

UI EBOOK

Guia de boas práticas aplicáveis para a criação de interfaces

Um guia com foco em UI sobre o que fazer e o que não fazer na criação de interfaces mobile ou web.



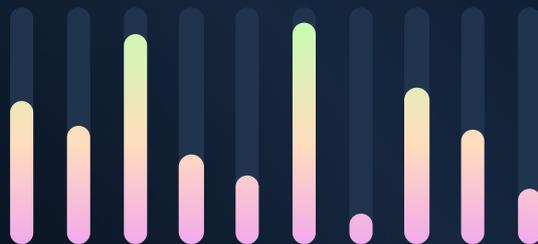
te-se a nós!

parte do grupo de
sionais que ajudam.

Contribuir

Rendimento total
R\$ 18.545,44

+48%



novos membros



+851.54

atualizar lista



Emails enviados

854 +16%



Julia Dnoch

Product Designer

Uma product designer atuando na área há mais de 12 anos. Apaixonada pelo que faz, e em busca de novas...

Conversar

R\$ 515,41

Ganhos em relação
ao mês passado



por **Andrey Knabbenn**

VERSÃO DE AMOSTRA

Guia de boas práticas aplicáveis para a criação de interfaces

Amostra simplificada / reduzida
com 4 dicas gratuitas do ebook

AVISO LEGAL

Este material é protegido juridicamente
pelo certificado Avctoris:

9ff399832c19cd2ac23502b5fa59fc7ac7ec26a
63583670e25343292ea838c66



O presente certificado comprova, mediante as tecnologias de hashcode (SHA 256), TimeStamping (Padrão UTC fornecido pelo BIPM - Bureau International des Poids et Mesures) e Assinatura Digital que a pessoa supra indicada declarou-se autor da obra mencionada neste documento. O presente comprovante está em conformidade com: Berne Convention (INTL), Metre Convention (INTL), Lei 9.610 (BR), WIPO Copyright Treaty (INTL), US Copyright Law (US), UCC Geneva (INTL) e demais legislações pertinentes ao Direito Autoral dos países signatários dos referidos tratados.

Sumário

Introdução 

Tipografia

15 dicas neste capítulo

Utilize um espaçamento entre linhas com tamanhos ideais 

Evite palavras avulsas na última linha do texto 

Crie hierarquia textual 

Divida as “paredes de texto” em parágrafos menores 

Cuidado com as letras maiúsculas para texto corrido **8**

Evite utilizar a função justificar 

Quebrando blocos de textos em estilo de lista 

Cuidados e boas práticas com o espaçamento entre caracteres 

Não faça sobre-uso de fontes 

Utilize os diferentes estilos de fontes com um contexto **17**

White space na construção de blocos de textos 

Evite os parágrafos de textos com largura total de página 

Utilize uma escala tipográfica adequada nas interfaces 

+2 Dicas extras 

Cores

13 dicas neste capítulo

Adicionando matiz para gerar tons neutros mais atrativos 

Cuidados com o baixo contraste	🔒
Utilize a cor primária da marca com sabedoria	11
Cor para criar identificação rápida entre itens selecionados	🔒
Cores para gerar significados e informações corretas	🔒
Não use tons de cinza em backgrounds coloridos	🔒
Evite o tom de cor 100% preto	🔒
Uso de cor para realçar ações destrutivas	🔒
Sempre defina uma cor para destaque de ação primária	🔒
+4 Dicas extras	🔒

Botões

10 dicas neste capítulo

Crie distinção entre botões primários e secundários	🔒
Sempre pense nos estados de interação dos botões	🔒
Use o white space para não criar botões sufocados	14
Não utilize o drop-shadow padrão em botões	🔒
Mantenha as palavras nos botões em linha única	🔒
Seja consistente com o estilo dos botões	🔒
Utilize ícones conhecidos para reforçar significado em botões	🔒
Utilize formas conhecidas para criar botões	🔒
+ 2 Dicas extras	🔒

Grid e Layout

12 dicas neste capítulo

- Seja consistente no uso de espaçamentos de itens na grid 
- Considere o alinhamento horizontal ao criar interfaces 
- Respeite o alinhamento vertical ao criar listas e menus 
- Utilize margens laterais mínimas para evitar falta de white space 
- Gerando alinhamento correto em listas de features 
- Utilize grids em cards para gerar alinhamentos consistentes 
- Utilize white space para criar interfaces que respiram 
- Mantenha um sentido de leitura único para gerar consistência 
- Cuidado com os espaços invisíveis que geram desalinhamento 
- + 3 Dicas extras 

