

Guia Prático
Design System de Governo
para o **SPUnet**

VERSÕES

Data	Versão	Descrição	Autores	Revisores
14/02/2025	1.0	Criação do documento	Carla Velloso Gianni Daniel Junges Menezes Elwis da Silva Ramos Joaquim Elias Lucena de Farias Juliana Dias Viana Silva Marcelo Soares da Silva Thays Lacerda de Azevedo Vitor Reis Da Costa Da Silva	Carla Velloso Gianni Daniel Junges Menezes Elwis da Silva Ramos Joaquim Elias Lucena de Farias Juliana Dias Viana Silva Marcelo Soares da Silva Thays Lacerda de Azevedo Vitor Reis Da Costa Da Silva
31/03/2025	2.0	Inclusão de componentes e definição de URLs, <i>landing page</i> e telas iniciais	Carla Velloso Gianni Daniel Junges Menezes Elwis da Silva Ramos Joaquim Elias Lucena de Farias Juliana Dias Viana Silva Marcelo Soares da Silva Thays Lacerda de Azevedo Vitor Reis Da Costa Da Silva	Carla Velloso Gianni Daniel Junges Menezes Elwis da Silva Ramos Joaquim Elias Lucena de Farias Juliana Dias Viana Silva Marcelo Soares da Silva Thays Lacerda de Azevedo Vitor Reis Da Costa Da Silva
06/02/2026	3.0	Atualização de componentes da Fundação	Carla Velloso Gianni	Daniel Andrade Vitor Reis Da Costa Da Silva Fernando D'Agostini Y Pablos

SUMÁRIO

1.	APRESENTAÇÃO	4
2.	FUNDAÇÃO	5
2.1	Grid	5
2.2.	Header (Cabeçalho).....	7
2.3.	Menu SPUnet	11
2.4	Footer (Rodapé).....	19
3.	COMPONENTES DE APOIO.....	21
3.1.	Mensagens.....	21
3.2.	Modal.....	27
3.3.	Tooltip.....	31
3.4.	Breadcrumb.....	35
3.5.	Tempo de Sessão	37
3.6.	Input	38
3.7.	Step.....	43
3.8.	Tab.....	49
4.	ARQUITETURA DE ACESSO E NAVEGAÇÃO.....	53
4.1	URLs	53
4.2	Landing Page.....	54
4.3	Página Inicial do SPUnet.....	55
4.4	Página Inicial dos Módulos	60
4.5	Storyboards.....	62
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	64

1. APRESENTAÇÃO

Nos últimos anos, diversos órgãos e entidades do setor público têm adotado recursos que padronizam o design dos sistemas digitais, garantindo uma experiência mais acessível, intuitiva e eficiente. Para isso, todos os componentes e padrões devem seguir as diretrizes do *Design System* do Governo Federal do Brasil, que oferece um conjunto de opções visuais. Essa flexibilidade permite que desenvolvedores e designers escolham as alternativas mais adequadas às necessidades específicas de cada caso, adaptando-se às diferentes realidades e demandas.

Sendo assim, este documento define os padrões de interface que os módulos do sistema SPUnet, da Secretaria do Patrimônio da União, devem seguir, alinhando-se ao Padrão Digital de Governo. O objetivo é criar interfaces mais uniformes e proporcionar uma experiência integrada ao usuário, de modo que ele perceba os módulos como parte de um único sistema.

Esse **Guia Prático Design System de Governo para o SPUnet** é, portanto, o primeiro produto do projeto **Embarque do Usuário**, que visa aprimorar a experiência dos usuários internos e externos da SPU, melhorando a usabilidade dos recursos disponíveis de acordo com os padrões de design do Governo Federal, focando em uma navegação única e padronizada no sistema SPUnet.

As diretrizes aqui contidas visam abranger o máximo de soluções de interface, essenciais para o adequado desenvolvimento do sistema SPUnet. Para isso, este Guia fornece orientações práticas para os desenvolvedores de software no que diz respeito à melhoria da experiência do usuário (UX), possibilitando a padronização dos módulos e garantindo que as funcionalidades disponíveis aos usuários de todos os sistemas vinculados à plataforma SPUnet atendam aos requisitos mínimos de qualidade, fluidez, acessibilidade e usabilidade, seguindo os padrões visuais preestabelecidos no *Design System* de Governo.

Ao adotar os conceitos do Padrão Digital de Governo e as boas práticas de UX, fornecemos um recurso valioso aos usuários internos e externos do sistema SPUnet, que serão beneficiados com interfaces padronizadas, intuitivas e eficientes, garantindo um ecossistema digital mais organizado, acessível e eficaz para toda a administração pública.

2. FUNDAÇÃO

A Fundação determina os elementos básicos de design que devem estar presentes nas telas do SPUnet, com base no Padrão Digital de Governo, e especifica o funcionamento e as características dos fundamentos visuais e de cada componente

2.1 Grid

Grid (ou malha) é uma estrutura geométrica constituída por eixos, desenvolvida para auxiliar o alinhamento de elementos gráficos e textuais no desenvolvimento de *layouts* organizados e estruturados, como o projeto dos novos módulos do SPUnet.

Como recomendação do *Design System* do Governo Federal, o sistema de grid deve se adequar a 5 [breakpoints](#) de referência (pontos de quebra onde o *layout* é ajustado para atender a diferentes resoluções), abrangendo *mobile*, *tablet*, *desktop* e resoluções superiores, conforme definido na tabela a seguir:

Aparelho	Breakpoint Range (px)	Breakpoint (px)
Smartphone Portrait	0 - 575	0
Smartphone Landscape / Tablet Portrait	576 - 991	576
Tablet Landscape	992 - 1279	992
Desktop	1280 - 1599	1280
TV	1600 - *	1600

Existem 3 tipos de *grid* e cada uma delas deve ser utilizada em um determinado *breakpoint*:

- **12 colunas:** conforme diz o nome, essa *grid* utiliza 12 colunas, com espaçamentos entre elas. Por causa da grande diferença de espaço útil disponível, a configuração da *grid*, seus espaçamentos e os comportamentos recomendados são distintos para cada *breakpoint*.

Por exemplo, para exibição do **SPUnet em desktops** (com resolução de 1280px até 1599px), recomenda-se a utilização da **grid fluida**, ou seja, tanto as margens laterais quanto as medianizes (espaçamentos entre as colunas) possuem largura fixa de 40px e 24px, respectivamente. No entanto, **a largura das colunas varia, dimensionando também o conteúdo**. Nesse caso, a *grid* ocupa todo o espaço útil disponível em tela, permitindo um melhor aproveitamento.

Já para a exibição em TV (resolução a partir de 1600px), recomenda-se o uso da *grid* fixa, onde as colunas e medianizes possuem largura fixa e, o que varia são as margens laterais (respeitando o valor mínimo de 40px para que o conteúdo não fique totalmente "colado" no limite do dispositivo ou do navegador). Dessa forma, o conteúdo permanece centralizado na tela, obedecendo a uma largura máxima fixa.

- **8 colunas:** o conteúdo é organizado em 8 colunas, adequando-se às variações retrato e paisagem. O espaçamento entre as colunas deve ser de 24px e a margem externa ao conteúdo de 40px. Essa *grid* pode ser utilizada em dois *breakpoints* distintos: um voltado para *smartphone landscape* e *tablet portrait* (de 576px até 991px), e outro voltado somente para *tablet landscape* (992px até 1279px). Desta forma, gera-se maior flexibilidade de uso variando apenas comportamentos de responsividade e de largura em cada resolução. Para *grids* de 8 colunas, recomenda-se o uso do comportamento de *grid* fluida.
- **4 colunas:** utilizada para *smartphone portrait* (até 575px), o conteúdo deve ser reorganizado em 4 colunas respeitando a margem lateral de 8px e medianiz de 16px. Recomenda-se o uso do comportamento de *grid* fluida.

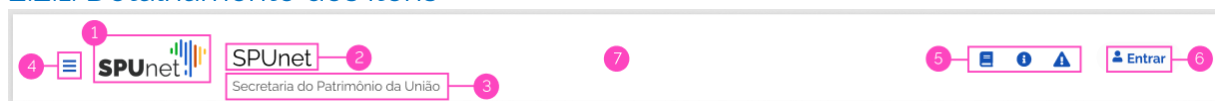
2.2. Header (Cabeçalho)

Localizado na parte superior da página, o *header* é a seção responsável por reunir componentes previamente definidos, com o objetivo de facilitar o acesso aos elementos de navegação, de funcionalidades e de suporte ao usuário. Por padrão, o SPUnet adota o *header* do tipo Compacto, priorizando espaço visível à área de conteúdo do sistema.



Header compacto padrão aos módulos SPUnet.

2.2.1. Detalhamento dos itens



Componentes do *Header* compacto.

ID	Nome	Descrição
1	Área de logo	Logo do SPUnet
2	Título	Em texto, SPUnet (na página inicial do sistema) ou nome do módulo (nas páginas de cada módulo)
3	Subtítulo	Secretaria do Patrimônio da União, em texto
4	Botão Menu	Componente padronizado de menu
5	Área de funcionalidades	Destinada a <i>links</i> como tutoriais e manuais, página de informações e relato de erro ou sugestões do usuário
6	Botão Autenticar	Apresentado enquanto o usuário não está logado
7	Container do header	Superfície base do <i>header</i>

1. Área de logo

Esta área destina-se à inserção do [logo do sistema SPUnet](#), observando a altura máxima de 40px para as *grids* de 12 e 8 colunas e 24px para a *grid* de 4 colunas, conforme o [detalhamento dos itens](#) apresentado no DSGov.

2. Título

Quando o usuário acessa a página inicial do sistema, o título traz o nome SPUnet. A partir do acesso a algum dos módulos, o título passa a exibir o nome do módulo em questão. O tamanho da tipografia utilizada no título do *header* varia conforme o ajuste às diferentes resoluções e *grids*. Consulte as regras dos tamanhos das fontes na seção [Design Tokens > Tipografia](#), do DSGov.

3. Subtítulo

O subtítulo identifica o nome da Secretaria do Patrimônio da União, por extenso. Na versão *mobile* (*grid* de 4 colunas) o subtítulo é suprimido e o descritivo Secretaria do Patrimônio da União passa para o campo do título, na página inicial do sistema. Para os módulos, aplica-se a regra anterior de Título.

4. Botão Menu

É o elemento acionador do Menu, utilizado para interagir com esse componente. Por padrão, ao abrir qualquer página, o usuário encontra o Menu sempre retraído/fechado .

5. Área de funcionalidades

 Ícone de Livro: representa a área de *links* de apoio educativo ao usuário. É reservado para manuais, tutoriais, cursos etc. referentes ao sistema SPUnet.

 Ícone de Informação: redireciona o usuário para uma página contendo [orientações quanto ao acesso e permissões](#) de uso dos módulos do SPUnet.

 Ícone de Alerta: é reservado para que o usuário entre em contato para reportar erros de uso ou enviar sugestões para o SPUnet.

Quando a quantidade de ícones de funcionalidades não cabe no espaço horizontal em decorrência do tamanho do título, do número de funcionalidades ou da resolução da tela, estes devem ser acessados por meio de uma lista [dropdown](#), substituindo todos os ícones anteriores pelo ícone *Button* () em densidade alta, conforme prevê o Padrão Digital de Governo (indicado para *grids* de 8 e 4 colunas).

6. Botão autenticar

Representado pela expressão "Entrar", permite que o usuário realize os passos de autenticação no ambiente Gov.br para ingressar no sistema. Localiza-se no canto direito do *header* e é apresentado apenas quando o usuário não está autenticado. Após o *login*, é substituído pelo avatar (apresentado na seção "Logado e não logado" do item 2.2.2, Comportamentos).

7. Container do header

A superfície agrupa os elementos que compõem o componente *header*. Ela não possui uma altura fixa (somente um espaçamento interno padrão), sendo flexível e ajustando-se conforme a distribuição dos elementos internos. A cor de fundo utilizada para o container do *header* do sistema SPUnet deve ser a Pure O.

2.2.2. Comportamentos

Sticky header

Ocorre quando o usuário rola a página para cima. Neste momento, o *header* fixa-se no topo da área visível da página, enquanto o conteúdo continua rolando por baixo dele.

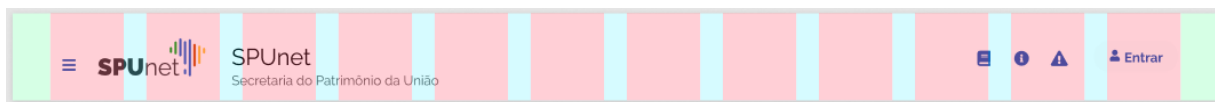
Ao rolar a página para baixo e atingir a posição de topo inicial, o *header* retoma seu comportamento normal.

Quando o *header* possui o comportamento *sticky*, ele deve estar localizado na camada 3 de elevação e, portanto, possuir sombras mais pronunciadas que o padrão. Consulte [Fundamentos > Elevação](#), do Padrão Digital de Governo, para mais detalhes.

Responsividade

O componente *header* deve se comportar de forma fluida em relação à resolução de tela utilizada. Sua superfície ocupa sempre todo o espaço da margem, independentemente da *grid* utilizada.

Importante: observe as alterações apresentadas na área de funcionalidades (*grids* de 8 e 4 colunas), na área de logo, no título e no subtítulo (*grid* de 4 colunas).



Header compacto padrão do SPUnet em *grid* de 12 colunas.



Header compacto padrão do SPUnet em *grid* de 8 colunas.



Header compacto padrão do SPUnet em *grid* de 4 colunas.

Logado e não logado

A diferença entre as duas variações está na substituição do botão "Entrar" (acesso ao Gov.br) pelo componente Avatar, que indica que o usuário está autenticado no ambiente SPUnet.

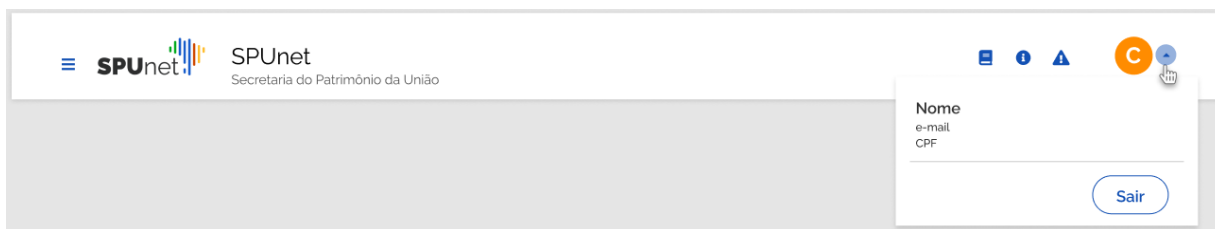
O avatar consiste em um ícone que representa o usuário no ambiente virtual e oferece acesso às especificações do perfil e à opção de *logout*, quando acionado por clique, toque ou teclas de acessibilidade, como espaço ou *enter*.



Header deslogado.



Header logado.



Opção de *logout* no elemento *dropdown* do componente avatar.

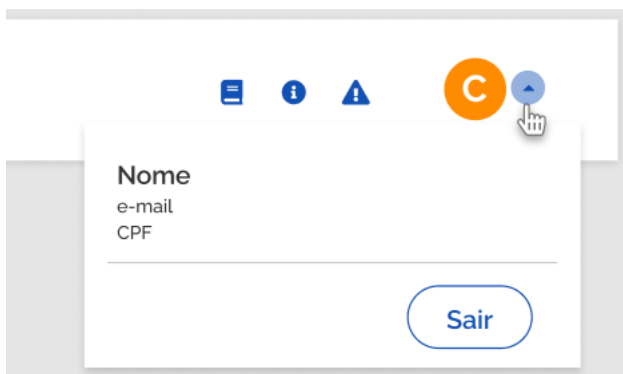
Consulte o documento [Componentes > Avatar](#), para mais detalhes.

