



Atenção! Versão Beta (0.8)!

Técnica para esboços no Design de Interação

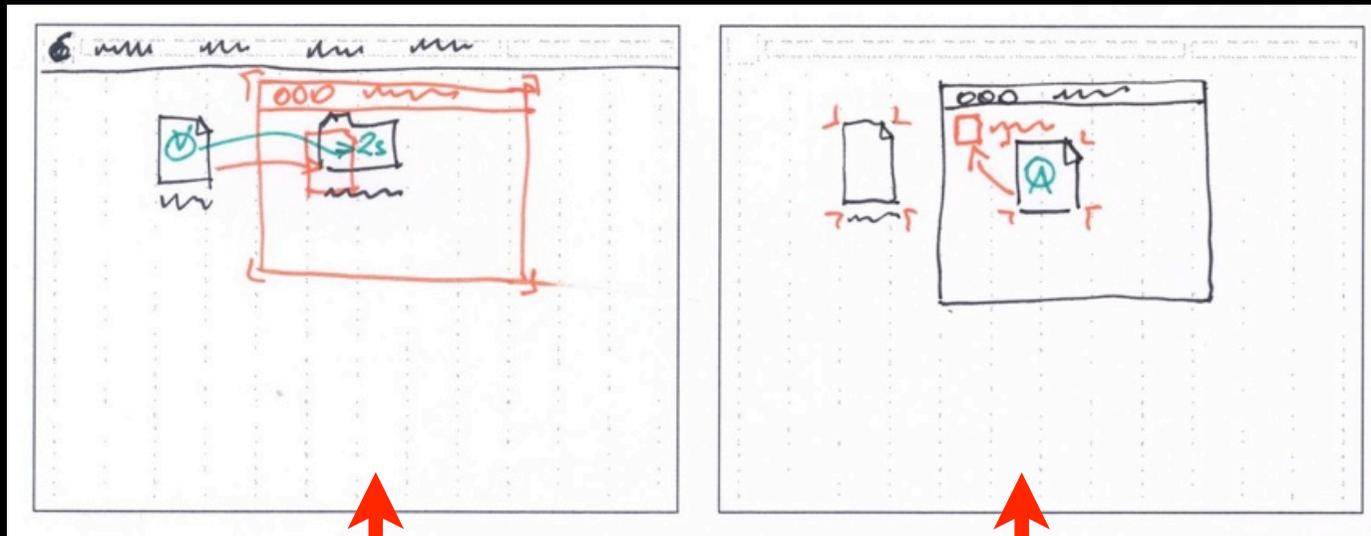
Gil Barros - 2012

ActionSketch

(V 0.8)

- Técnica é composta por 4 partes:
 - **Quadros**: mostra diversos momentos da interação em quadros separados, para lidar com a questão do tempo;
 - **Cores**: mostra 3 etapas da interação com cores distintas, preto, verde e laranja, para lidar com a questão do diálogo;
 - **Símbolos**: mostra as ações do usuário e resposta do sistema por símbolos, para agilizar o processo de descrição da interação;
 - **Regras**: tem algumas regras para deixar sua aplicação mais simples.