Ícones

12 dicas neste capítulo

- Utilize ícones em vetores ao invés de ícones em .PNG 
- Não utilize ícones como ilustrações grandes 
- Não remova os ícones das caixas delimitadoras padrões 
- Use espaços iguais entre ícones 
- Defina estilos de textos que deem “match” com o ícone 
- Utilize ícones com a mesma linha de estilo na interface 
- Escolha ícones simples para a sua interface 
- Utilize ícones identificáveis em tamanhos menores 

- Defina tamanhos de ícones amigáveis ao toque 
- Utilize ícones reconhecíveis para dispensar textos 
- + 2 Dicas extras 

Imagens e Textos

8 dicas neste capítulo

- Utilize imagens de qualidade e com uma boa definição 
- Fuja das imagens comuns de bancos de imagens 
- Associe as cores da imagem com a cor da marca 
- Avalie a ideia de utilizar imagens “edge to edge” 
- Utilize imagens pensando no propósito e contexto 
- Crie contraste ao usar imagens com textos 
- +2 Dicas extras 

Dicas extras

10 dicas neste capítulo

- Não utilize fontes pesadas em parágrafos de textos longos 
- Não utilize drop-shadow em conteúdos textuais 
- Crie indicativos que induzam ao scroll dos usuários 
- Utilize os estados vazios para sugerir ações úteis 
- Avalie a ideia de utilizar botões “full width” 
- Sugira o tipo de teclado correto para o input a ser preenchido 
- Crie leveza ao trabalhar com separação de conteúdos 

Utilize ícones para botões e categorias em estilo carrossel	🔒
Não ignore o uso das labels aparentes em formulários	🔒
Crie botões de ação evidentes em formulários	🔒

DICA #1

Cuidado com as letras maiúsculas para **texto corrido**

O texto em letra maiúscula pode funcionar bem em alguns casos, mas não em parágrafos de textos longos. Isto ocorre, pois, como não vemos este tipo de escrita com frequência, investimos mais tempo para conseguir interpretar, escanear e identificar as palavras, algo que prejudica muito a legibilidade.



BATMAN TORNOU-SE
POPULAR ASSIM QUE FOI
APRESENTADO,
ACABANDO POR GANHAR
A SUA PRÓPRIA REVISTA
DE BANDA DESENHADA EM
1940, BATMAN.

ENQUANTO AS DÉCADAS
PROGREDIRAM, FORAM
SURGINDO DIVERGÊNCIAS
SOBRE A INTERPRETAÇÃO
DO PERSONAGEM.



Batman tornou-se
popular assim que foi
apresentado, acabando
por ganhar a sua própria
revista de banda
desenhada em
1940, Batman.

Enquanto as décadas
progrediram, foram
surgindo divergências
sobre a interpretação do
personagem.

Parece que este
texto está gritando

Quando as letras maiúsculas podem ser uma boa solução?

Geralmente, quando utilizadas para descrever trechos menores de palavras ou causar destaque em meio a alguma informação. Abaixo, alguns exemplos de aplicação de texto em letra maiúscula que podem funcionar para alguns casos:

