

Design de aplicativos: telas simples vencem telas bonitas e confusas

Publicado em 08/11/2022



Um aplicativo bonito que ninguém entende é pior do que um aplicativo simples que resolve o problema do usuário em poucos toques. Na hora de projetar as telas, clareza vem antes de enfeite.

Princípios que funcionam

- Uma tarefa principal por tela, com um botão de ação bem visível;
- Textos curtos e botões com palavras que indicam a ação, como “Agendar” e “Pagar”;
- Tamanhos de toque confortáveis e espaço entre os elementos;
- Cores com bom contraste, que sejam legíveis em ambientes claros;
- Mensagens de erro que expliquem como resolver o problema.

Teste com pessoas reais

Peça a alguém que nunca viu o aplicativo para realizar uma tarefa e observe onde a pessoa hesita. Esses pontos de dúvida mostram onde ajustar.

Evolua em ciclos

Lance, colete opiniões, ajuste e lance de novo. É assim que bons aplicativos amadurecem, e é esse o processo que a Huts segue nos seus projetos.

Tags: ux design de aplicativos interface