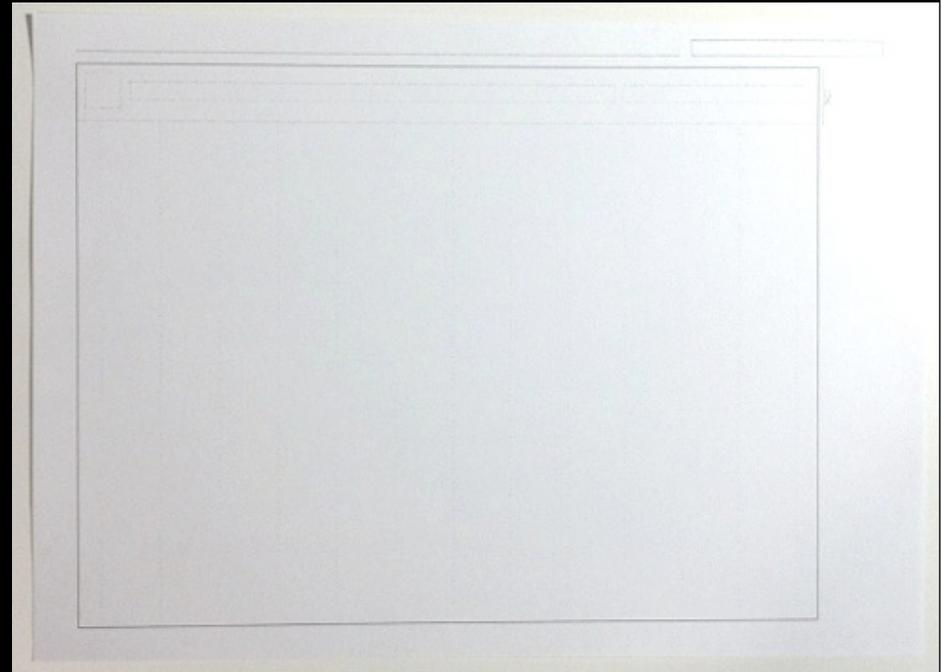
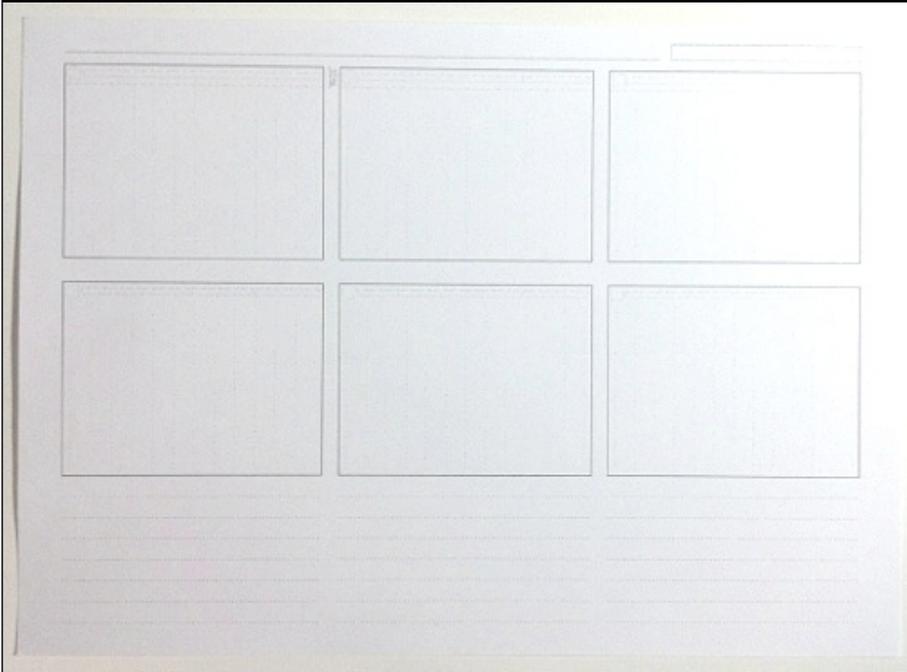
Para mostrar o tempo, vamos usar usamos quadros, como em histórias em quadrinhos. Cada quadro é um momento da interação.