✦ Quando utilizada em call to actions

CRIAR UMA CONTA

CADASTRAR

DELETAR CON

✦ Quando utilizada como pré-títulos

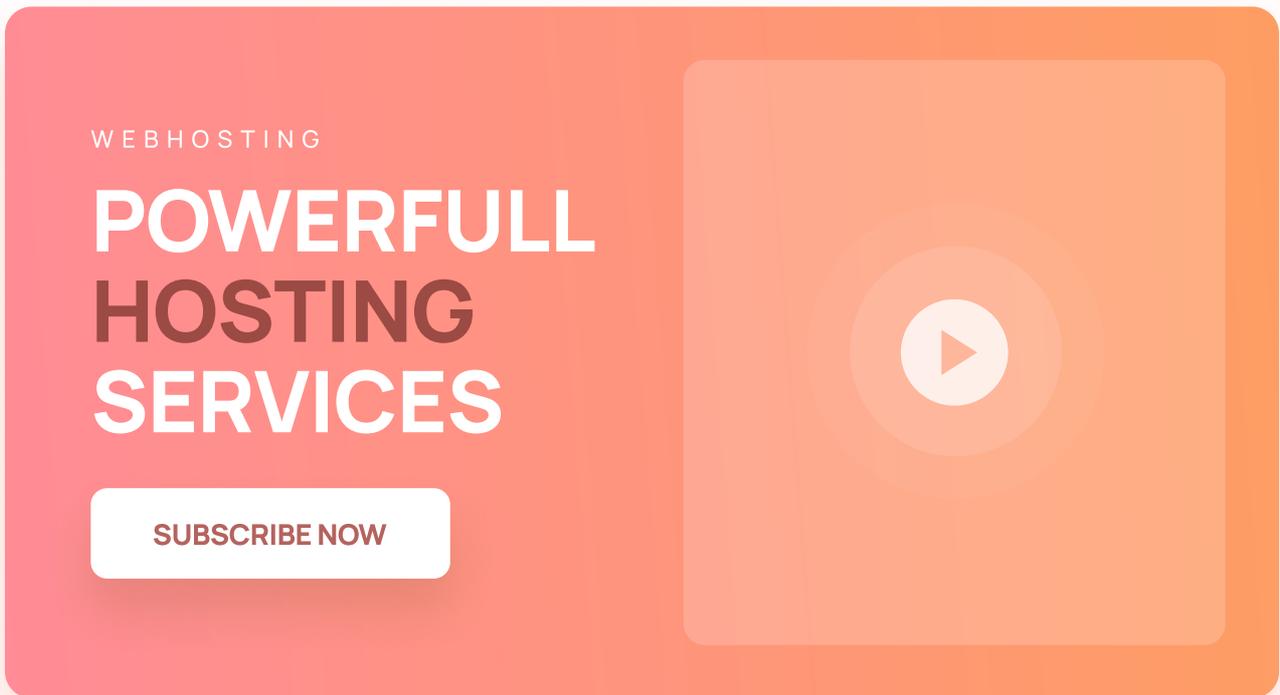
NEWSLETTER

Faça parte da nossa
newsletter hoje!



Dica extra: brincar com o espaçamento entre caracteres ou “letter-spacing” pode deixar um pré-título de letras maiúsculas ainda mais elegante.