Dropdown

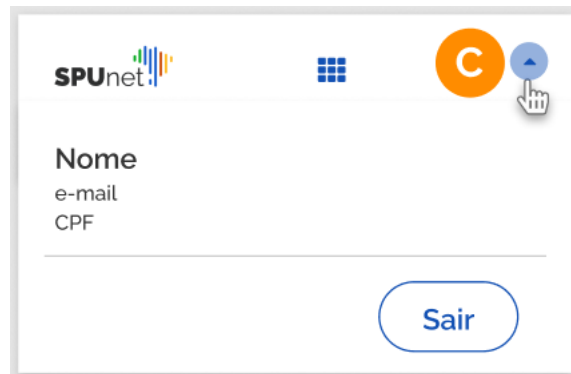
Para reforçar a ideia de que o Avatar exibe informações adicionais ao usuário, recomenda-se a utilização do elemento acionador *dropdown*. Esse identificador é posicionado à direita e centralizado verticalmente no Avatar.

Ao clicar no Avatar (*header* logado), o elemento *dropdown* aparece flutuando sobre o cabeçalho, logo abaixo do botão correspondente, e fecha com um segundo clique no mesmo botão ou com um clique fora da lista. Para elementos flutuantes como esse, utiliza-se o padrão de Elevação na camada 2, conforme descrito em [Fundamentos > Elevação > Comportamentos > 1. Ênfase](#).

Na versão *grid* de 4 colunas, o elemento *dropdown* mantém esse comportamento. Com o evento *touch*, a superfície flutuante é exibida com formatação apropriada, ocupando toda a largura do dispositivo e flutuando sobre o conteúdo da tela. Para fechá-la, basta acionar o mesmo botão.

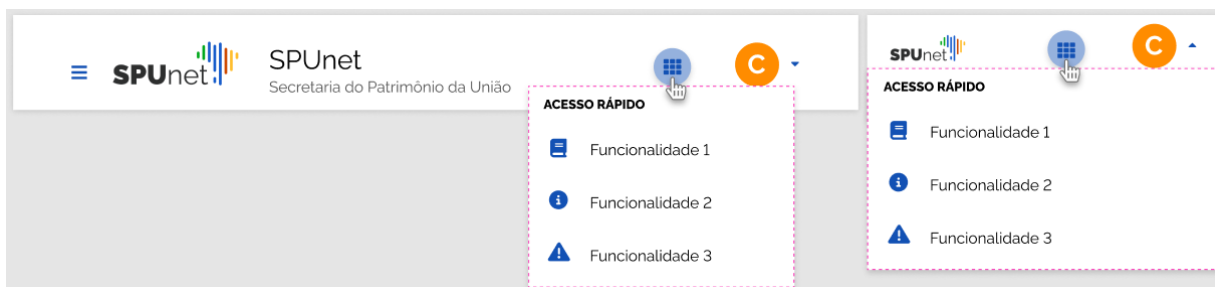


Comportamento *dropdown* para *grid* de 12 e 8 colunas.



Comportamento *dropdown* para *grid* de 4 colunas.

O mesmo comportamento aplica-se à área de funcionalidades quando apresentada com o ícone *Button* (geralmente em *grids* de 8 e 4 colunas).



Elemento *dropdown* na área de funcionalidades para *grids* de 8 e 4 colunas, respectivamente.

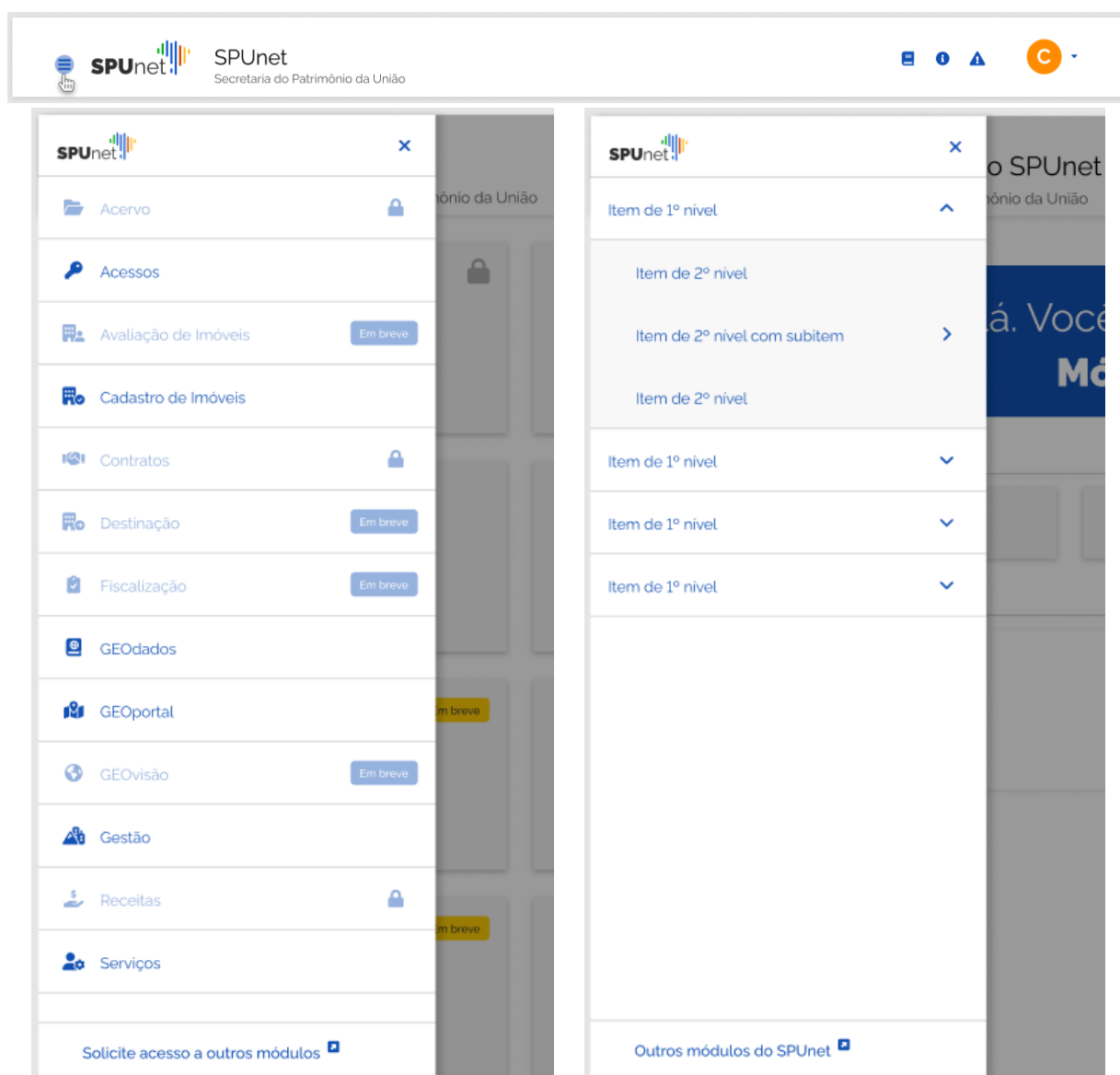
Sobre outras especificações do *header*, veja em: [DSGov: Componente Header](#).

2.3. Menu SPUnet

Item de acesso às funcionalidades, o Menu é o componente de navegação essencial aos módulos do SPUnet, pois funciona como ponto de entrada para interação com o conteúdo e as funcionalidades disponíveis, proporcionando uma forma prática e eficiente de exploração do sistema. Por padrão, ao acessar qualquer página, o Menu permanece no modo retraído .

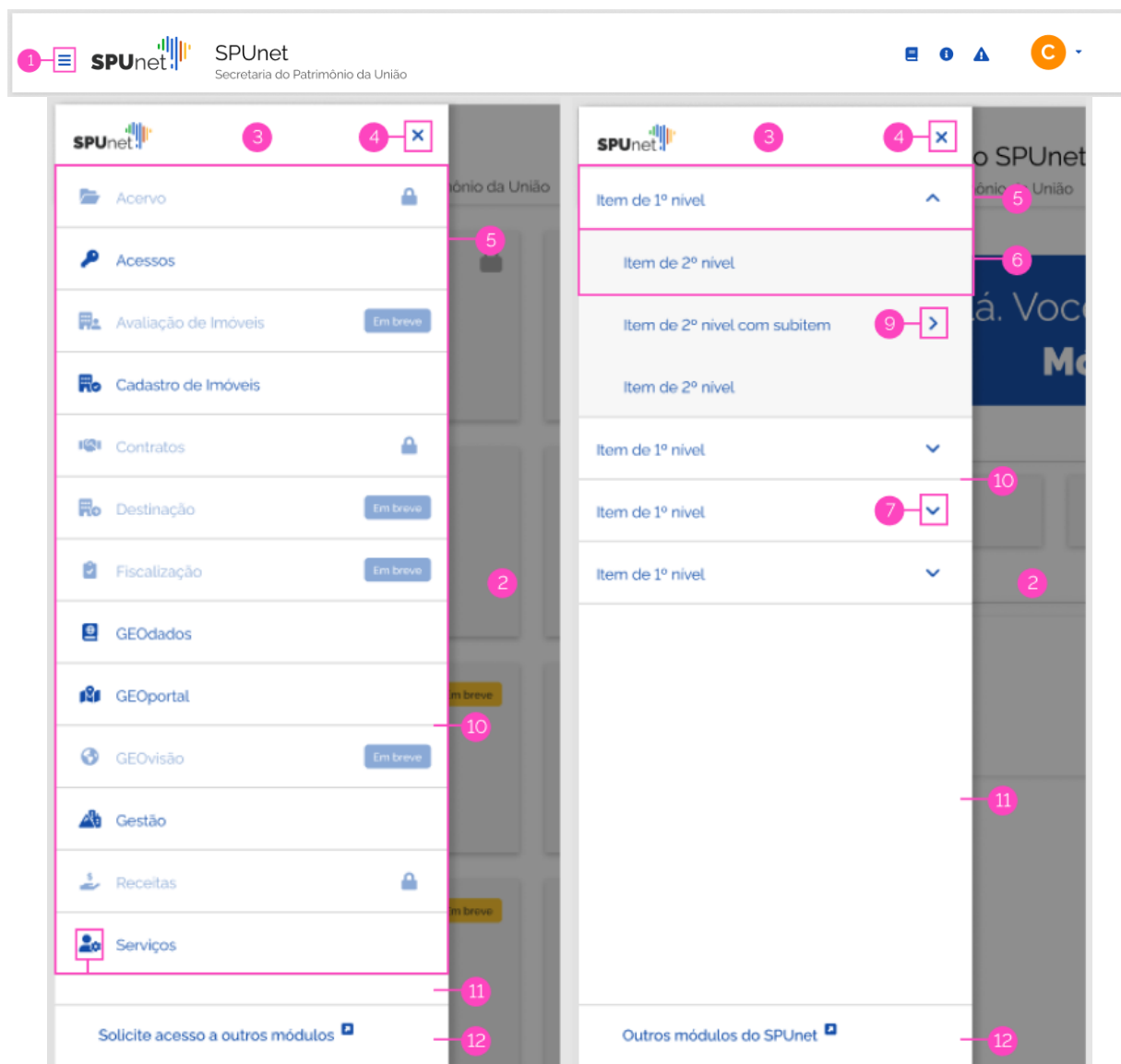
Seguindo as boas práticas de design e usabilidade, em razão do espaço limitado, devem ser evitados textos longos e quebra do texto em duas ou mais linhas. Deve-se utilizar o bom senso, substituindo palavras longas por sinônimos menores, com o objetivo de garantir a comunicação clara ao usuário e boa visualização dos itens.

Importante: o SPUnet não adota o Menu Contextual previsto no Padrão Digital de Governo, utilizando exclusivamente o Menu Principal, conforme denominação do próprio padrão



Acionamento do Menu: à esquerda, exemplo da Página Inicial do SPUnet, com acesso aos módulos do sistema; à direita, na página dos módulos, o menu dá acesso aos conteúdos e funcionalidades correspondentes àquele módulo, organizados em itens e subitens até o 4º nível, conforme necessidade.

2.3.1. Detalhamento dos itens



Componentes do Menu Principal na Página Inicial e nos módulos do SPUnet.

ID	Nome	Descrição
1	Botão Menu	Componente padronizado
2	Superfície <i>scrim</i>	Adiciona contraste entre o menu e o conteúdo da tela
3	Cabeçalho do menu	Identifica o sistema
4	Botão Fechar	Componente padronizado
5	Itens de 1º nível	Possibilitam a navegação no menu pelos módulos
6	Itens de 2º nível	Possibilitam a navegação interna dos módulos
7	Expandir/retrair	Aciona o subnível, quando tiver

8	Ícones representativos	Identifica cada módulo no menu da Página Inicial
9	Ícone Acessar Subitens	Condicionado a subitens no 3º nível de menu
10	Componente <i>divider</i>	Separa os itens de 1º nível, apenas
11	Painel do menu	Superfície de suporte para os itens de menu
12	Rodapé do menu	Utilizado como área de apoio

1. Botão Menu

A partir deste botão  o usuário aciona o menu, que abre e exibe os *links* de navegação.

2. Superfície scrim

É utilizada para criar contraste visual entre o menu e o conteúdo exibido ao fundo, reduzindo a interferência visual e direcionando a atenção do usuário às opções ali contidas. No SPUnet, o uso dessa superfície é **obrigatório**, uma vez que o menu flutua sobre o conteúdo da página.

3. Cabeçalho do menu

No cabeçalho do menu, deve ser exibida a [logo do SPUnet](#) em sua versão colorida e horizontal, com altura fixa de 25px, respeitando as [diretrizes de aplicação da marca](#).

4. Botão Fechar

Esse botão deve estar presente no cabeçalho do menu, garantindo uma forma explícita de encerramento da navegação. Além disso, o menu deve permitir o fechamento por clique fora de sua área. Ambas as formas de fechamento são obrigatórias e devem ser implementadas de forma conjunta em todos os módulos do sistema.

5. Itens de 1º nível

Na **Página Inicial do SPUnet**, deve ser utilizado **exclusivamente o menu de 1º nível**, formado pelo [componente Item](#). Nesse contexto, a lista do Menu apresenta todos os módulos que compõem o escopo do sistema, permitindo ao usuário uma visão ampla e integrada da solução. Cada item do menu corresponde diretamente a um módulo. Ao selecionar um módulo habilitado, o sistema direciona o usuário para o respectivo módulo, em nova janela.

Os módulos aos quais o usuário não possui permissão de acesso devem ser exibidos no estado desabilitado, conforme o Padrão Digital de Governo, acompanhados do ícone de cadeado (ícone *lock* da biblioteca *font awesome*), posicionado à direita do item. Da mesma forma, os módulos em desenvolvimento devem aparecer no estado desabilitado, com a tag “Em breve”, também posicionada à direita.

Importante: A exibição de todos os módulos no Menu independe do permissionamento do usuário, reforçando a transparência, o escopo do sistema e a experiência integrada do SPUnet.

Nos **menus dos módulos**, os itens de 1º nível podem assumir dois comportamentos: (1) itens de navegação direta, que direcionam o usuário para uma funcionalidade específica; ou (2) itens agrupadores, que organizam subitens de navegação. Quando o item de 1º nível atua como

agrupador, é obrigatória a sinalização desse comportamento por meio do ícone de Expandir/Retrair, posicionado à direita do item, indicando a existência de níveis hierárquicos inferiores.