quadro 1:
usuário pega arquivo
e põe sobre a pasta

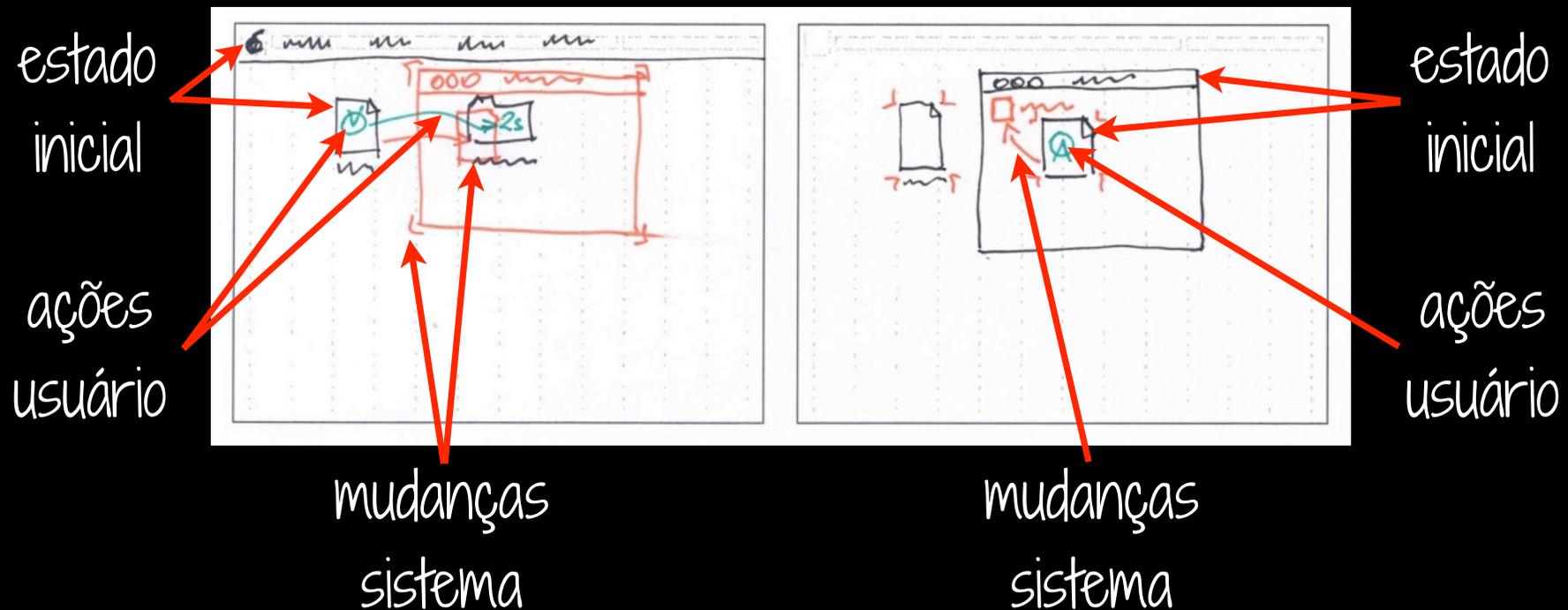
quadro 2:
usuário solta ícone
dentro da pasta

Para agilizar o processo temos alguns modelos com quadros pré-desenhados. Um modelo com 6 quadros por folha, para uma visão geral da interação, e outro modelo com 1 quadro só, para detalhes de um momento.