✦ Quando utilizada em títulos curtos e de grande ênfase



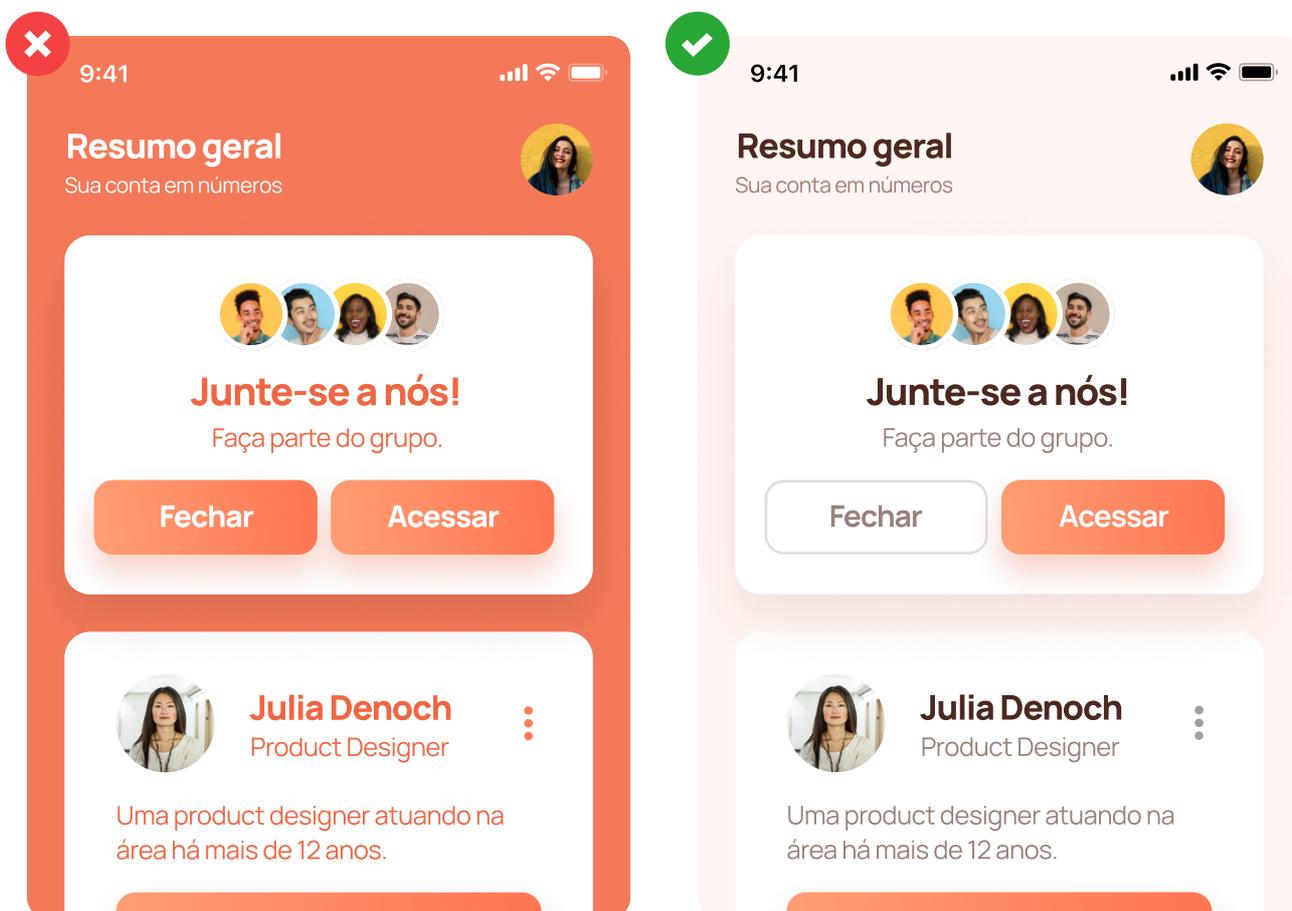
Não se limite apenas a estes casos. Os exemplos destacados são apenas algumas sugestões de uso, você é livre para explorar, brincar e descobrir novas maneiras que também podem funcionar.