Importante: Em todos os casos, deve-se garantir que a área de interação corresponda a toda a extensão do Item, assegurando usabilidade, acessibilidade e consistência com o *DSGov*.

6. Itens de 2º nível (aplicável aos Menus dos Módulos)

Os itens de 2º nível são condicionados à necessidade de subitens nos menus dos módulos (não devem ser utilizados na Página Inicial do SPUnet). Também são formados pelo componente Item, mas apresentam distinções em relação aos itens de 1º nível: (1) utilizam maior indentação; (2) apresentam cor de fundo diferenciada (--gray-2); (3) não utilizam o componente *divider*. Quando um item de 2º nível apresenta subitens, deve ser utilizado um ícone de seta à direita, que direciona o usuário para um painel com os itens “filhos”.

7. Ícone Expandir/Retrair

Permite o [comportamento collapse](#) para acionamento e expansão dos subníveis, exibindo ou ocultando os níveis hierárquicos associados ao módulo.

8. Ícones representativos

Devem ser utilizados exclusivamente para reforçar visualmente os *links* de navegação dos itens de 1º nível no menu da Página Inicial do SPUnet, conferindo identidade visual a cada módulo. É obrigatório que pertençam à família adotada pelo DSGov ([Font Awesome](#)). O mesmo ícone utilizado no menu deve ser mantido nos *cards* da tela principal, garantindo consistência visual e reconhecimento dos módulos ao longo da navegação.

Importante: os ícones representativos não devem ser utilizados nos menus internos dos módulos, a fim de preservar o caráter identitário dos módulos principais e evitar a diluição de suas representações visuais ao longo da interface.

9. Ícone Acessar Subitens

É condicionado à existência de subitens no 3º nível do menu dos módulos, ou seja, subníveis dentro de subníveis. Os itens “filhos” devem ser apresentados em um painel separado, substituindo a camada anterior. Mais detalhes em Comportamentos > Navegação em subníveis.

10. Componente divider

Deve ser utilizado apenas no 1º nível do menu. Os itens de 2º nível não utilizam *dividers*.

11. Painel do menu

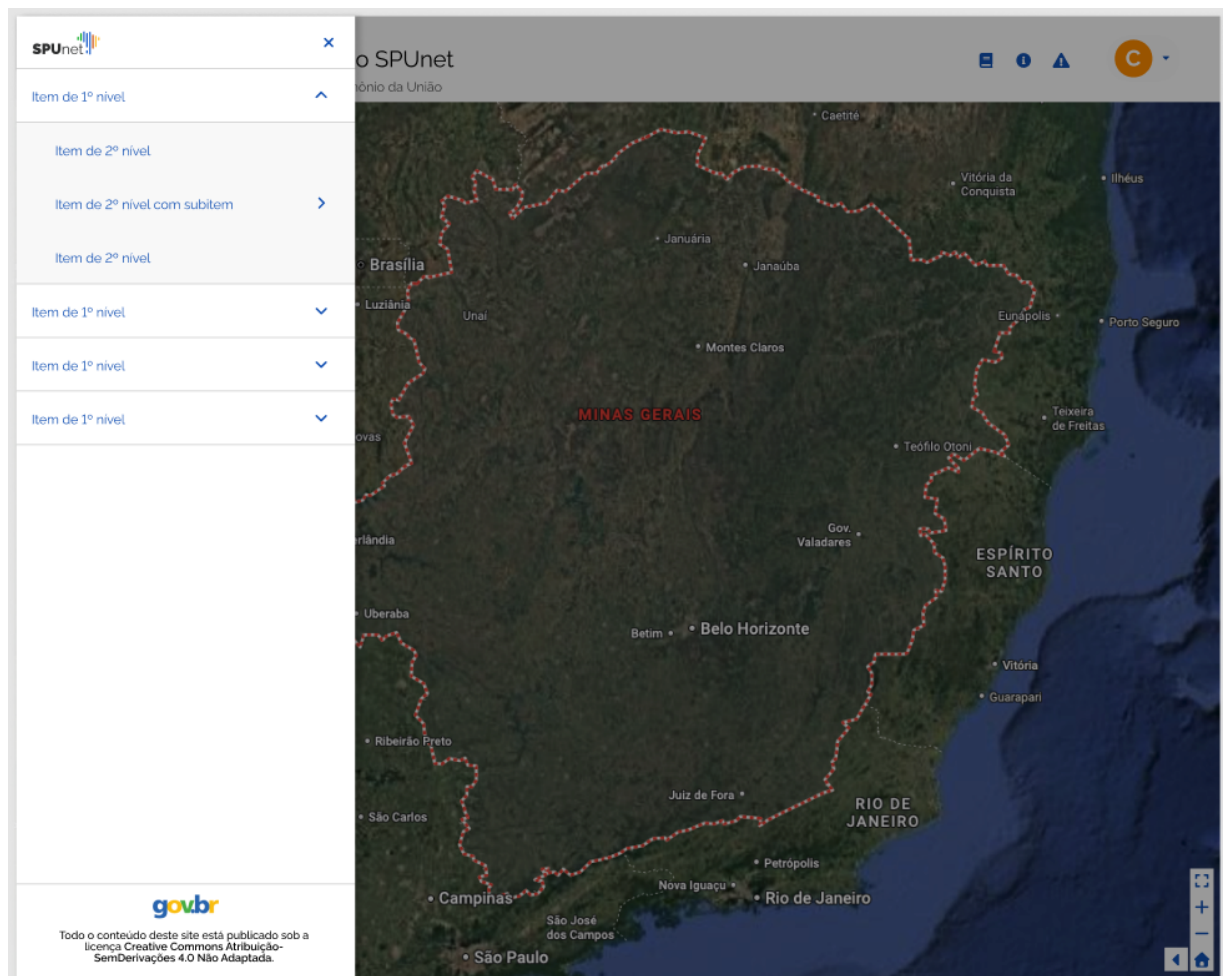
É utilizado como superfície de suporte para os itens do menu.

12. Rodapé do menu

Na **Página Inicial do SPUnet**, o rodapé deve apresentar o texto “Solicite acesso a outros módulos”, em formato de link, direcionando para a mesma página acessada pelo ícone Informação, do cabeçalho . Recomenda-se que essa página contenha um “Mapa do Sistema”, com módulos, funcionalidades e orientações para solicitação de acesso ao SPUnet.

Nos **módulos do sistema**, o rodapé deve apresentar o texto “Outros módulos do SPUnet”, em formato de link, direcionando para a página inicial do SPUnet. A exceção se aplica aos módulos que

necessitam de maior espaço em tela, como aqueles de natureza geográfica (GEOdados e GEOvisão), que apresentam visualização de mapa em sua página principal ou gráficos para análise. Nesses casos, é obrigatória a exibição do texto legal e da logomarca gov.br no rodapé do menu, garantindo sua visibilidade sem comprometer a área útil do mapa.



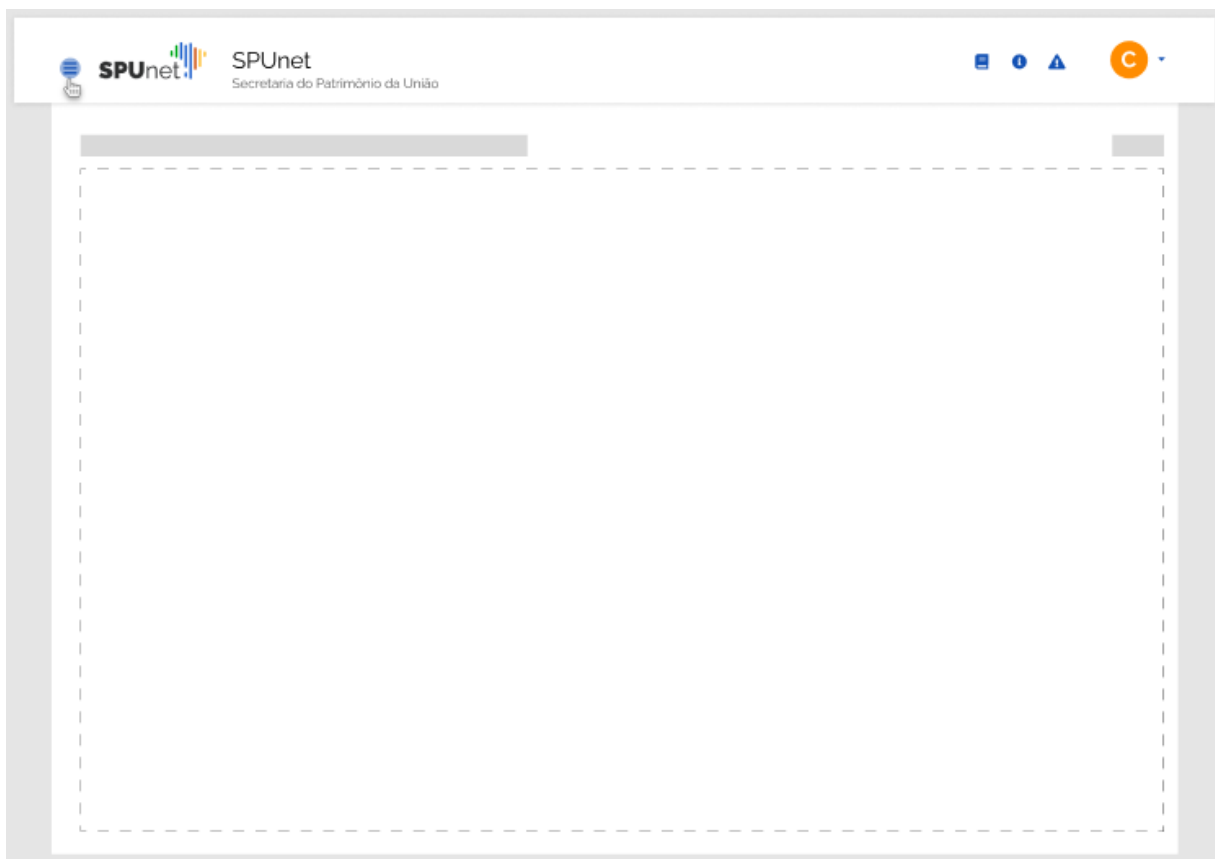
Aplicação do rodapé de menu com informação legal e logo gov.br, exclusiva para os módulos com visualização de mapa.

2.3.2. Comportamentos

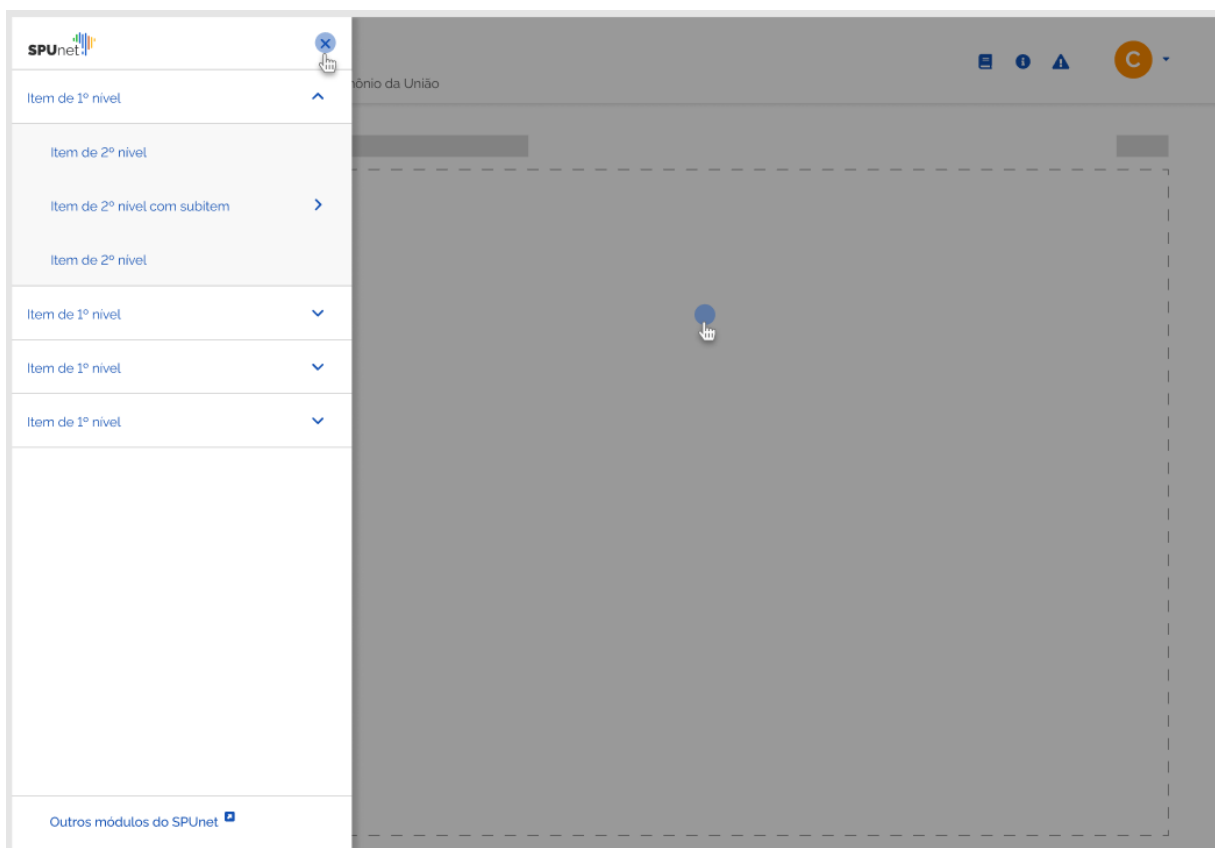
Localização - Menu Flutuante

Quando acionado no botão , o menu é exibido de forma flutuante, sobrepondo o conteúdo da tela. Esse comportamento deve estar associado ao uso da superfície *scrim*, que bloqueia a interação com o conteúdo ao fundo enquanto o menu estiver aberto. Nesse contexto, o menu ocupa a camada 3 de elevação e deve apresentar a sombra correspondente. Mais detalhes no documento [Fundamentos > Elevação](#).

O fechamento do menu pode ser realizado pelo botão Fechar  ou por clique em qualquer área da tela fora do menu.



Comportamento do Menu fechado – acionamento pelo Botão Menu no *header*.



Menu aberto – flutua sobre o conteúdo da tela e está associado ao elemento *scrim*, que bloqueia a interação com o conteúdo enquanto o menu estiver aberto. Para fechá-lo, basta clicar no ícone no cabeçalho do menu ou em qualquer área da tela fora dele.

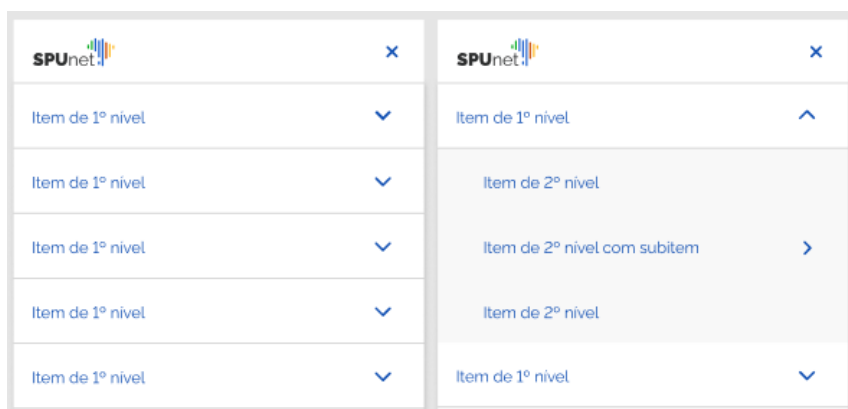
Responsividade

Por se tratar de um elemento do tipo *dropdown*, o menu não sofre influência direta da *grid*. Recomenda-se, entretanto, que o menu ocupe aproximadamente 30% da área visível da tela. Em dispositivos móveis, o menu deve ocupar 100% da largura da tela.

