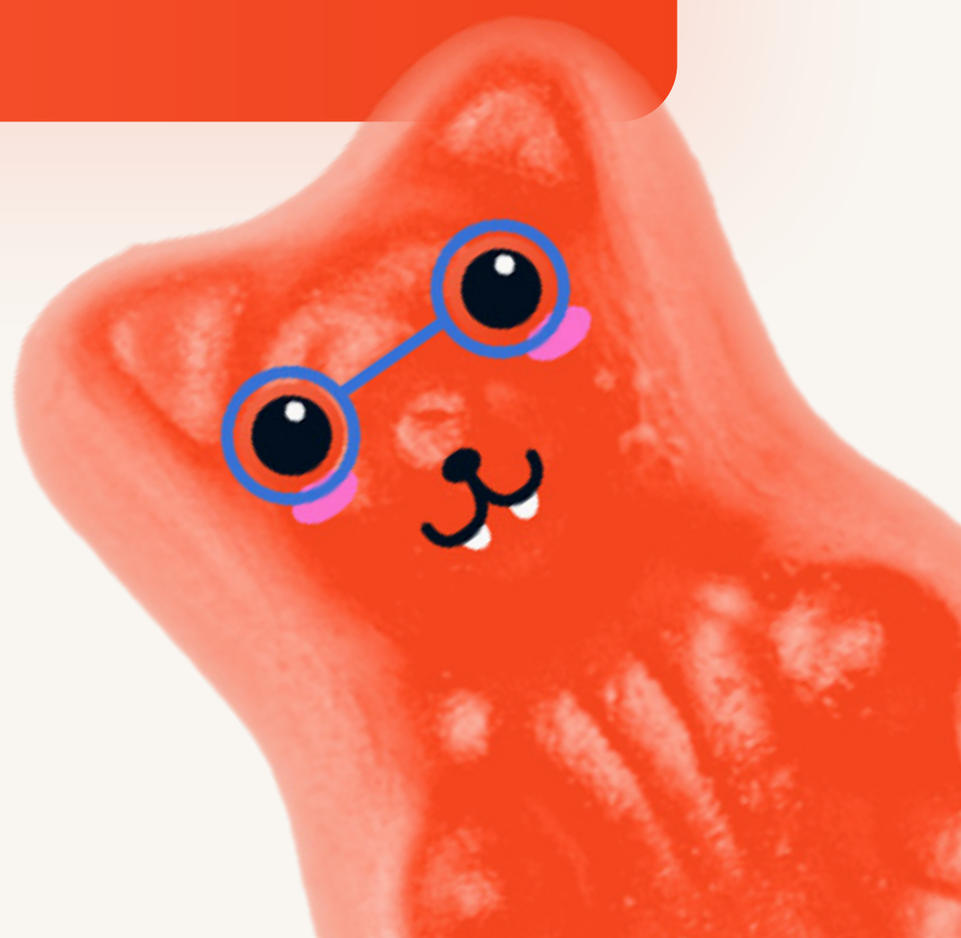
Por exemplo, um texto branco sobre fundo amarelo quase não aparece. Afinal, há pouca diferença de luminosidade entre as cores branca e amarela o que gera dificuldades para leitura. Se colocarmos a tela no sol a dificuldade de leitura aumenta ainda mais.

Quando se fala em cores e contraste é importante ressaltar que **as Diretrizes de Acessibilidade para Web determinam as normas e oferecem orientações sobre os níveis de contraste adequados**.

Bônus

Existem diversas ferramentas para medir a acessibilidade e criar paletas de cores acessíveis, como:

- **Adobe Color** (Website)
- **Leonardo Color** (Website)
- **Use Contrast** (Plugin do Figma)