DICA #2

Utilize a cor primária da marca com sabedoria

Um erro comum em interfaces é utilizar cores em excesso, ou a mesma cor repetidas vezes em componentes da mesma tela, criando um sobre-uso de cor. A dica para corrigir este problema é definir uma paleta de cores específica por segmentos antes de iniciar o projeto.

Geralmente, uma paleta de cores pode ser definida em cores primárias, cores secundárias, cores de sucesso, de alerta, de avisos, e mais. A ideia, é segmentar cores por contexto, assim você evita o uso errado ou exagerado das mesmas.

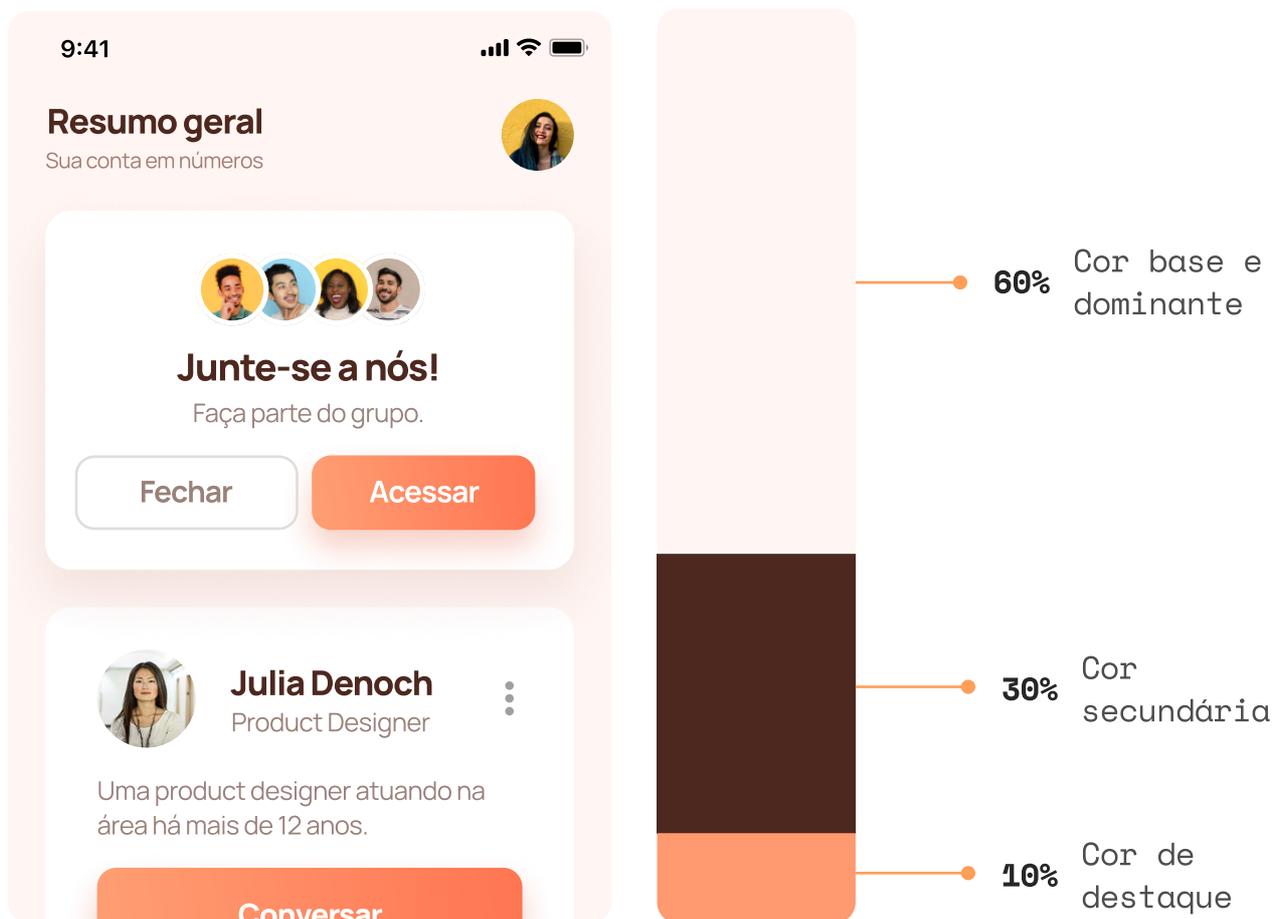


Corrigindo e evitando este problema na prática

No exemplo da página anterior, a principal mudança foi usar a cor laranja apenas para as ações primárias, ações que demandam mais atenção.

Se você comparar o exemplo errado com o correto, verá que no exemplo errado a cor primária (laranja) é utilizada em excesso, fazendo com que os botões não chamem tanta a atenção e percam a exclusividade, gerando confusão para o usuário final.

Uma das dicas práticas e regras para evitar que isto aconteça é trabalhar com o **método 60-30-10**.



Uma dica de ouro é pesquisar e se inspirar em como as grandes marcas organizam suas cores, assim você forma um melhor entendimento sobre a quantidade de cores utilizadas e como elas aparecem na interface.

