

01

Design patterns

Transcrição

Links falados na aula:

- [pttrns.com \(https://www.pttrns.com/\)](https://www.pttrns.com/)
- [Curso de UI Design Patterns: Usabilidade em interfaces mobile \(https://cursos.alura.com.br/course/usabilidade-interfaces-mobile\)](https://cursos.alura.com.br/course/usabilidade-interfaces-mobile)

[00:00] Fala, pessoal. Bem-vindos a mais um vídeo aqui da Alura. Nessa aula, a gente vai aprender sobre Design Patterns, a gente vai começar perguntando o que é isso? O que são os Design Patterns, em poucas palavras a gente pode definir que são estratégias visuais para resolver problemas comuns à interface.

[00:16] Ou seja, os designers de interfaces muitas vezes enfrentam problemas recorrentes, como, por exemplo, indicar para o usuário que tem um local que ele pode escrever algum texto, mostrar para ele que existe um local para ele fazer uma busca dentro dessa plataforma, ou, mostrar para ele que existe uma navegação e que ele pode navegar entre diferentes telas dessa plataforma.

[00:35] Isso tudo são problemas que aparecem diversas vezes, tantos sites que existem que o usuário quer fazer uma busca, quantos sites não tem que ele precisa digitar uma informação, quantos sites, plataformas ou aplicativos existem que o usuário pode navegar em diferentes páginas.

[00:48] Então, os Design Patterns são soluções para esses problemas que aparecem diversas vezes. Qual é o grande valor do Design Patterns? Por que eles são bons? Por que a gente está aprendendo-os aqui? Porque os Design Patterns são essas soluções que a gente acabou de comentar que foram muito testadas, então, a gente sabe que eles são eficientes por meio do teste.

[01:08] Por exemplo, uma solução para inputar um texto é aquela caixa de texto clássica que a gente vai escrever e tal. Como a gente sabe que isso é eficiente? Porque foi testado muitas vezes diversas soluções diferentes, diversas abordagens para esse mesmo problema e por meio do teste se chegou à conclusão que a melhor maneira é utilizar essa caixa que a gente está acostumado e tal, que tem o local para você inputar o texto.

[01:34] Por meio do teste a gente sabe que o Design Pattern é confiável, que é eficiente. Eu trouxe aqui alguns exemplos para a gente dar uma olhada, começar a conhecer um pouco mais outros Design Patterns.

[01:44] O primeiro que eu trouxe aqui é um Date picker, ou um local para escolher a data. A gente pode ver que em diversas plataformas a gente vê essa caixa aqui, por exemplo, estou pensando em um site de compras de passagens aéreas. Você vai lá selecionar data de ida, data de volta, geralmente, quando você clica aparece essa caixinha aqui para você selecionar a data, isso é um Design Pattern porque é utilizado em diversas plataformas.

[02:08] Existe uma variação entre o meio de mostrar de um site para o outro, mas na essência, a mecânica é sempre igual, por isso que é um Design Pattern, porque é uma solução em comum para resolver esse problema de escolher data.

[02:22] Um outro que eu trouxe aqui é a navegação, aqui nesse caso, essa aqui é a navegação no rodapé de uma página, de um celular e a gente pode ver que existe essa aba, que é onde o usuário está localizado por meio da cor e ele tem outras áreas aqui onde ele pode navegar, isso também é um Design Pattern que é muito encontrado em diversas plataformas.

[02:44] Outro que eu trouxe aqui é o carrossel de imagens que não sei se vocês já repararam, em diversas plataformas, o carrossel é quando existem diversos itens, um do lado do outro e quando você vai clicando nas setas para ir passando, vai mudando o conteúdo que está no meio, o conteúdo que está selecionado, é um Design Pattern também porque ele é bastante utilizado e é um padrão já adotado pelos designers e que os usuários já conhecem.

[03:10] Existe um site aqui bem bacana que, inclusive, eu descobri no curso aqui da Alura de UX Research com a Priscila, que é bem bacana, é esse aqui www.pttrns.com (<http://www.pttrns.com>), patterns, né? De Design Patterns, aqui a gente pode ver tem diversas referencias para diversos design patterns mesmo.

[03:35] Essa aqui é a home do site, você pode ir scrollando e tal, essa aqui é provavelmente, tudo do mesmo aplicativo, que usou diversos design patterns para solucionar diversos problemas.

[03:45] Por exemplo, aqui a gente pode ver esse enable, aqui do lado, que não vou passar o mouse porque está dando isso aqui. Mas vocês podem ver isso aqui é um botão, ou seja, já é bastante utilizado, os usuários já conhecem, os designers já criam dessa maneira, então, o botão mostra que você clica nele e realiza alguma ação.

[04:01] O que mais a gente pode ver aqui também? Os cards, aqui, olha, o próprio carrossel de imagens, como eu comentei aqui nesse canto, se você fizer o swipe, que é simplesmente deslizar para o lado, assim com o seu dedo no celular, ele vai trocando as imagens, isso é bem bacana.

[04:19] Eu já deixei um aberto aqui que é o search, aqui a gente pode ver diversas caixas de pesquisas, então, a gente pode ver "Ah, tem a pesquisa que é assim. Tem outra que é de tal maneira. Tem umas outras que já mostra aqui umas sugestões abaixo da pesquisa. Aqui um modal", mas você pode ver que na essência todos os elementos se comportam de uma maneira muito similar, mudando apenas uma característica ou outra.

[04:44] Esse site aqui é bem bacana, então, para a gente pesquisar referências mesmo para a hora que a gente for criar a nossa interface.

[04:54] Bom, voltando aqui para a nossa apresentação, eu faço uma pergunta: os Design Patterns são a solução para todos os nossos problemas? Claro que não, às vezes, a gente tem um problema que ainda o Design Patterns não viu, não testou ainda, então a gente está explorando novas áreas. Às vezes, o Design Patterns não soluciona o problema que eu quero, às vezes, tenho que combinar diversos elementos para resolver um problema.

[05:17] Às vezes, eu sei que já existe alguma coisa que foi criada para o Design Patterns, mas eu mesmo quero fazer diferente, quero explorar ao máximo esse elemento. Ou seja, a gente sabe que os Design Patterns são bastante confiáveis pelo meio do teste, são muito bons para a gente utilizar, mas nem sempre a gente utiliza, às vezes, se houver necessidade, a gente pensa em alguma coisa nova, ou, então, se o Design Patterns não pensou ainda, a gente pensa.

[05:41] É bem bacana a gente ter mapeado isso de que eles são importantes, mas não são a regra de ouro, a solução para tudo no design de interfaces.

[05:49] Bom, espero que vocês tenham gostado dessa aula, a gente aprendeu um pouco sobre Design Patterns, viu algumas referências, e na próxima aula, a gente vai começar a aprender sobre o Design Atômico, eu espero vocês lá pessoal.