Agrupamento de itens por expansão (aplicável aos Menus dos Módulos)

O usuário pode expandir ou retrair grupos de itens para acessar subitens ocultos. Cada nível do menu estrutura hierarquicamente as funcionalidades do módulo, reduzindo a sobrecarga cognitiva e facilitando a localização das informações.

Importante: esse agrupamento é aplicável exclusivamente aos menus dos módulos, onde é possível estruturar os itens de navegação em itens e subitens relacionados ao conteúdo daquele módulo específico.



Agrupamento de itens por expansão no Menu Principal.

Navegação em subníveis (aplicável aos Menus dos Módulos)

A navegação por subníveis ocorre por meio dos ícones de seta, permitindo expansão progressiva dos itens. Cada interação com um nível empurra ou substitui a camada anterior, exibindo os itens relacionados, e proporcionando uma experiência fluida e intuitiva.

O menu pode ser estruturado em até 4 camadas, cada uma delas representando um nível hierárquico de informação. A transição entre os itens é acionada pela interação do usuário (clique ou toque) em um item que contém subitens.

Clicando nos agrupadores de 1º nível, o menu desliza para baixo e apresenta os subitens de 2º nível. Ao interagir com um subitem de 2º nível que tenha itens “filhos” - de 3º nível - este substitui a camada anterior, revelando os itens correspondentes. O mesmo ocorre do 3º para o 4º nível, que é o estágio máximo que o menu pode alcançar. Dessa forma, o usuário tem sempre à sua frente a opção escolhida e a possibilidade de retornar ao nível anterior.

Menu - 1º nível	Menu - 2º nível	Menu - 3º nível	Menu - 4º nível
SPUnet	SPUnet	SPUnet	SPUnet
Item de 1º nível	Item de 1º nível	< Item de 2º nível com subitem	< Item de 3º nível com subitem
Item de 1º nível	Item de 2º nível	Item de 3º nível com subitem	Item de 4º nível
Item de 1º nível	Item de 2º nível com subitem	Item de 3º nível	Item de 4º nível
Item de 1º nível	Item de 2º nível	Item de 3º nível com subitem	Item de 4º nível
Item de 1º nível	Item de 1º nível	Item de 1º nível	Item de 1º nível
Item de 1º nível	Item de 1º nível	Item de 1º nível	Item de 1º nível
	Item de 1º nível	Item de 1º nível	Item de 1º nível
	Item de 1º nível	Item de 1º nível	Item de 1º nível
	Item de 1º nível	Item de 1º nível	Item de 1º nível
Outros módulos do SPUnet	Outros módulos do SPUnet	Outros módulos do SPUnet	Outros módulos do SPUnet

Navegação em subitens no menu de cada módulo

Observação 1: ao fechar e reabrir o menu, deve ser apresentado o 1º nível.

Observação 2: utilizar as regras de [Fundamentos visuais > Estados](#) para a representação visual dos *feedbacks* interativos relacionados aos itens de menu, garantindo a usabilidade e estabelecendo um padrão reconhecível para o usuário ao interagir por mouse, teclado, toque, voz etc.

Observação 3: em termos de acessibilidade, é importante garantir que o menu seja navegável por teclado e compatível com leitores de tela, com descrições claras para cada item.

2.3.3. Recomendações

- Sempre teste o menu com o usuário final e valide se a arquitetura de informação utilizada faz sentido no produto.
- Para fins de acessibilidade, garanta que o menu seja navegável por teclado e compatível com leitores de tela, utilizando descrições claras para cada item. Além disso, considere o uso de tamanhos de toque adequados para dispositivos móveis.
- Use o estado ativo para indicar aos usuários "onde" a tela atualmente visível está localizada nas opções do menu. "Onde estou?" é uma das perguntas fundamentais que os usuários precisam responder para navegar com sucesso. Os usuários contam com dicas visuais de menus (e outros elementos de navegação, como [breadcrumbs](#)) para responder a essa pergunta crítica.
- Descubra o que os usuários estão procurando e use rótulos de agrupamentos familiares e relevantes. Use uma terminologia que descreva claramente o conteúdo e os recursos.

Para mais especificações técnicas do Menu, veja em: [DSGov: Componente Menu](#)

2.4 Footer (Rodapé)

O *Footer*, localizado na parte inferior das páginas, atua como um "fechamento" para o conteúdo exibido e deve apresentar um padrão organizacional com layout consistente, previsível e facilmente detectável em todas as páginas do projeto. Seu propósito é funcionar como uma assinatura, reforçando a identidade visual da solução utilizada pelo usuário.

Em páginas em que se necessita de maior espaço de tela para navegação, como a de uso predominante de visualização de mapas ou painéis, as informações contidas no *footer* podem ser deslocadas para o rodapé do menu, conforme apresentado no item anterior.



Footer padrão aos sistemas SPUnet.

2.4.1. Detalhamento dos itens



Componentes de *footer*.

ID	Nome	Descrição
1	Área de logo	Logo do gov.br
2	Área de informação secundária	Logo do SPUnet
3	Área de informação legal	Informação indispensável ao sistema
4	Componente <i>divider</i>	Linha que separa o <i>footer</i> do conteúdo da página e a área de logos da área de informação legal
5	<i>Container</i> do <i>footer</i>	Superfície base do <i>footer</i>

1. Área de logo

Destina-se à inserção da logo do portal, observando a altura máxima de 48px, definida na tabela de [especificações](#) do DSGov. Por padrão, a logo deve permanecer alinhada à esquerda, respeitando a margem da *grid*.

2. Área de informações secundárias

Apresenta a logo do sistema SPUnet, com altura máxima de 48px, alinhada à direita, respeitando a margem da *grid*, conforme definido no Padrão Digital de Governo. Na *grid* de 4 colunas, a logo do sistema é suprimida do *footer*, permanecendo apenas no *header* e no cabeçalho do menu.

3. Área de informação legal

Esta área apresenta informações indispensáveis ao sistema. No SPUnet deve ser utilizada a seguinte informação legal: "Todo o conteúdo deste site está publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-SemDerivações 4.0 Não Adaptada."

4. Componente divider

Os *dividers* devem ser utilizados para separar o *footer* do restante do conteúdo de uma página, bem como para separar a área de "logo + informações secundárias" da área de informação legal.

5. Container do footer

A superfície do *footer* apresenta fundo escuro, na cor *Blue Warm Vivid 90*. As logos devem ser aplicadas na cor *Pure O*.

2.4.2. Comportamentos

Responsividade

O componente *footer* deve se comportar de forma fluida em relação à resolução de tela utilizada.

Importante: observe as alterações apresentadas na *grid* de 4 colunas), como a supressão da logo SPUnet e a quebra da área de informação legal.



Rodapé simples com barra de informação em *grid* de 12 colunas.



Rodapé simples com barra de informação em *grid* de 8 colunas.



Rodapé simples com barra de informação em *grid* de 4 colunas.

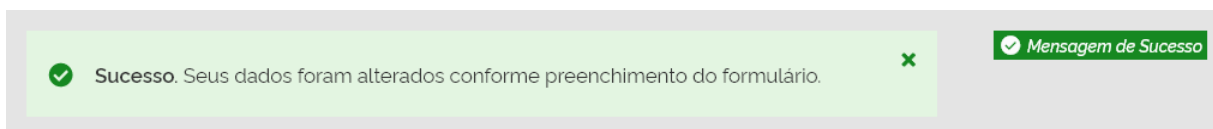
Sobre outras especificações do *Footer*, veja em: [DSGov: Componente Footer](#)

3. COMPONENTES DE APOIO

3.1. Mensagens

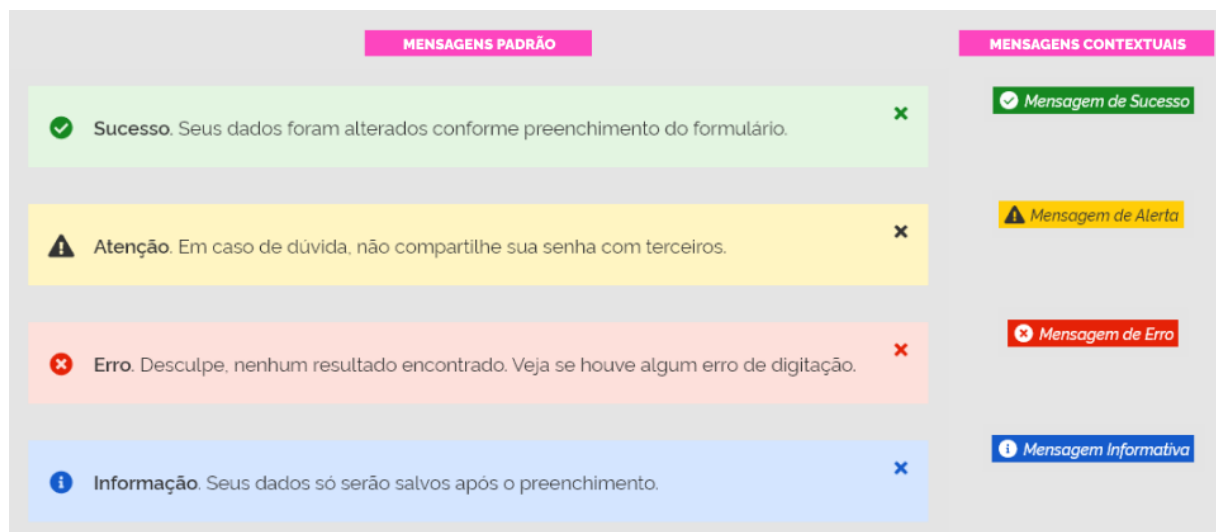
O *Message* (Mensagem) é um componente de interface que tem como finalidade proporcionar *feedback* ao usuário sobre o que ocorre no sistema SPUnet. Deve ser utilizado sempre que houver a necessidade de transmitir qualquer informação ao usuário em decorrência das interações no sistema, ou resultante de eventos ou processos previamente programados. Por isso, as mensagens devem ser exibidas imediatamente após a ação do usuário, fornecendo uma indicação visual clara sobre a gravidade ou tipo da mensagem.

As mensagens são apresentadas em diferentes estilos visuais, dependendo de sua natureza, e ajudam a manter o usuário informado de maneira clara e eficiente. No entanto, devem ser utilizadas com parcimônia e clareza, a fim de evitar a sobrecarga de mensagens ou ambiguidades.



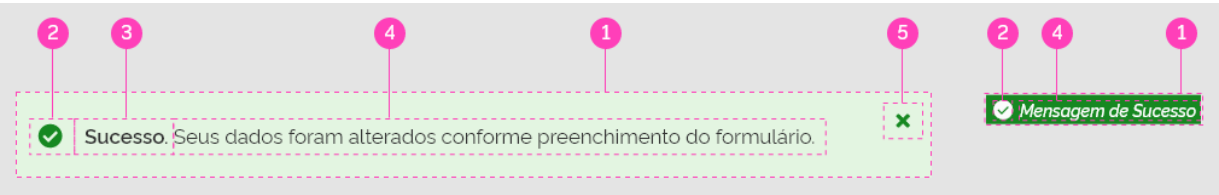
Componente *Message* nos sistemas SPUnet.

As mensagens do tipo Padrão são utilizadas quando há necessidade de oferecer ao usuário um *feedback* de contexto global, ou seja, que tenha relação com um processo ou interação referente à tela ou seção em que o usuário está interagindo; enquanto as mensagens do tipo Contextual são utilizadas quando o *feedback* está relacionado a algum elemento ou componente dentro de uma tela ou seção. Referem-se diretamente à ação do usuário sobre algum componente, como, por exemplo, uma mensagem de validação em campo de texto.



Modelos de mensagens Padrão e mensagens Contextuais.

3.1.1. Detalhamento dos itens



Detalhamento dos componentes *Message*.

ID	Nome	Descrição
1	Superfície	Agrupar os elementos que compõe o <i>Message</i>
2	Ícones	Reforçam o propósito da mensagem
3	Título	Destaca a mensagem textual
4	Mensagem	Elemento essencial e obrigatório do <i>Message</i>
5	Botão Fechar	Ocultar o componente <i>Message</i> da tela

1. *Superfície*

A superfície do *Message* tem a função de definir semanticamente o tipo de mensagem é transmitida, além de destacá-la sobre os demais elementos da interface. Dessa forma, pode ser apresentada em diferentes cores, com funções específicas, a saber:



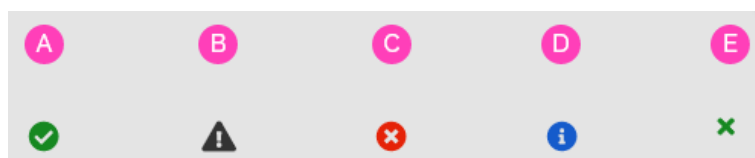
Superfícies e cores utilizadas no componente *Message* para o SPUnet

- **Sucesso (marcação verde):** confirma que uma ação foi realizada com êxito. Deve ser usado quando o objetivo da mensagem é transmitir a ideia de finalização de tarefa, etapa ou conclusão bem-sucedida.

- **Atenção (marcação amarela):** alerta sobre situações que requerem cuidado, mas não são críticas. Deve ser usado quando o objetivo da mensagem é transmitir uma ideia de advertência ao usuário, geralmente relacionada à prevenção de erros.
- **Erro (marcação vermelha):** indica problemas ou falhas que exigem atenção imediata. Deve ser usado quando o objetivo da mensagem é comunicar um erro do sistema ou decorrente da ação do usuário.
- **Informação (marcação azul claro):** fornece detalhes contextuais ou orientações adicionais. É o estado padrão de utilização do *Message*. Deve ser usado quando o objetivo da mensagem é transmitir uma informação neutra.

2. Ícones

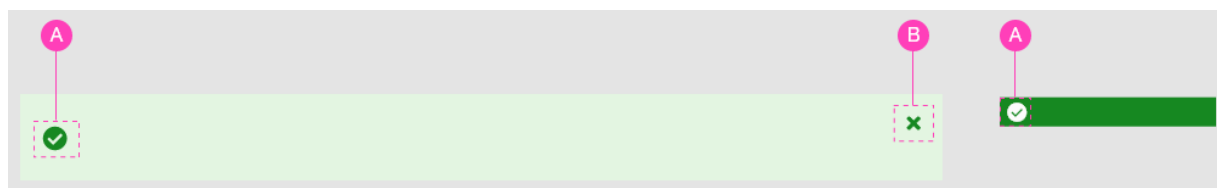
O uso dos ícones é obrigatório no SPUnet, pois reforça visualmente o tipo da mensagem (ex.: "*check*" para sucesso (A), "triângulo com exclamação", atenção (B), "círculo com x", erro (C), "i", informação (D) e o "x" que representa a ação de fechar (E)). O objetivo é que eles sejam facilmente identificáveis e reforcem o propósito da mensagem. Em conformidade com o Padrão Digital de Governo, os ícones do SPUnet devem pertencer à coleção "*Font Awesome*".



Exemplos de ícones utilizados no componente *Message*.

Ação opcional: quando for relevante para SPUnet, podem ser incluídos botões ou *links* para ações relacionadas, como "Tentar novamente" ou "Saiba mais".

