

# Design e navegação

# ***Design da interface***

No processo de *design* deve atingir-se os seguintes objectivos:

- Definir, claramente, a **estrutura** da aplicação, o seu **esquema de navegação**;

- Definir cada **ecrã** da aplicação, os **conteúdos** que serão apresentados em cada **unidade de informação**;
- Definir a **interface de utilizador**, que resulta da combinação dos conteúdos com os elementos interactivos.

O *design* da **estrutura de navegação**  
tem dois grandes passos:

# **1º Passo**

Criação de uma estrutura para a **apresentação da informação ao longo do tempo**, ou seja, criar uma **estrutura de navegação**.

O *design* da navegação consiste, essencialmente, na **concepção dos percursos que podem ser usados pelo utilizador.**

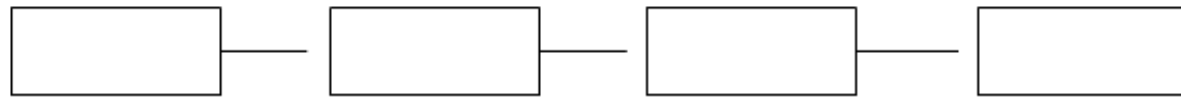
Com o *design* obtemos um **mapa de navegação** que cumpre os seguintes objectivos:

- Fornece um índice gráfico do **fluxo lógico da interface** interactiva;

- Desenvolve as **hiperligações** entre as unidades do conteúdo multimédia;
- Ilustra o que acontece quando o utilizador **interage com a aplicação.**

Segundo Vaughan podemos considerar 4 **estruturas fundamentais** de navegação:

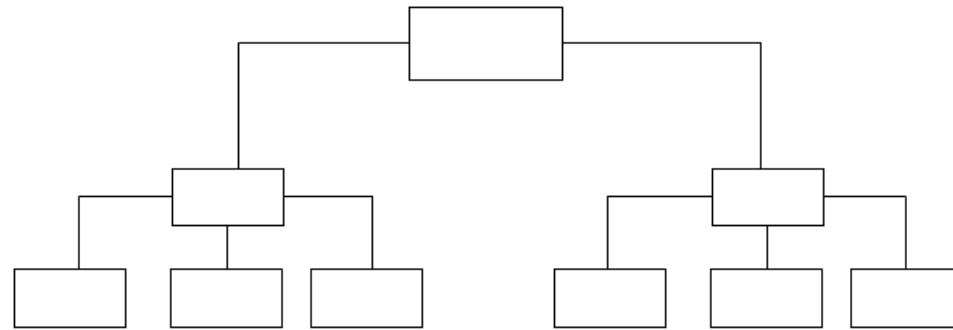
1º Linear



# Linear

O utilizador navega sequencialmente de ecrã para ecrã.

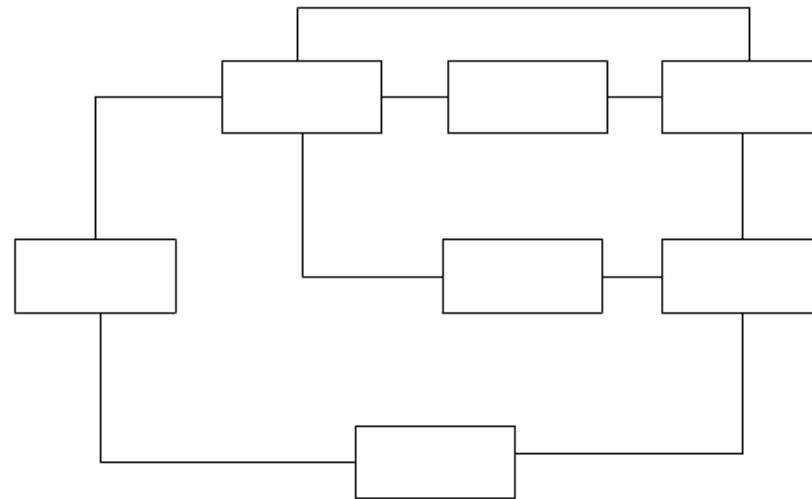
2ª Hierárquica



# Hierárquica

O utilizador navega ao longo de ramos de uma árvore, seguindo a orientação lógica do conteúdo.

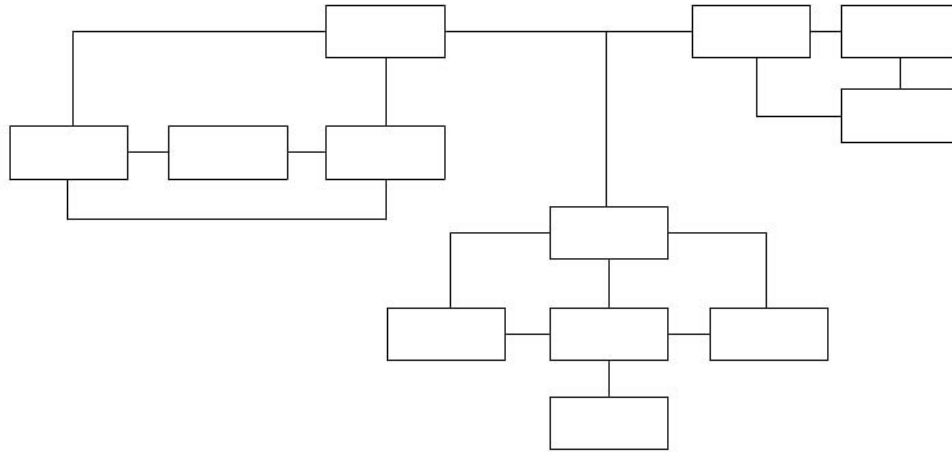
3º Não - Linear



# Não-Linear

O utilizador navega livremente por todo o conteúdo.

4º Composta



# Composta

O utilizador navega livremente, mas existem situações com restrições.

O objectivo principal do *design* de navegação é **dar a impressão ao utilizador**, que pode escolher **livremente** o seu percurso pela aplicação em qualquer instante.

A **interactividade** de uma aplicação aumenta na potencialidade associada à possibilidade de efectuar **ligações** entre conteúdos.

## 2º Passo

Criação de *storyboards*, **esboços gráficos** associados a cada ecrã, que **descrevem com detalhe** a combinação dos conteúdos.

Os *storyboards* devem:

- Utilizar **descrições textuais** e **esquemas** detalhados;
- Especificar os **conteúdos** (texto, áudio, vídeo, *bitmap*s, vectores, animação) bem como, a sua interligação;

- Detalhar a **localização** precisa dos elementos interactivos, que permitirão a navegação;
- Especificar, com pormenor, os **formatos** e atributos dos **conteúdos** (cores, fontes, formato, etc).

# Conclusão

Os elementos que **descrevem o design de uma aplicação** multimédia são:

- Os **mapas de navegação**, que resultam do *design* da estrutura;
- Os **storyboards**, que resultam do *design* do conteúdo, isto é, dos ecrãs.

Fim