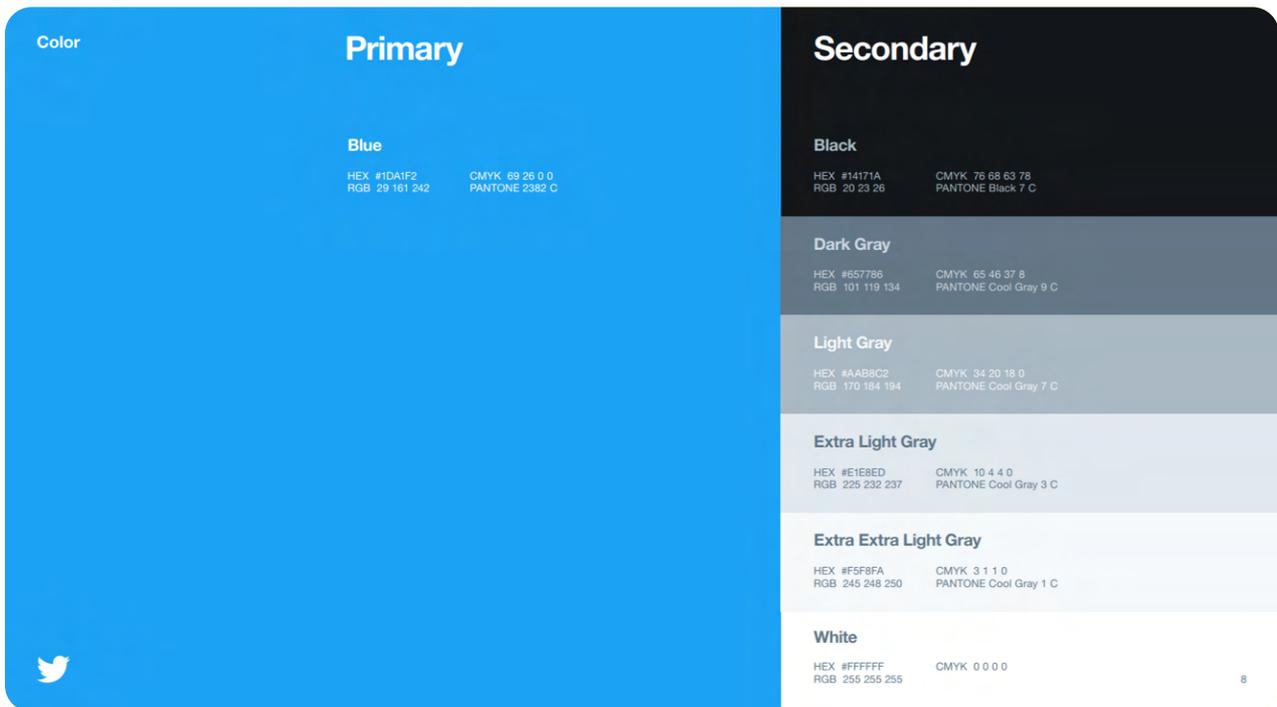


Imagem de <https://www.onlinepalette.com/twitter/>



Paletas de cores de várias marcas

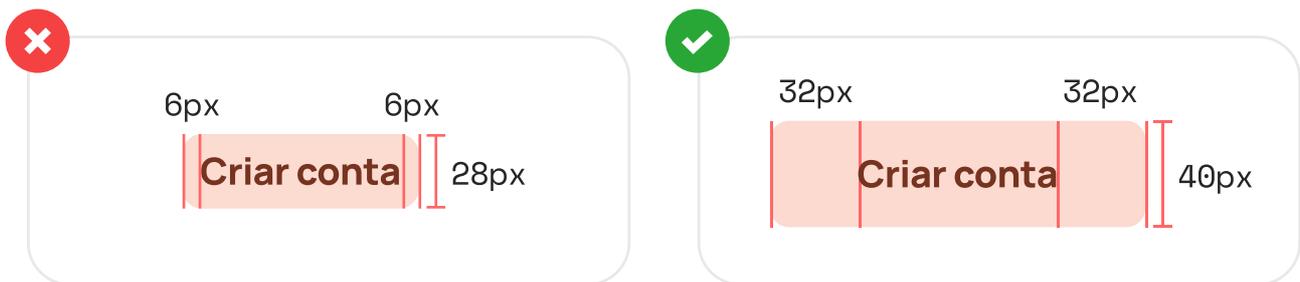
<https://www.onlinepalette.com/>

DICA #3

Use o **white space** para não criar botões sufocados

White space (ou espaço negativo) deve ser pensado ao projetar os diferentes componentes, não apenas cards ou textos.

Quando utilizado em botões, traz uma melhoria não apenas estética, mas também funcional, já que uma área maior promove facilidade para a pessoa usuária clicar ou tocar.



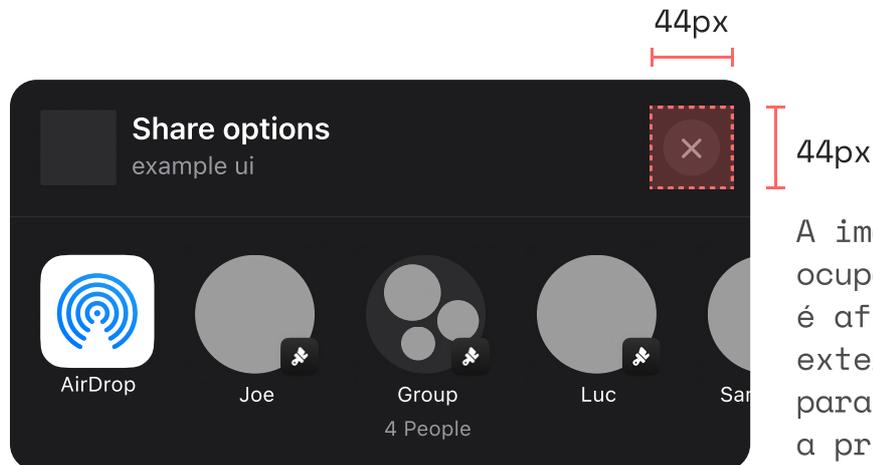
O exemplo acima mencionado como correto utiliza os múltiplos de 8 como valores de referência para gerar white space, mas isto não é uma regra absoluta.