Os ícones de função semântica devem ser posicionados à esquerda na Superfície do *Message* (A), enquanto o Botão Fechar, presente apenas no tipo de mensagem Padrão, deve ser posicionado no topo, à direita (B).



Posição dos ícones no componente *Message* do SPUnet.

3. Título

É um elemento opcional e serve para dar destaque à mensagem textual. Deve ser posicionado no início do texto, na mesma linha da mensagem principal. Geralmente se utiliza uma palavra ou pequena frase de efeito, resumindo a ideia da descrição textual.

4. Mensagem

Por meio dela, é transmitida ao usuário a informação de *feedback* do sistema. Deve-se optar por um texto curto, claro e objetivo, compreendendo todas as informações necessárias ao usuário, com linguagem simples e sem excesso de detalhes.

5. Botão Fechar

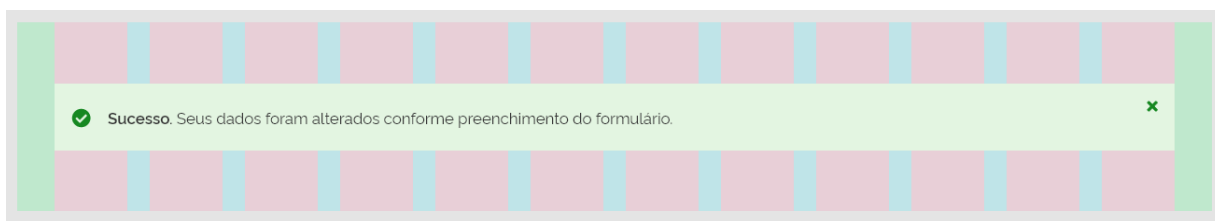
O botão Fechar existe apenas no tipo de mensagem Padrão e tem a função de ocultar o componente *Message* da tela. É um recurso útil por permitir ao usuário liberar espaço em tela após a leitura da mensagem. O SPUnet não deve apresentar mensagens do tipo Padrão de forma temporária, ou seja, que se fechem automaticamente após um intervalo de tempo. Dessa forma, o uso do botão fechar é obrigatório para ocultar o componente.

3.1.2. Comportamentos

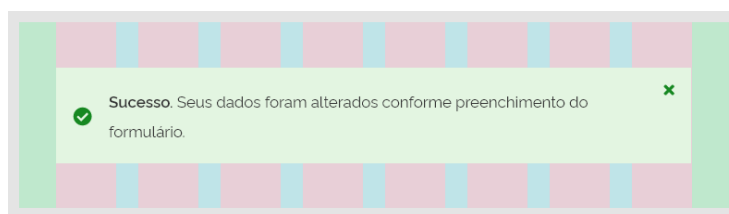
Responsividade

No SPUnet, a superfície da mensagem Padrão deve se ajustar à largura da tela. Quando o espaço disponível for menor que a largura do texto, a superfície se estende até o limite da área visível e tem sua altura aumentada, acompanhando a quebra de linha do texto, conforme exemplificado na *grid* de 8 colunas. Em dispositivos móveis, devem ser utilizadas margens adequadas, evitando a sobrecarga visual. A posição do Botão Fechar permanece inalterada, enquanto o Ícone de função semântica é centralizado verticalmente quando a superfície aumenta sua altura.

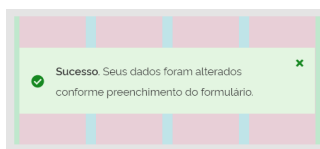
Para mais detalhes sobre tamanhos de texto e quebras de linha, consulte [Message > Comportamentos > 2. Superfície do Message x Quebra de Linha](#)



Superfície do *Message* Padrão em *grid* de 12 colunas.



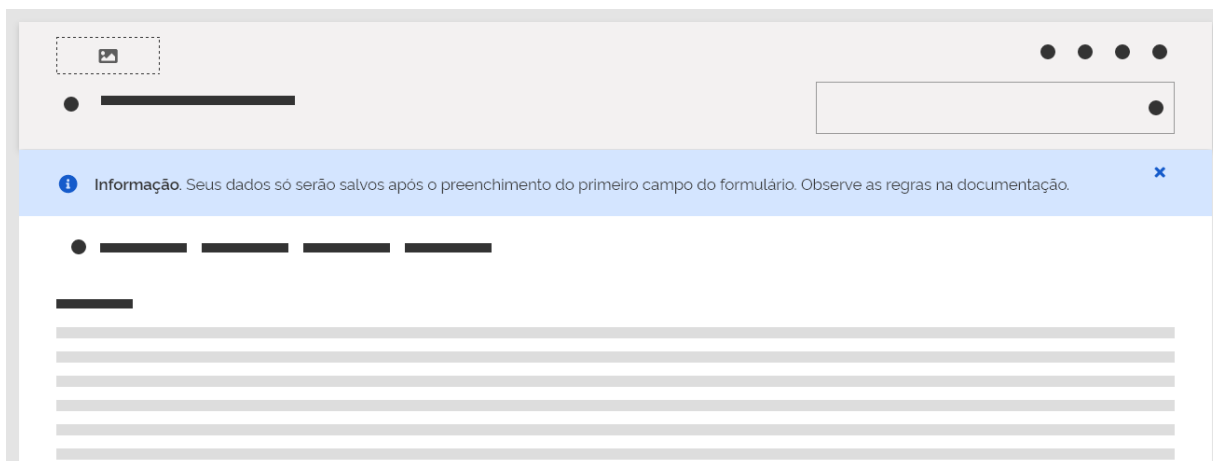
Superfície do *Message* Padrão em *grid* de 8 colunas.



Superfície do *Message* Padrão em *grid* de 4 colunas.

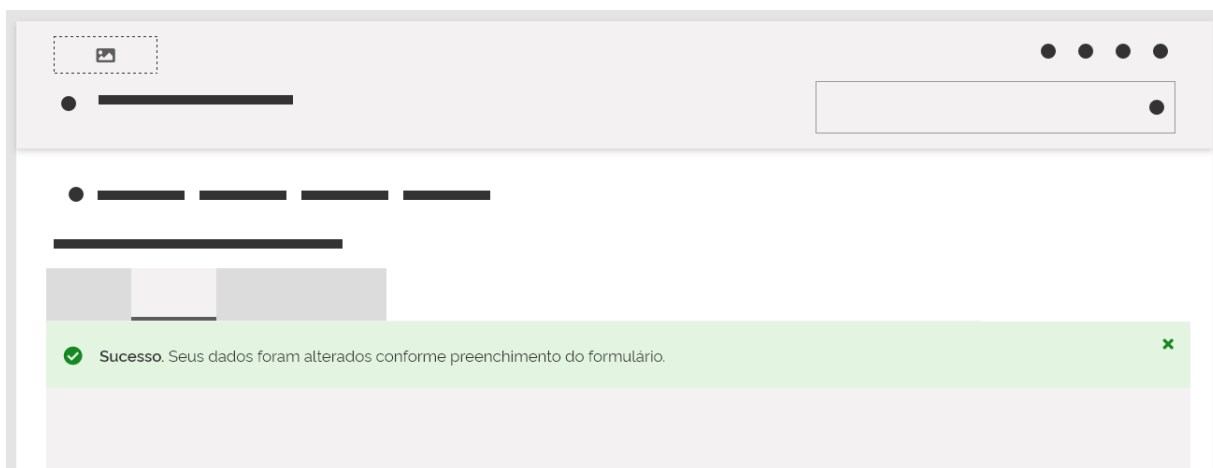
Posicionamento

Existem dois posicionamentos possíveis para as mensagens do tipo Padrão, conforme a necessidade de uso. A mensagem de uso global deve responder a funcionalidade da página ou do sistema como um todo e deve ser apresentada entre o *header* e o componente *breadcrumb*. Nessa configuração, a superfície do *Message* deve se estender até a margem externa da *grid*, enquanto o conteúdo interno respeita as margens da área útil.



Exemplo de posicionamento da notificação para uso global da página.

A mensagem para uso direcionado responde a uma funcionalidade específica ou local e não impacta o conteúdo global da página. Sempre que possível, recomenda-se posicioná-la próxima ao elemento ao qual a mensagem se refere.

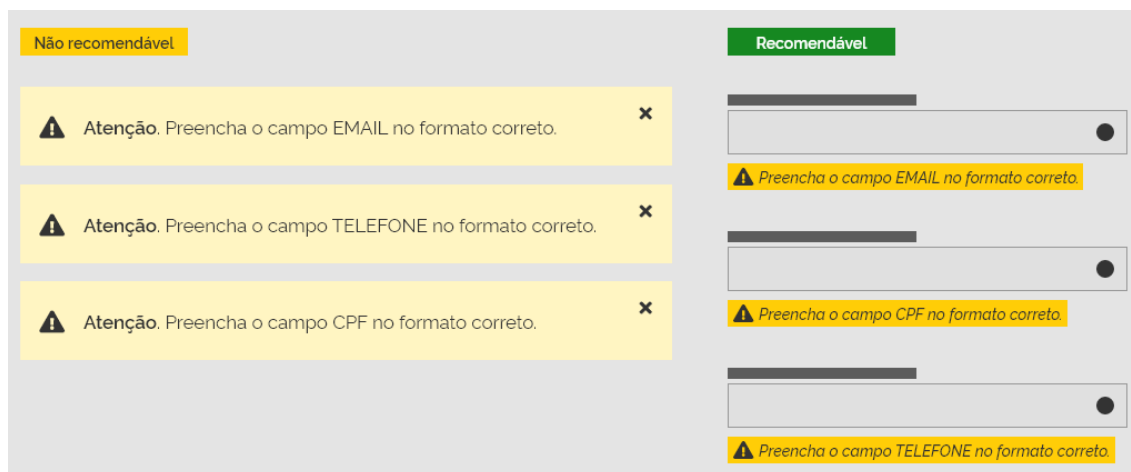


Exemplo de posicionamento da notificação para uso direcionado.

3.1.3. Recomendações

- Para garantir a acessibilidade, considere incluir texto alternativo ou descrições para ícones e botões nas mensagens do SPUnet. Além disso, certifique-se de que as mensagens sejam compatíveis com leitores de tela, descrevendo seu propósito e conteúdo.
- Evite mensagens com texto genérico, como "Não foi possível completar a sua operação".
- O texto da mensagem deve apresentar uma explicação clara e objetiva, contextualizando o ocorrido, como no exemplo: "Houve uma falha de comunicação com o servidor. O requerimento não pode ser salvo. Tente novamente."
- Evite mensagens excessivamente longas ou com múltiplas quebras de linha, exceto em situações específicas de responsividade.
- Quando necessário, inclua *links* para ações relacionadas, como "Tentar novamente" ou "Saiba mais".

- As mensagens não possuem tempo mínimo de exibição, sendo encerradas somente por ação do usuário - por meio do botão Fechar ou da tecla Esc - ou automaticamente em caso de navegação para outra tela.
- Evite que a mensagem Contextual cresça horizontalmente além de uma linha.
- Evite o uso simultâneo de múltiplas mensagens do tipo Padrão. Quando necessário destacar vários elementos em tela, utilize mensagens do tipo Contextual.



Tenha sempre em mente os contextos de uso do componente Mensagem:

- Validar ações realizadas pelo usuário.
 - Quando o objetivo for comunicar o resultado de uma ação realizada pelo usuário. Exemplo: o usuário clica no botão Excluir e o sistema deve comunicar que a ação foi realizada com sucesso, exibindo a mensagem "Exclusão confirmada com sucesso".
 - Caso uma ação do usuário resulte em um fluxo alternativo que demande uma interação adicional para conclusão, utilize o componente [Modal](#). Exemplo: o usuário clica na ação de exclusão e o sistema deve solicitar a confirmação da exclusão do item.
 - Quando o objetivo for apresentar um erro de preenchimento de formulário, antes da ação final do usuário, utilize o componente *Message* do Tipo Contextual.
- Confirmar o sucesso de processos como o envio de mensagens ou a conclusão de cadastros.
- Apresentar informações úteis ou orientações durante um fluxo de interação.
- Quando o objetivo for alertar sobre possíveis problemas ou condições antes de prosseguir, avalie o uso do componente [Tooltip](#) ou [Modal](#).

Para outras especificações técnicas sobre esse componente, consulte: [DSGov: Componente Message](#)

3.2. Modal

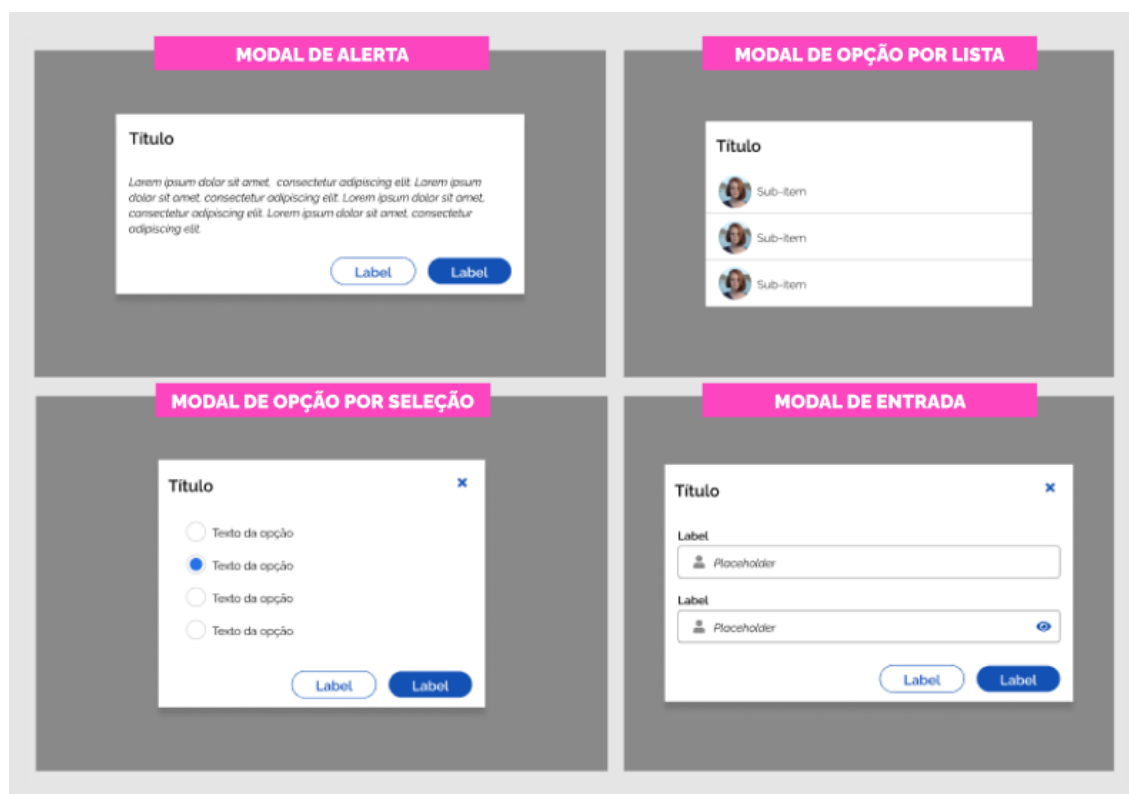
Modal é uma janela que exibe um conteúdo adicional em uma camada acima da página atual, com uma sobreposição de superfície (*overlay*) que cobre a página e a torna temporariamente inacessível. Deve ser usada quando houver necessidade de obter a atenção imediata do usuário para uma interrupção proposital no fluxo de navegação, como, por exemplo: informar sobre erros que impedem o fluxo normal da interface; apresentar informações críticas que requerem uma escolha, decisão ou reconhecimento específico do usuário; ou permitir a entrada de dados sem perda do contexto da tela anterior.