Sabe qual a nova no **Pacote de Balinhas de Goma?**

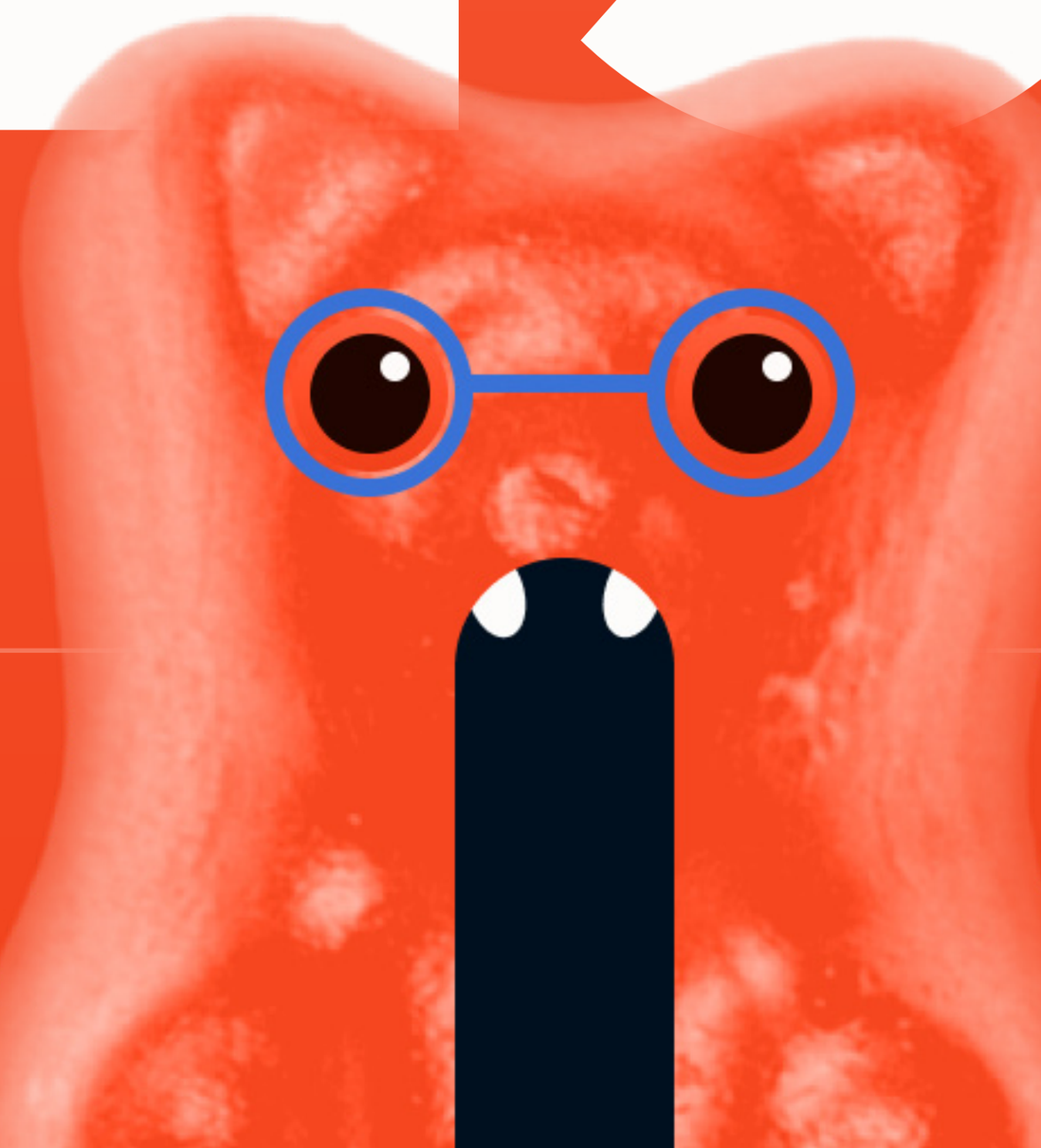
Pois é, eu também não. :(



DICA 29 DE 29

A incrível dica

29

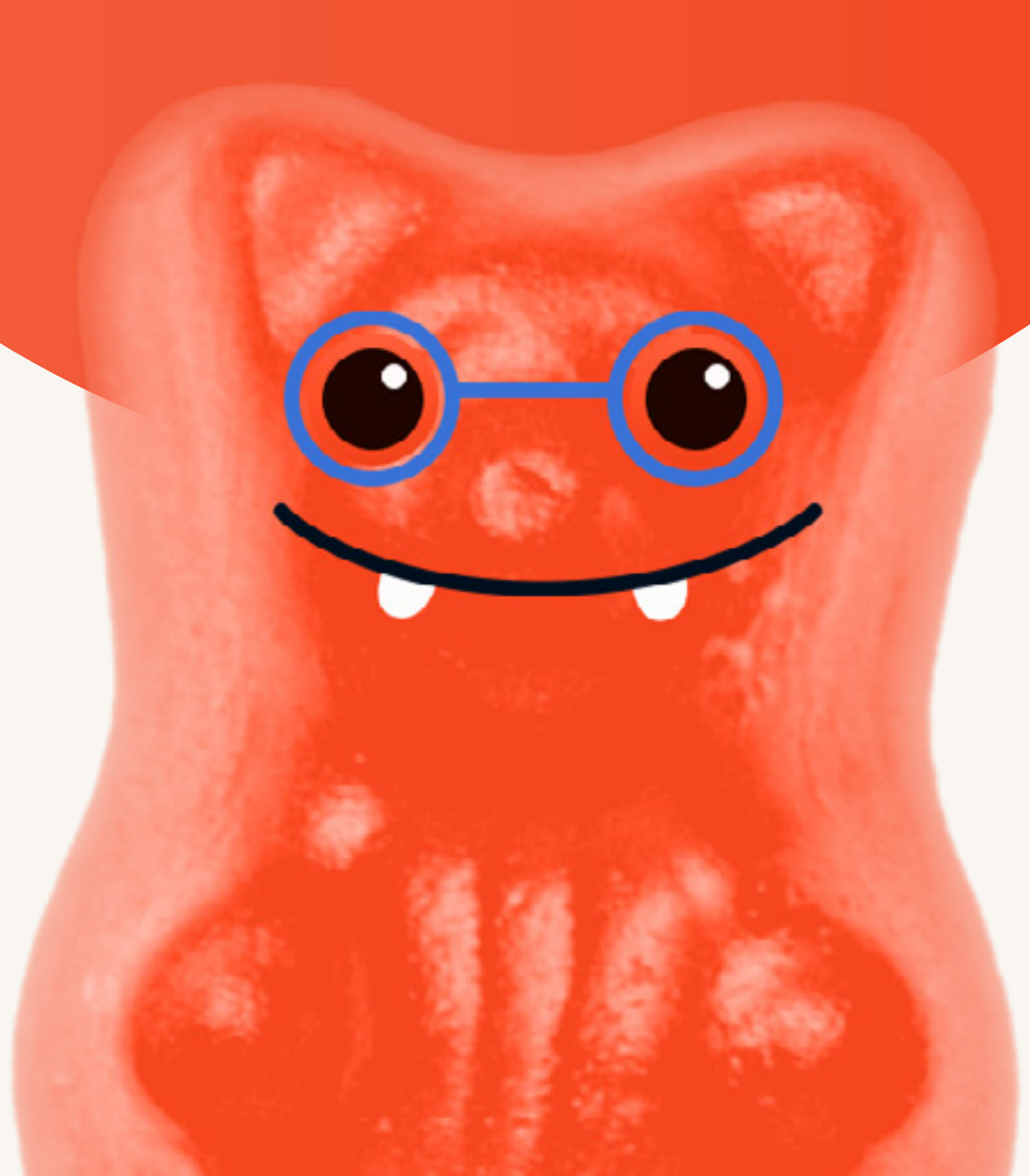




Quem foi o escalafobético que deixou essa sombra preta aqui?

DICA 29

Evite sombras pretas ou marcadas



NÃO FAÇA

Evite sombras pretas ou **muito fortes e marcadas**.

The Balinhas the Goma Interface



ABRAÇAR BALINHA →

FAÇA

Use sombras sutis, puxando para a cor da interface. Se preciso, adicione uma borda discreta.

GLURP EXPLICA!

No mundo das Balinhas de Goma
— que nós, de bom coração, dividimos com os humanos — **sombras não são totalmente pretas**.

Por isso, jogar um pouco de cor no preto faz a sombra a parecer mais natural.





MAI EXPLICA A EXPLICAÇÃO

Apesar de o mundo real e o mundo digital serem “universos paralelos”, nós esperamos certos comportamentos do mundo digital. Algo que esperamos é que ele imite, em algum grau, o mundo real.

Logo, no mundo real, sombras dificilmente são realmente pretas. Por exemplo, se você reparar nas sombras ao seu redor irá perceber que a maioria delas possui um pouco de amarelo, um pouco de vermelho, e assim por diante.

Ou seja, quando utilizar sombras em interfaces que possuem mais cores, evite sombras totalmente pretas ou cinza neutro, tente “contaminar” um pouco a cor da sombra com a cor da interface.

Neste quadro, por exemplo, a sombra é quase totalmente vermelha e possui pouquíssima quantidade de preto.

Bônus

O Plugin **Beautiful Shadows** do Figma ajuda a criar sombras bastante realistas.

Além disso, não esqueça de pesquisar outros produtos para ver como estão aplicando as sombras neles.



Acabou. :(Bumbum do Glurp vai sentir saudades de você.

Se gostou, já sabe: compartilha, marque a **@sheisacreative** e ajude o Glurp e chegar em mais mundos.



Gostou? Compartilhe!

Maiane e Glurp agradecem sua paciência em ler todo o livro. Esperamos que tenha ajudado.

Link para compartilhar

ME SIGA NAS REDES!

LINKEDIN • YOUTUBE • INSTAGRAM • TWITTER (X?)