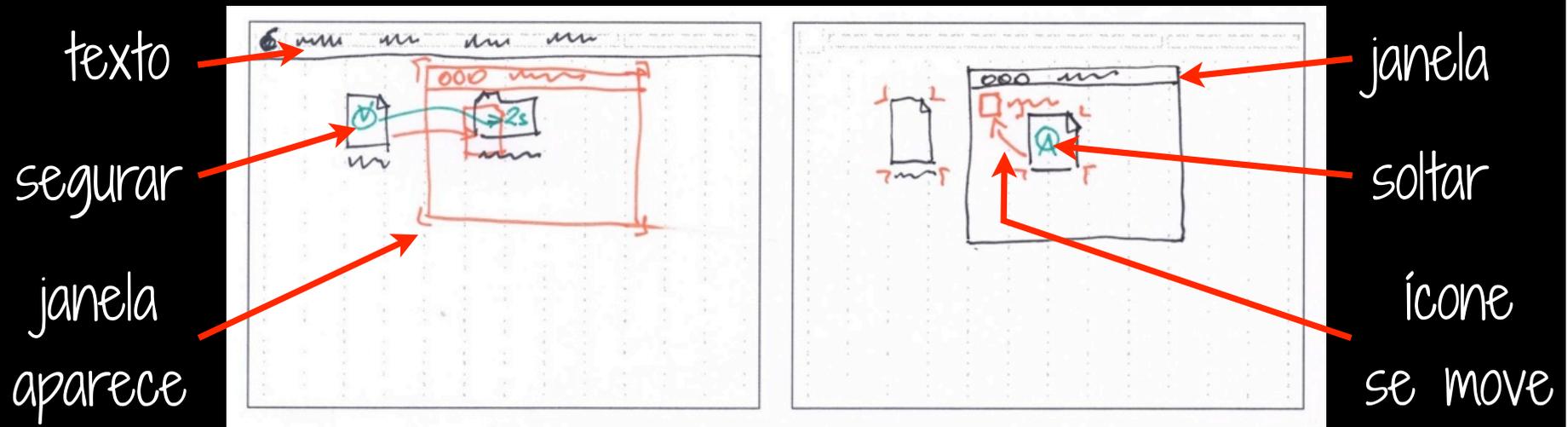


Para mostrar o diálogo entre usuário e sistema, vamos dividir cada momento em 3 etapas e utilizar as seguintes cores:

- preto: estado inicial
- verde: ações do usuário
- laranja: mudanças no sistema



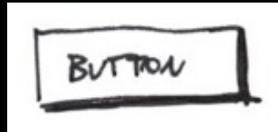
Para agilizar o processo de desenho, temos alguns símbolos para representar as situações mais comuns em cada uma das cores, por exemplo:



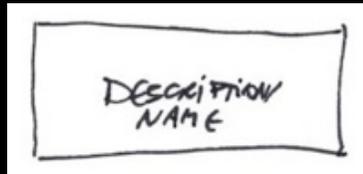
Desta forma, o texto (anotações e notas) ficam apenas para situações específicas. Mas **sempre são um recurso útil** para deixar o desenho mais preciso.

Para o estado inicial vamos utilizar os padrões que já existem (imagem, texto, abas, etc.) e apenas adicionar estes 4 símbolos:

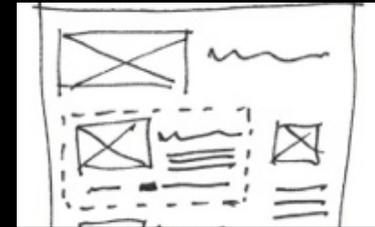
botão
bordas direita
e inferior
mais grossas



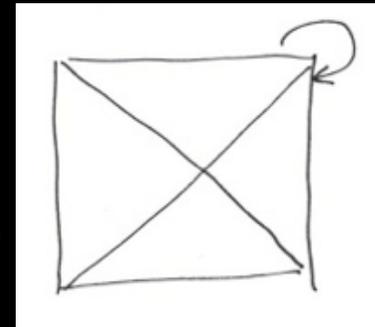
área
retângulo
sem o X



elemento invisível
tracejado, também se
aplica para elementos
fora da tela



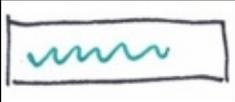
recarregar
seta circular, para
elemento que
recarrega
automaticamente



Para as ações do usuário temos 12 símbolos: 4 para cliques do mouse, 4 para movimentos do mouse e 4 para ações no teclado:

clique 

mover 

digitar texto 

clique duplo 

rolar 

keyPress 

mouseDown
pressionar
botão do mouse 

mouseover
colocar cursor
sobre item 

keyDown
apertar tecla 

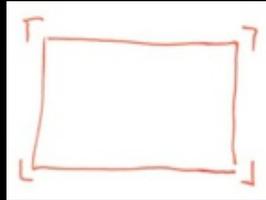
mouseUp
soltar
botão do mouse 

mouseout
retirar cursor
de um item 

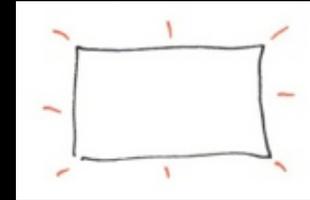
keyUp
soltar tecla 

Já para as mudanças do sistema temos 8 símbolos:

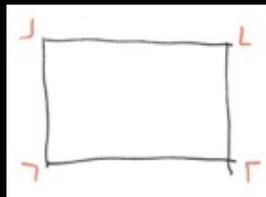
mostrar



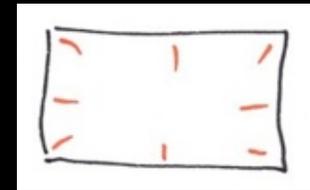
dar destaque



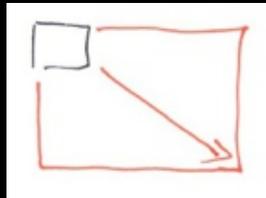
esconder



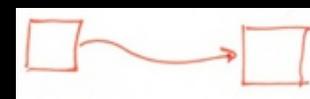
tirar destaque



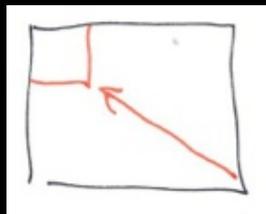
aumentar



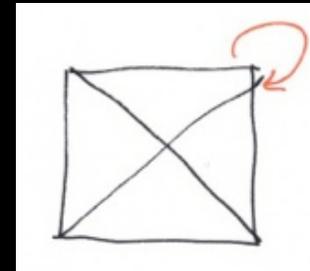
mover



reduzir

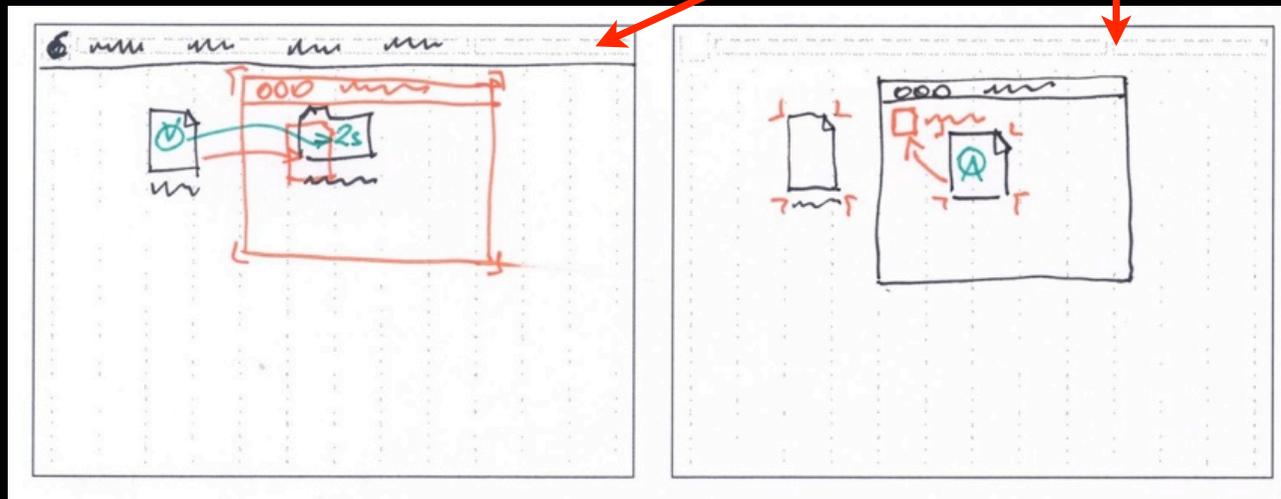


recarregar



Por fim temos 3 regras também para agilizar o processo de desenho. A primeira regra é: desenhe **só o que muda** entre os quadros.

No segundo quadro não precisamos desenhar a barra superior, que se repete sem modificações



A segunda regra é: em cada folha mantenha o foco em **apenas uma ideia**.

Isto ajuda a desenhar uma tarefa específica que o usuário está fazendo. Por exemplo, cada uma das tarefas "adicionar item arrastando", "remover item" e "adicionar último item" deve ser desenhada em uma folha separada.

E a terceira regra é: o importante é expressar a ideia, **use o que for útil, modifique conforme o necessário**.

O objetivo principal desta técnica é ajudar a fazer esboços, não ser uma norma para especificações. De acordo com a sua necessidade vai ser melhor desenhar de uma forma ou outra e mesmo adaptar. Não existe certo ou errado, apenas melhor ou pior.



ActionSketch: ferramentas