Para cada situação, existem tipos de modais diferentes. A escolha depende da tarefa que o usuário deve realizar:

- **Modal de Alerta:** interrompe o usuário com informações, detalhes ou ações urgentes. Não se devem utilizar rótulos de ação que não indiquem claramente a ação realizada.
- **Modal de Opção:** oferece opções de escolha para o usuário, podendo ser apresentado por uma lista ou de componentes de seleção, dependendo da finalidade da tarefa.
- **Modal de Entrada:** contém ações que requerem uma série de tarefas, como campos de entrada, seleção e outros componentes relacionados a formulários.

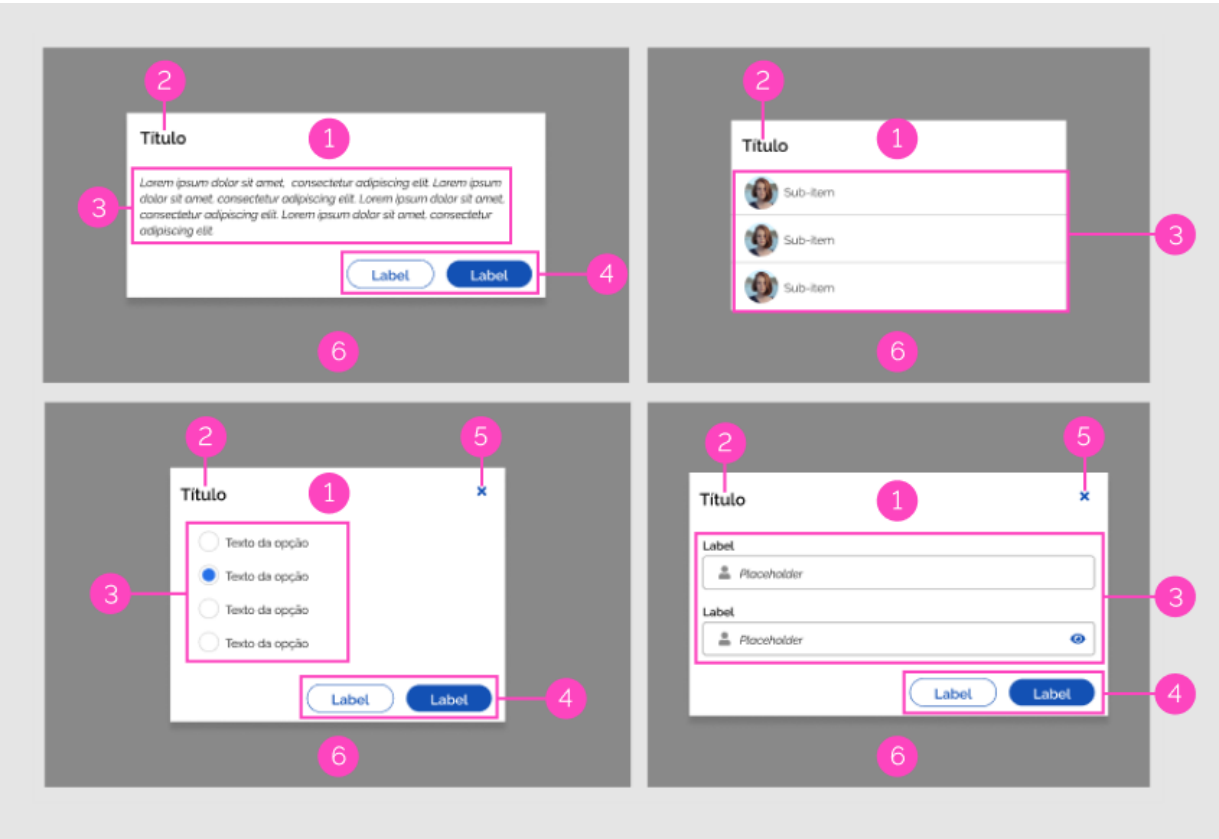
Cada tipo de modal possui particularidades quanto a título, exibição, botões, modos de fechamento (cancelamento). Para a correta implementação no SPUnet, consulte [Modal > Tipos](#).

Importante: utilize modais com moderação, a fim de evitar sobrecarga ou frustração dos usuários.



Tipos do componente Modal

3.2.1. Detalhamento dos itens



Detalhamento dos componentes Modal.

ID	Nome	Descrição
1	Superfície (obrigatório)	Agrupa os elementos que compõem a Modal
2	Título (opcional)	Declaração ou pergunta específica, breve e clara
3	Conteúdo (obrigatório)	Deve ser conciso e direto
4	Botões (obrigatório)	Representam as ações que o usuário poderá interagir
5	Botão terciário cancelar (opcional)	Cumpre a mesma função de um botão secundário Cancelar ou Fechar
6	Superfície <i>overlay</i> (obrigatório)	Passa o foco para a ação proposta pela Modal

1. Superfície

A superfície funciona como *background* da modal e deve garantir contraste adequado entre o fundo e o conteúdo, de modo que a modal se destaque visualmente para o usuário. A cor utilizada para o *background* da modal no sistema SPUnet deve ser a Pure O.

2. Título

O título da modal deve ser uma declaração ou pergunta específica, breve e clara. Devem ser evitados termos que expressem ambiguidade ou sejam alarmante ao usuário, como: "Desculpe pela interrupção", "Aviso!", "Você tem certeza?".

Se necessário, o título pode ocupar até duas linhas. As regras de formatação devem seguir o estabelecido no Padrão Digital de Governo, conforme [Modal > Anatomia > 2. Título](#)

3. Conteúdo

Embora a modal seja flexível para se adaptar ao tamanho do conteúdo apresentado, deve-se manter o conteúdo conciso e direto. Portanto, seja o mais objetivo possível em relação às informações exibidas.

Além disso, evite que a modal ocupe quase todo o tamanho da tela. Planeje uma área de respiro adequada entre a modal os limites da tela, permitindo que o usuário perceba que ela está sobreposta à interface anterior. Em casos de conteúdos mais extensos, opte pela barra de rolagem vertical. Essa recomendação não se aplica a resoluções de telas menores.

4. Botões

A ação determina o tipo de botão utilizado:

- **Conhecimento:** utilizado quando apenas a ciência do usuário é necessária para prosseguir, ou seja, quando há uma única ação.
- **Confirmação:** utilizado para confirmar uma ação proposta. Essas ações podem envolver a opção de não concordância como "Excluir" ou "Cancelar".
- **Negação:** descarta uma ação proposta pela confirmação e retorna o usuário à tela ou etapa de origem.

Nos dois primeiros casos, os botões devem possuir [ênfase primária](#), por se tratar de ações cruciais. Para a negação, utilize botão com [ênfase secundária](#). Os botões devem ser alinhados, por padrão, à direita; opcionalmente, podem ser centralizados quando houver apenas uma ação proposta.

Nunca utilize mais de dois botões. Se houver apenas uma ação, ela deve ser de conhecimento ou de negação; se houver duas ações, uma deve ser de confirmação e a outra de negação. Sempre que houver ação de confirmação, deve existir uma ação de negação correspondente.

Também não é recomendável fornecer um terceiro botão, como "Saiba mais", pois ele desvia o foco do usuário e interrompe a conclusão da tarefa proposta. Em vez disso, utilize conteúdos expansíveis. Caso informações mais extensas sejam necessárias apresente-as antes da abertura da modal.

5. Botão terciário cancelar

O botão terciário Cancelar é opcional. Quando utilizado, deve estar posicionado obrigatoriamente no canto superior direito da janela da modal. Esse botão cumpre a mesma função de um botão secundário Cancelar ou Fechar. Para o fechamento da modal, o usuário deve acionar uma das opções disponíveis (botão secundário, botão terciário ou tecla Esc).

6. Superfície overlay

A modal deve ser acompanhada de uma superfície *overlay*, que bloqueia o fluxo principal da interface e direciona o foco do usuário para a ação proposta. Dessa forma, o retorno ao fluxo principal ocorre somente após a conclusão de uma das ações disponíveis na modal.

3.2.2. Comportamentos

Interrupção

As modais utilizam a superfície *overlay*, criando uma área bloqueada e não interativa, exigindo que o usuário interrompa sua tarefa atual. Utilize a modal com moderação, pois nem todas as opções ou cenários justificam esse tipo de interrupção.

Posição

A modal deve manter o foco total do usuário até que uma ação seja tomada. Não deve ser ocultada por outros elementos da interface. Deve ser centralizada na tela do dispositivo ou pode ser exibida próxima ao elemento que disparou a modal.

Barra de rolagem

Evite ao máximo o uso de barra de rolagem na modal. Quando necessária, deve ser no sentido vertical, mantendo o título fixo no topo e os botões posicionados na parte inferior. Isso garante que o conteúdo relevante permaneça visível, juntamente com o título e os botões, durante a rolagem. Recomenda-se a utilização do efeito de sombra na divisão entre o título e os botões sempre que houver conteúdo oculto.

Uma boa prática é manter os botões de Conhecimento e/ou Confirmação desativados até que o usuário chegue ao final da rolagem.

Fechar a Modal

Para o fechamento da janela modal, o usuário deve necessariamente acionar uma das opções de botão (seja um botão secundário com a função de Fechar ou Cancelar, ou o botão terciário Cancelar) ou pressionar a tecla Esc. O simples ato de clicar fora da superfície da *modal* não deve resultar em seu fechamento.

3.2.3. Recomendações

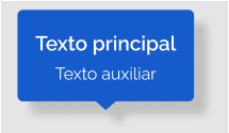
- Para fins de acessibilidade, assegure que a modal receba foco automaticamente ao ser aberta. Garanta, também, a navegação por teclado e a possibilidade de fechamento ao pressionar Esc. Além disso, torne a modal compatível com leitores de tela, com descrições e rótulos claros.
- Utilize a modal quando houver necessidade de alterar o fluxo de conteúdo ou interação, mantendo o contexto da página ou da tarefa existente, ou seja, quando informações adicionais precisarem ser apresentadas sem mudança de página.
- Modais podem ser intrusivas e, por isso, devem ser utilizadas com moderação. Para evitar a chamada "cegueira do banner" e reduzir o risco de descarte imediato da mensagem, apresente modais apenas em resposta a interações explícitas do usuário, como o clique em um botão, e evite exibi-las em eventos automáticos do sistema, como no carregamento inicial da página.
- Todas as modais devem utilizar um único botão de ação principal. Caso uma segunda ação seja necessária, utilize um botão de ação secundária.
- Utilize uma linguagem precisa e mantenha coerência entre o título da modal e o texto do botão principal. Por exemplo, quando o título for "Excluir foto" e o botão principal deve ser "Excluir". Evite perguntas genéricas como "Tem certeza?".
- Nunca empilhe múltiplas modais simultaneamente na tela.

- As modais devem ser utilizadas para diálogos curtos e diretos com o usuário, como mensagens de confirmação ou ações críticas. Caso exija pesquisas complexas ou consulta a fontes adicionais de informações, a modal não é o componente adequado. Considere o uso de outros componentes, como o [tooltip](#), para essas situações.

Para outras especificações técnicas, consulte: [DSGov: Componente Modal](#)

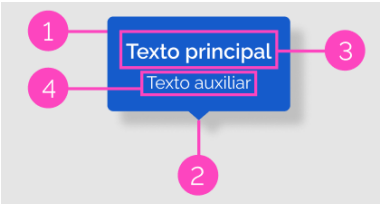
3.3. Tooltip

O *tooltip* oferece informações adicionais sobre um elemento (ícones, botões, texto destacado ou campos) ao qual está associado. Geralmente, é exibido ao passar o cursor sobre esse elemento ou ao tocá-lo, proporcionando explicações rápidas e contextuais, sem ocupar espaço adicional ou poluir a tela principal. Pode ser compreendido como um alerta flutuante, que fornece ao usuário um retorno do sistema ao destacar aspectos que merecem maior atenção.



Componente *tooltip*.

3.3.1. Detalhamento dos itens



Itens do *tooltip*.

ID	Nome	Descrição
1	Balão flutuante (obrigatório)	Agrupar os elementos que compõem o <i>tooltip</i>
2	Seta direcional (obrigatório)	Indica o elemento da interface ao qual o <i>tooltip</i> se refere
3	Título (opcional)	Deve ser conciso e direto
4	Conteúdo (obrigatório)	Apresenta o texto informativo

1. Balão flutuante

É o elemento essencial que contém todo o conteúdo informativo do *tooltip* e apresenta as seguintes características: (1) posicionamento dinâmico; (2) visibilidade dinâmica; (3) sobreposição aos demais elementos da tela.

Por ser um elemento flutuante e estar localizado na camada 4 de elevação, o balão deve apresentar [sombra](#). Ele também será exibido com cores diferenciadas, a depender do contexto, desde que seja observado o contraste com o texto para garantir a legibilidade da informação.

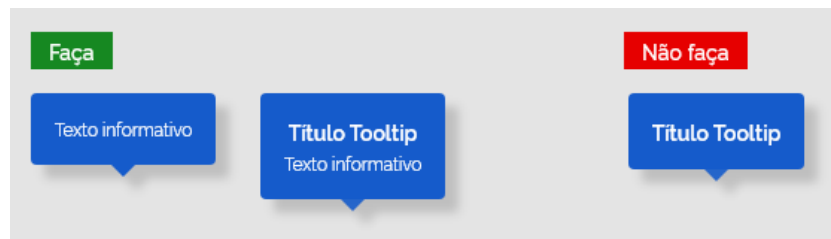
2. Seta direcional

Tem por finalidade indicar o elemento da interface ao qual o *tooltip* se refere. A seta pode ser posicionada em qualquer um dos lados do balão flutuante. Esse comportamento contribui para um melhor ajuste do *tooltip* em relação à interface.

Importante: caso a seta seja utilizada no topo ou na base do balão flutuante, deve permanecer centralizada horizontalmente em relação ao balão; se utilizada nas laterais, a centralização deve ocorrer no sentido vertical.

3. Título

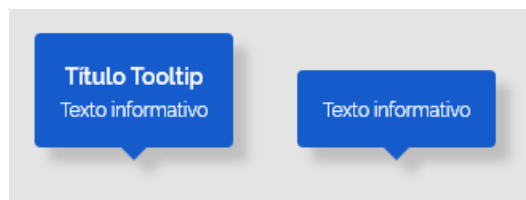
Pode ser utilizado quando houver necessidade de dar maior ênfase à informação apresentada. No entanto, nunca utilize o título com função de texto informativo. Confira:



Regras de utilização do título no *tooltip*.

4. Conteúdo

O conteúdo deve apresentar texto informativo como padrão, sendo breve, claro e diretamente relacionado ao contexto do elemento de ativação. Não deve conter imagens ou ícones, apenas texto.



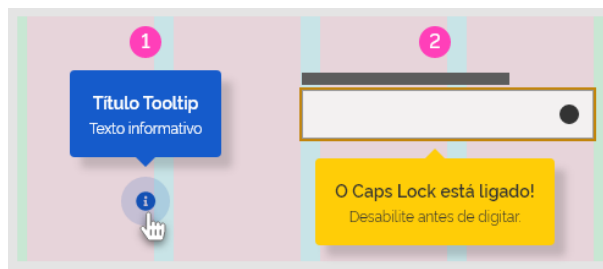
Conteúdo do *tooltip*.

3.3.2. Comportamentos

Responsividade

O comportamento responsivo do componente *tooltip* é invariável em relação às suas dimensões, uma vez que é sempre exibido de forma flutuante sobre a tela, com posicionamento dinâmico. Dessa forma, as dimensões da tela não afetam sua forma característica.