Insights sobre a altura dos botões de texto

O tamanho em altura pode variar conforme o tipo de botão em nível de prioridade: pequeno, médio ou grande. Por experiência própria, utilizo no mínimo **36px** para um botão de baixa prioridade. Em **botões primários para aplicações mobile** eu costumo utilizar **48px** de altura, e isso tem funcionado bem.

Áreas de toque recomendadas para iOS

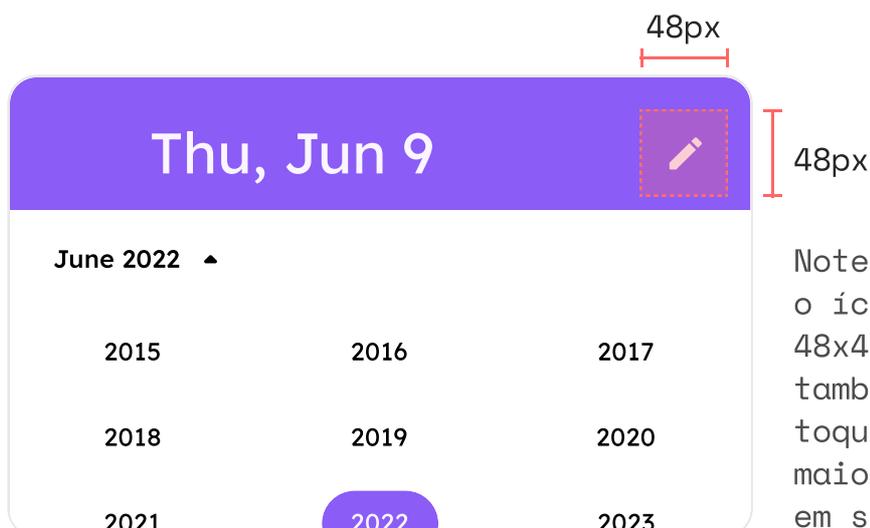
Recomendação da área de toque mínima conforme a Human Interface Guidelines da Apple:



A imagem do ícone não ocupa 44x44px, porém, ele é afetado pela área externa maior, criada para aumentar e facilitar a precisão do toque.

Áreas de toque recomendadas para Android

Recomendação da área de toque mínima conforme o Android Material Design Guidelines:



Note que igual ao iOS, o ícone não ocupa 48x48px, porém, ele também é afetado pelo toque na área externa maior que a ilustração em si.

Leituras complementares

Algumas leituras para você entender mais sobre a importância de botões com áreas de toques acessíveis.



Lei de Fitts

<https://lawsofux.com/fittss-law/>



Áreas de toque em dispositivos mobile

<https://www.nngroup.com/articles/touch-target-size/>

DICA #4

Utilize os diferentes estilos de fontes **com um contexto**

Um problema comum em interfaces é o uso de fontes com um estilo não adequado para o contexto do projeto, como no exemplo abaixo (e não é exagero, isso é comum):



SEGURANÇA



Alarmes e aparelhos para segurança residencial

Acesse e conheça nossos aparelhos voltados para a área de segurança comercial e residencial.

Esta é uma chamada para um contexto que deveria ser encarado com seriedade, porém, o uso de uma fonte em estilo “escrita a mão” acaba transmitindo uma mensagem distorcida, não causa a sensação que deveria causar.

Isso significa que esta fonte ou este estilo jamais deveria ser utilizado? Não, apenas deve ser usada com atenção e considerando o objetivo que se quer atingir, a sensação que você quer transmitir conforme o **contexto**.

