

## **CLINICA DE DESIGN**

Três grupos de critérios gerados por Gui Bonsipe (2013) para análise de interfaces:

- a) Critérios que se referem às sequências de ações e modos de interação do usuário com o software;
- b) Critérios que se referem à apresentação das sequências de ação no uso do software, vale dizer, os aspectos comunicativos e perceptivos;
- c) Critérios que se referem às qualidades de agradabilidade da interface.

### **a) Grupo 1: se refere ao manejo do aplicativo**

- Quais possibilidades de ação (affordance) que o aplicativo oferece?
- Quais modos de interação o aplicativo oferece?
- Quais sequências de ação o aplicativo oferece?
- Quais são as ações para se obter um determinado resultado?
- Qual é o feedback?
- Existem mensagens de erro? como são formuladas?
- Existe ajuda? Como é oferecida?
- Como o usuário pode ser orientar (onde estou?)?
- Como o usuário pode navegar (como chegar a determinado lugar?)?
- Existem tutoriais (como são estruturados?)?
- Existem possibilidades de personalizar a interface?
- Existem possibilidades de se configurar o aplicativo para diferentes níveis de usuários (principalmente, intermediário, avançado?)
- Qual é a forma da curva de aprendizagem?
- É coerente com o grau de dificuldade crescente?

### **b) Grupo 2: se refere às características formais e à distribuição dos itens em tela**

- Se refere as características formais e a distribuição dos itens no monitor ou na janela
- A interface está dividida em zonas funcionais? Em quais?
- Como são diferenciadas, hierarquizadas e enfatizadas as informações?
- Qual é a variedade de tipografia (tipo de fonte, tamanhos, estilos)?
- Como o layout está estruturado (comprimento, distância das linhas e colunas)?
- Como se usam as cores? Elas são relacionadas com funcionalidades? São semanticamente usadas? Tem boa visibilidade?
- Quais paletas cromáticas são usadas?

- Como se usam os elementos da identidade visual?
- Qual é o tratamento das imagens (tratamento digital, paletas cromáticas)?
- Qual é a forma dos ícones?
- Como se usam as animações?
- Como se usa o som?
- Qual é a linguagem usada?
- Como se apresenta a informação?

**c) Grupo 3: se refere às qualidades de agradabilidade**

- Refere-se as qualidades de agradabilidade (expressas por julgamento ou assessments/comportamentos)
- A interface corresponde ao estado da arte?
- A interface é agradável, lúdica, aborrecida, complexa?
- A interface é adequada para o conteúdo?
- A interface é coerente com seus objetivos?

Referência Bibliografica:

\*BONSIPE, Gui. Design, cultura e sociedade. São Paulo: Blucher, 2011. p.101