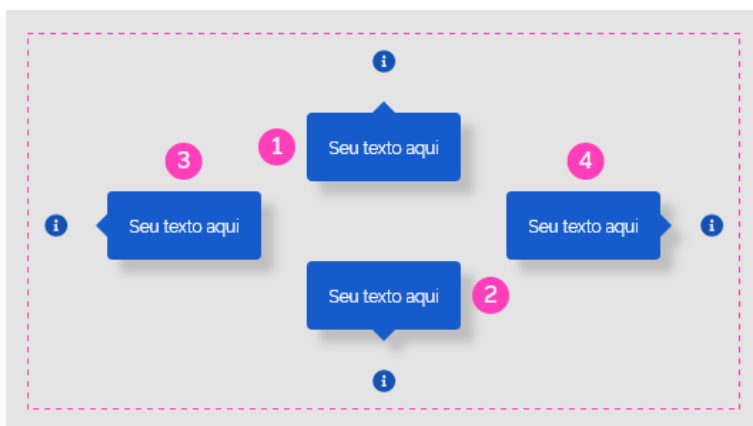
Na *grid* de 4 colunas, o *tooltip* também não sofre alterações em sua aparência ou dimensões; entretanto, existem restrições quanto ao seu acionamento. Como não há evento *mouse over* em dispositivos móveis, o *tooltip* deve ser acionado exclusivamente por (1) clique ou (2) foco. Veja:



Grid de 4 colunas - acionamento restrito ao clique, foco ou automático.

Posicionamento

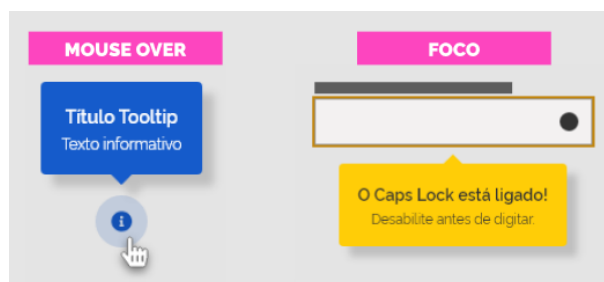
As setas direcionais devem estar sempre apontadas para o elemento ao qual o *tooltip* se refere, e o *tooltip* deve ser posicionado próximo a esse elemento. Por padrão, é exibido no topo do elemento de referência. No entanto, seu posicionamento pode variar conforme a necessidade do *layout*, considerando a posição dos elementos e os limites da tela. Observe:



- (1) Caso o elemento esteja próximo ao topo da tela, o *tooltip* deve estar posicionado abaixo do elemento;
- (2) Caso o elemento esteja próximo à base da tela, o *tooltip* deve estar posicionado acima do elemento;
- (3) Caso o elemento esteja próximo à lateral esquerda da tela, o *tooltip* deve estar posicionado à direita do elemento;
- (4) Caso o elemento esteja próximo à lateral direita da tela, o *tooltip* deve estar posicionado à esquerda do elemento.

Acionamento

O *tooltip* pode ser configurado para ser acionado por meio dos seguintes eventos: *mouse over*, quando o usuário posiciona o ponteiro do mouse sobre o elemento; ou foco, quando o estado de foco é acionado no elemento.



Modos de acionamento do *tooltip* no SPUnet.

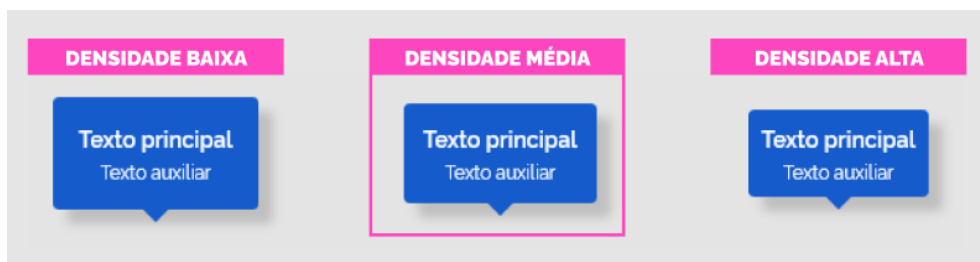
O fechamento do *tooltip* no SPUnet ocorre quando o usuário retira o ponteiro do *mouse* do elemento, caracterizando o evento *mouse out*.

Largura x conteúdo interno

A largura do *tooltip* se ajusta conforme o aumento do conteúdo. Ainda assim, recomenda-se utilizar textos curtos e objetivos, respeitando a largura mínima correspondente a um texto informativo de no mínimo 12 caracteres.

Densidades

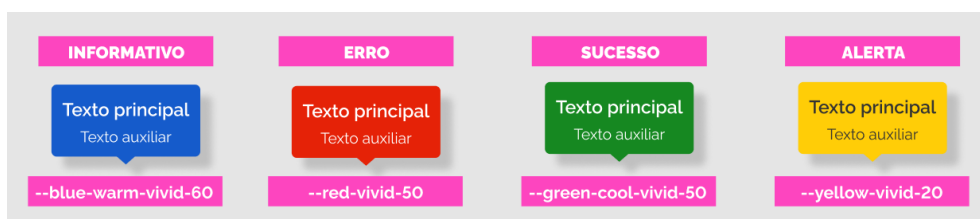
De acordo com o Padrão Digital de Governo, existem três tipos de densidade para o componente *tooltip*. No SPUnet, prioriza-se o uso da densidade média.



Densidades previstas para utilização do *tooltip*.

Estados

Os estados do componente *tooltip* são representados por cores, que variam conforme o tipo de informação transmitida ao usuário, devendo ser utilizados da seguinte forma: (1) fundo azul com texto branco, quando o objetivo for transmitir uma informação neutra; (2) fundo vermelho com texto branco, quando o objetivo agem for indicar erro do usuário ou do sistema; (3) fundo verde com texto branco, quando o objetivo for indicar a conclusão bem-sucedida de uma tarefa ou etapa; e (4) fundo amarelo com texto preto, quando o objetivo for alertar o usuário, geralmente com finalidade preventiva.



Estados do *tooltip*.

Atenção: não confie exclusivamente nas cores para transmitir a mensagem. Utilize o título do *tooltip* para reforçar se a informação se refere a erro, alerta ou sucesso.

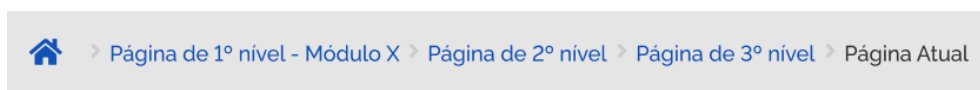
3.3.3. Recomendações

- No SPUnet deve ser utilizado apenas o *tooltip* do tipo Padrão (sem recursos interativos (*buttons*, *hyperlinks*) ou elementos gráficos (imagens e ícones).
- Utilize o *tooltip* quando (1) houver necessidade de agregar detalhes informativos a elementos da interface; ou (2) quando a informação não precisar estar visível de imediato. Evite o uso excessivo, pois pode prejudicar a experiência do usuário.
- *Tooltips* podem auxiliar na introdução de novas funcionalidades, mas devem ser removidos quando o usuário já estiver familiarizado com o uso.
- *Tooltips* devem ser objetivos, informativos e orientados à ação. Caso seja necessário um texto mais explicativo, considere o uso de tutorias em vídeo ou guias interativos.
- O texto do *tooltip* deve ser curto, direto ao ponto e indicar claramente o que o usuário precisa saber ou fazer.
- Utilize apenas um *tooltip* por vez na tela, evitando a dispersão da atenção do usuário.

Para outras especificações técnicas, acesse: [DSGov: Componente Tooltip](#)

3.4. Breadcrumb

Breadcrumb é um sistema de navegação estrutural que auxilia o usuário na identificação de sua localização dentro da hierarquia do sistema.



Componente *Breadcrumb* padrão.

3.4.1. Detalhamento dos itens



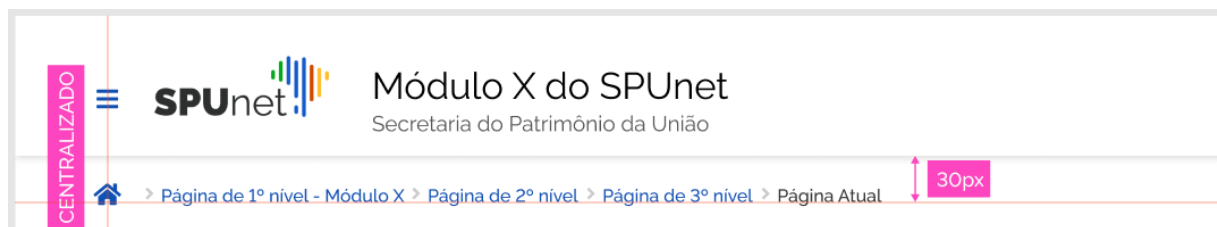
Itens do *Breadcrumb* padrão.

ID	Nome	Descrição
1	Botão Home	Leva para a página inicial do módulo
2	Separador	Traz equilíbrio visual para o <i>breadcrumb</i>
3	<i>Link</i>	Possibilita a navegação entre as páginas através da hierarquia
4	Título da página atual	Situa o usuário na página acessada

O *breadcrumb*, em sua forma padrão, apresenta a hierarquia de navegação desde a tela inicial até a tela atual. Cada item é um *link* navegável, com exceção do último, que representa a página em que

o usuário se encontra. Ao clicar em qualquer um dos *links* o usuário é direcionado à página correspondente. O botão terciário *Home* direciona sempre para a tela inicial do módulo.

Por se tratar de um elemento de navegação estrutural, o *breadcrumb* deve estar localizado no topo da página, logo abaixo do *header*. No SPUnet, recomenda-se que o Botão *Home* do *breadcrumb* esteja alinhado ao Botão Menu do *header* (quando este estiver fechado) e posicionado a 30px abaixo da linha do *container* do *header*.

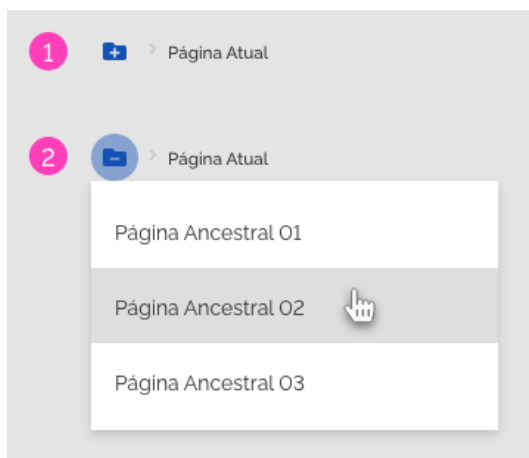


Posicionamento do *breadcrumb* em relação ao *header*.

3.4.2. Comportamentos

Responsividade

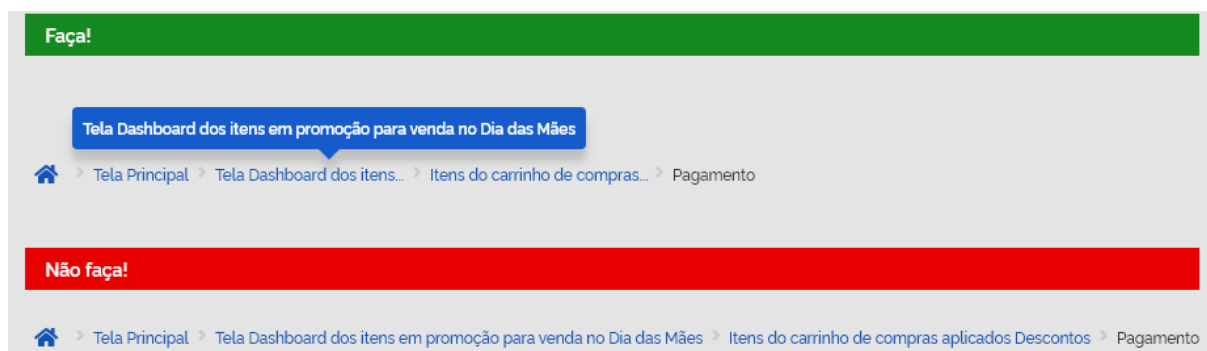
Nas *grids* de 12 e 8 colunas, recomenda-se o uso do *breadcrumb* padrão, exibindo toda a hierarquia de navegação. Em resoluções de 4 colunas, deve-se utilizar obrigatoriamente a forma especial de *breadcrumb*, na qual os links são deslocados para o menu, permanecendo visível apenas a página atual.



Breadcrumb especial para resoluções de quatro colunas.

3.4.3. Recomendações

- Evite nomes de *links* muito extensos. Procure sempre que possível, procure resumi-los de modo que o nome da tela a que se refere fique claro para o usuário. Caso o nome ainda permaneça grande, utilize o recurso de truncamento, conforme o exemplo a seguir, recorrendo ao componente *tooltip* para apresentar o nome completo do *link* truncado.



- O botão terciário *Home* deve estar sempre presente no *breadcrumb* (exceto no tipo especial, para *grid* de 4 colunas) e deve direcionar para a tela inicial do módulo.
- O último item do *breadcrumb* deve representar a tela atual em que o usuário se encontra e deve estar em destaque (*semi bold*). Todos os demais itens são interativos, exceto os ícones separadores, cuja função é apenas dividir visualmente os elementos.
- Posicione os *breadcrumb* no topo da página, imediatamente abaixo do *header*, e utilize-o de forma consistente em todas as telas dos módulos.
- Não é recomendável utilizar *breadcrumb* em módulos que não possuam agrupamento ou hierarquia lógica. Uma boa forma de avaliar sua necessidade é construir um mapa do módulo, representando sua arquitetura de navegação, e analisar se o recurso contribui para melhorar a navegação do usuário entre as categorias.
- O *breadcrumb* deve ser considerado um recurso complementar e não deve substituir o menu principal do módulo. Trata-se de um mecanismo secundário de navegação, que auxilia o usuário a compreender onde se encontra e a se deslocar entre níveis da estrutura.

Para outras especificações técnicas, acesse: [DSGov: Componente Breadcrumb](#)

3.5. Tempo de Sessão

O cronômetro desempenha um papel fundamental ao indicar, de forma clara e transparente, o tempo restante da sessão do usuário antes da necessidade de uma nova autenticação no SPUnet. Ele é renovado automaticamente a cada interação do usuário com o sistema, evitando surpresas, permitindo que o usuário saiba exatamente quando a sessão será expirada e quando será necessário realizar novo *login*. Isso contribui para reduzir a frustração causada por desconexões inesperadas.

Além disso, o cronômetro auxilia na prevenção da perda de dados ou da necessidade de refazer processos em decorrência da expiração da sessão. Ao conhecer o tempo restante, o usuário pode concluir ou salvar suas atividades antes que o sistema encerre a sessão.

Outro benefício do tempo de sessão está relacionado à segurança, uma vez que reduz o risco de acessos não autorizados caso o usuário deixe a página aberta por longos períodos sem interação.

Assim, a exibição do cronômetro contribui para uma experiência mais fluida, segura e sem interrupções inesperadas. No SPUnet, a sessão deve ter duração de 60 minutos, com renovação automática a cada interação do usuário, e o marcador deve ser exibido no canto direito da tela, na mesma linha do componente *breadcrumb*.

Posicionamento do tempo de sessão em relação ao *header* e ao *breadcrumb*.