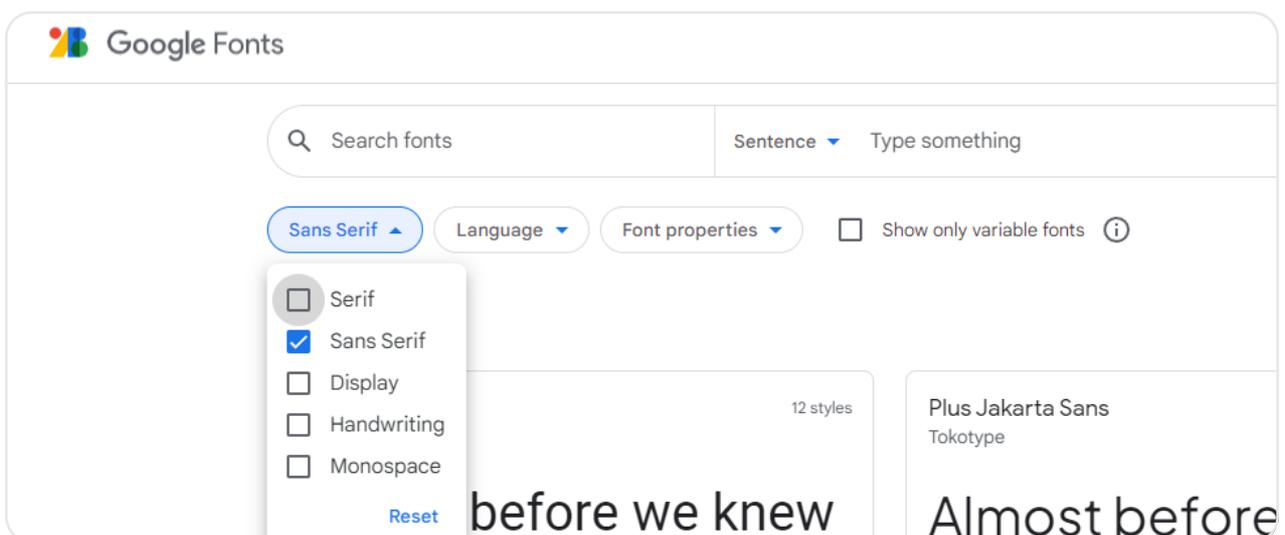


Acima, um exemplo que prova sobre o contexto de uso da fonte, que agora ficou adequada, legível e agradável, transmitindo a sensação de ser algo amigável e convidativo.

É tudo sobre contexto.

Outros pontos importantes

Na dúvida, as fontes da categoria Sans Serif que podem ser encontradas no **Google Fonts** (<https://fonts.google.com>) resolvem 99% dos problemas, não reinvente a roda.



DICAS EXTRAS

+ Dicas extras nos finais de cada capítulo do ebook

| Tamanhos de fontes ideais para corpo de texto

Para corpos de textos e parágrafos, 16px é um tamanho considerado como “padrão” e ideal, porém, **considere que os tamanhos de fontes variam conforme a família escolhida**, uma fonte 16px Montserrat pode parecer maior que uma 16px Roboto, por exemplo.

Quando se trata de **informações secundárias e tamanhos mínimos**, você pode considerar valores entre 12px e 14px, entretanto, tenha a consciência de que estes tamanhos demandam maior esforço para a



Além das dicas extras de cada capítulo, esta amostra simplificada não possui informações como: introdução, dicas de boas práticas, leituras complementares, e minha biblioteca pessoal com +160 recursos e links para iniciar bem em UI / UX Design.



5 de 5

FIM DA AMOSTRA SIMPLIFICADA

A versão completa conta com mais 156 páginas, 76 dicas e 7 capítulos!



[QUERO A VERSÃO COMPLETA](#)



CAPÍTULO 1

Tipografia

A tipografia é um elemento fundamental numa interface, e neste tópico são abordados alguns dos erros mais comuns e dicas para criar textos e blocos de parágrafos ideais.

★ 15 DICAS NESTE CAPÍTULO



CAPÍTULO 2

Cores

Neste capítulo você aprenderá algumas dicas fundamentais para o uso de cores em interfaces de uma maneira inteligente, evitando alguns erros comuns (e outros pouco conhecidos).

★ 13 DICAS NESTE CAPÍTULO

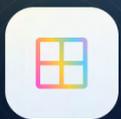


CAPÍTULO 3

Botões

Os botões estão presentes em basicamente qualquer interface, são eles que criam a possibilidade de interagir e gerar ações entre usuário e produto. Vamos ver algumas boas práticas!

★ 10 DICAS NESTE CAPÍTULO



CAPÍTULO 4

Grid e Layout

Neste capítulo você aprenderá princípios para o uso de



CAPÍTULO 5

Ícones

Ícones podem expressar ideias e ações através de



CAPÍTULO 6

Imagens e Textos