3.6. Input

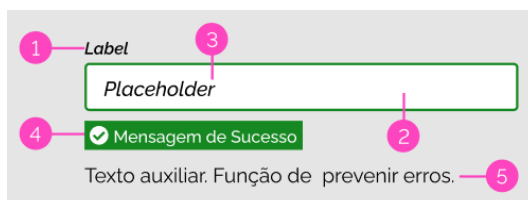
Os componentes *input* permitem a entrada de dados textuais por parte do usuário. Devem ser utilizados quando: (1) houver necessidade de inserir ou enviar dados de forma textual; (2) a informação textual requerida for relativamente curta e objetiva.; e (3) houver necessidade de realizar uma requisição de busca ou pesquisa por meio de palavra-chave (*input* destaque).



Exemplos do componente *input*.

No SPUnet, o *input* padrão deve ser utilizado em páginas de formulários, campos de autenticação ou qualquer outra finalidade que permita a entrada de dados de forma convencional. Já o *input* destaque, como o próprio nome indica, deve ser utilizado para proporcionar maior evidência na interface, sendo recomendado para campos de busca.

3.6.1. Detalhamento dos itens

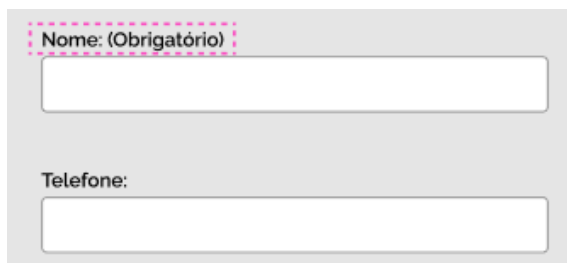


Itens que compõem o *input*.

ID	Nome	Descrição
1	Rótulo	Determina o tipo de informação a ser digitada
2	Campo de entrada de texto	Elemento essencial do componente
3	<i>Placeholder</i>	Auxilia o usuário no preenchimento do campo
4	Mensagem	Dá <i>feedback</i> ao usuário
5	Texto auxiliar	Fornece informação mais completa e detalhada para o preenchimento do campo de texto

1. Rótulo/label

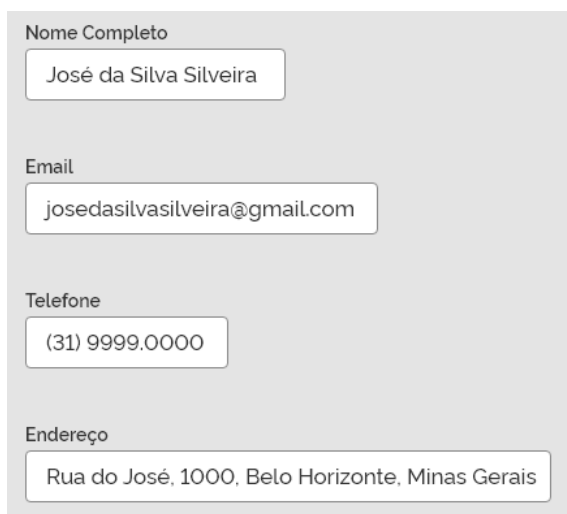
O rótulo deve auxiliar o usuário, indicando o tipo de informação que deve ser digitado no campo de texto. O texto do rótulo deve ser curto e objetivo. Além disso, deve indicar se o campo de texto é obrigatório ou não. No SPUnet, o padrão adotado é o uso da palavra "(Obrigatório)" entre parênteses, logo após a da descrição do campo, sendo desnecessária qualquer sinalização adicional para campos opcionais.

A imagem mostra um formulário com dois campos de texto. O primeiro campo é precedido pelo rótulo "Nome: (Obrigatório)", onde o texto "(Obrigatório)" está destacado por uma borda tracejada vermelha. O segundo campo é precedido pelo rótulo "Telefone:".

Exemplo de indicação de campo obrigatório.

2. Campo de entrada de texto

Por meio desse campo, o usuário deve inserir a informação que foi solicitada pelo sistema. Recomenda-se que os campos texto possuam tamanho compatível com a quantidade de caracteres esperada, de forma a permitir a visualização completa da informação digitada, reduzindo a ocorrência de erros. Observe o exemplo a seguir:

A imagem mostra um formulário com quatro campos de texto, cada um com seu próprio rótulo à esquerda. Os campos são: "Nome Completo" com o valor "José da Silva Silveira", "Email" com o valor "josedasilvasilveira@gmail.com", "Telefone" com o valor "(31) 9999.0000" e "Endereço" com o valor "Rua do José, 1000, Belo Horizonte, Minas Gerais". Os campos de texto são dimensionados para acomodar o conteúdo digitado.

Tamanho flexível do *input*.

3. Placeholder

O *placeholder* deve auxiliar o usuário no preenchimento dos dados solicitados, apresentando informações mais completas do que aquelas contidas no rótulo. Ao iniciar o preenchimento do campo, o placeholder deve desaparecer e, caso o usuário exclua o texto digitado, ele reaparece.

A imagem mostra dois exemplos de campos de texto para o nome. O primeiro campo, sob o rótulo "Nome", contém o texto "Digite seu nome completo" em uma cor cinza, representando o placeholder. O segundo campo, também sob o rótulo "Nome", contém o texto "José Maria da Silva" em uma cor preta, representando o texto digitado pelo usuário.

Exemplo de *placeholder* para orientação de preenchimento do nome completo.

4. Mensagem

O componente *Message*, do tipo Contextual, é utilizado quando houver necessidade de fornecer *feedback* ao usuário. A mensagem pode assumir até quatro objetivos distintos: Erro, Sucesso, Alerta e Informativo, conforme descrito no [item 3.1](#).

Este exemplo mostra quatro casos de feedback em campos de entrada:

- Erro:** Um campo com uma borda vermelha e uma mensagem "Campo inválido" em uma caixa vermelha.
- Sucesso:** Um campo com uma borda verde e uma mensagem "Campo correto" em uma caixa verde.
- Alerta:** Um campo desabilitado com uma borda cinza e uma mensagem "Campo desabilitado" em uma caixa amarela.
- Informativo:** Um campo com uma borda azul e uma mensagem "Campo informativo" em uma caixa azul.

Uso do componente *message* para *feedback* ao usuário.

5. Texto auxiliar

O texto auxiliar deve ser utilizado para fornecer informações mais detalhadas que auxiliem o usuário no preenchimento do campo de texto, sendo necessário quando o rótulo e o *placeholder* não foram suficientes. Veja o exemplo:

Dois exemplos de campos de entrada com texto auxiliar:

- Senha:** Um campo com o rótulo "Digite sua senha" e o texto auxiliar "A senha deverá conter até 10 caracteres alfanuméricos".
- Telefone:** Um campo com o rótulo "Digite seu telefone" e o texto auxiliar "O texto não pode conter pontos ou traços".

Exemplo de texto auxiliar.

3.6.2. Comportamentos

Responsividade

Nas grids de 12 e 8 colunas, os *inputs* podem ser organizados conforme a necessidade de diagramação definida no *layout* do projeto. Recomenda-se que os campos de texto possuam larguras fixas e que, com a redução da resolução da tela e do espaço horizontal disponível, sejam reposicionados nas linhas inferiores, passando a ocupar maior espaço vertical.

Na *grid* de 4 colunas, recomenda-se que o *input* ocupe toda a largura da tela, proporcionando maior espaço para digitação. Também deve ser utilizada a densidade baixa do *input*, com o objetivo de aumentar a área de toque. Para mais detalhes, consulte Comportamento > [Densidade](#).

Exemplo de uma interface com uma grid de 12 colunas:

- Nome Completo:** José da Silva Silveira de Paula
- Email:** josedasilvasilveirap@gmail.com
- Telefone:** (31) 9999.0000
- UF:** MG
- Endereço:** Rua do José da Silva Silveira, 1000, Bairro Bom Jesus, Belo Horizonte

Inputs - *grid* de 12 colunas.

Inputs - grid de 8 colunas. Os campos são reorganizados nas linhas abaixo.

Inputs - grid de 4 colunas.

Densidade

O *input* pode ser utilizado em diferentes densidades, que estão relacionadas à altura do campo de entrada de texto. No SPUnet, por padrão, deve ser utilizada a densidade média, considerada a mais adequada em resoluções para *tablet* e *desktop*.

Quando houver necessidade de utilizar o campo de entrada de texto dentro de outros componentes ou em espaços reduzidos, como tabelas, recomenda-se o uso do componente *input* em densidade alta.

Para mais detalhes, consulte [Comportamentos > 2. Densidade](#).

3.6.3. Recomendações

- Em campos de preenchimento obrigatório, ao clicar no campo e deixá-lo sem preenchimento, deve aparecer o componente [Message - Tipo Contextual](#), na cor vermelha, com a mensagem "Campo obrigatório", acompanhada do ícone de Erro (x). O campo de entrada também deve ficar destacado na cor vermelha.

Caso o usuário tente concluir o preenchimento de um formulário ou avançar para a próxima página sem preencher todos os campos obrigatórios, a plataforma deve destacar os campos

não preenchidos em vermelho, acompanhados da mensagem "Campo obrigatório", posicionando o cursor no primeiro campo obrigatório identificado.

- Em campos cujo valor esperado seja um dado numérico, o preenchimento deve ser restrito a caracteres numéricos, não sendo permitida a inserção de letras ou outros símbolos. Quando o dado requerido possuir um padrão de escrita, como CPF/CNPJ, RIP, entre outros, deve ser utilizada máscara de formatação, com os caracteres específicos, a fim de auxiliar o usuário na digitação e padronização do texto.

Recomenda-se que a máscara funcione dinamicamente tanto durante a digitação quanto ao colar o conteúdo no campo de *input*;

Além disso, em campos com número fixo de caracteres, como CPF/CNPJ, o sistema deve realizar validação, apresentando no texto auxiliar mensagens como "Informe pelo menos 11 caracteres" enquanto o limite mínimo não for atingido.

Three input fields for CPF (CPF: (Obrigatório)) are shown. The first field contains the placeholder text "Digite seu CPF". The second field contains "000.0" and is highlighted with an orange border. The third field contains "000.000.000-00". Below the fields, a message reads "Informe pelo menos 11 caracteres."

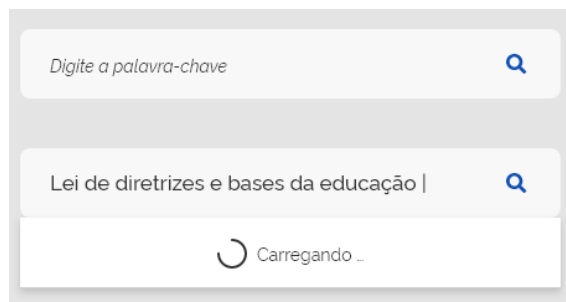
Exemplo de máscara e validação de campos com o uso do CPF.

- Em campos de preenchimento relacionados a "Área", "Área total", ou similares, o *input* deve ser acompanhado da respectiva unidade de medida. Caso o módulo ofereça mais de uma unidade, o sistema deve apresentar o componente Radio para que o usuário selecione a unidade adequada, como hectares para imóveis rurais de grandes dimensões, por exemplo.
- Em campos de preenchimento de e-mail, o SPUnet deve realizar a validação do formato do endereço eletrônico. Quando for necessário repetir o e-mail, o sistema deve verificar a correspondência entre os valores informados nos dois campos.
- Recomenda-se o uso de *autocomplete* em campos de busca. Esse recurso deve oferecer sugestões com base nos caracteres já digitados, apresentadas dinamicamente em uma lista tipo *dropdown*, organizada em ordem alfabética.

A search input field with the placeholder text "Digite a palavra-chave" and a magnifying glass icon. Below it, a dropdown menu is open, showing the text "Governo |" followed by a magnifying glass icon. The dropdown list contains three items: "Governo Federal", "Governo dos Estados", and "Governo dos Municípios".

Exemplo do recurso de *autocomplete*.

Recomenda-se que os resultados exibidos sejam atualizados automaticamente, de forma rápida ou instantânea. Ao utilizar o *autocomplete*, deve-se evitar que o usuário aguarde o carregamento; caso isso seja inevitável, pode-se utilizar o recurso de *loading* durante a busca.



Deve-se evitar fazer o usuário esperar, porém utilize o recurso de *loading* caso seja necessário.

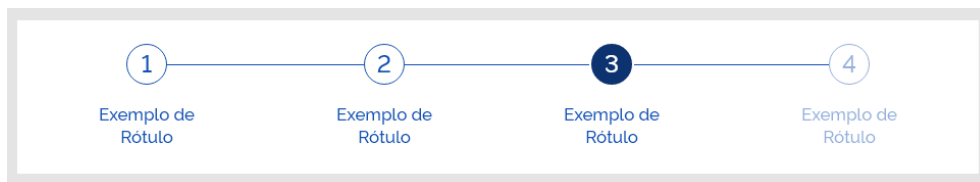
Para outras especificações técnicas, acesse: [DSGov: Componente Input](#)

Para mais informações consulte também a documentação [Padrão de Formulário](#), que aborda o uso do componente *input* em páginas de formulários.

3.7. Step

Steps são indicadores de etapas e progresso que auxiliam os usuários durante um fluxo de trabalho, seguindo uma sequência lógica linear, aleatória e numerada. Utilize quando:

- Houver necessidade de construir fluxos de navegação com etapas sequenciais;
- Houver necessidade de sinalizar ao usuário uma ideia de progressão durante uma jornada: etapas concluídas, não concluídas e etapas em andamento;
- Houver necessidade de sinalizar ao usuário o tamanho do fluxo que este deverá percorrer.

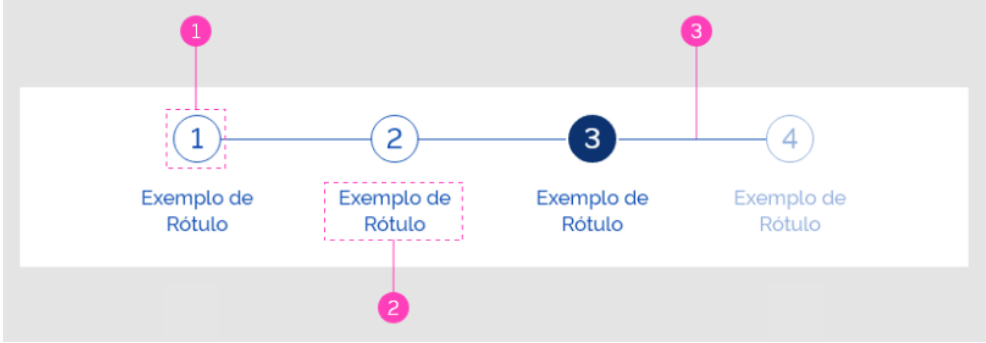


Exemplo do componente *step* a ser utilizado no SPUnet.

Não utilize *steps*:

- Quando **não** houver necessidade de sinalizar ao usuário uma sequência de progressão, linear ou não. Neste caso, utilize [Tabs](#).
- Quando as **etapas não possuem relação entre si**. É importante que o uso de *steps* esteja diretamente relacionado com a ideia de completar um fluxo, tarefa ou jornada.

3.7.1. Detalhamento dos itens

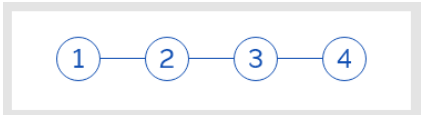


Detalhamento do componente *step*.

ID	Nome	Descrição
1	Indicador	Define os estados de cada etapa
2	Rótulos	Texto que acompanha o indicador
3	Linha do tempo	Dá sentido semântico ao fluxo que deve ser seguido

1. **Indicador**

É o elemento que define os estados de cada etapa, além de servir como elemento interativo por meio do qual o usuário pode navegar. No SPUnet, os Indicadores devem ser utilizados na forma numérica, ordenando as etapas. Este modelo provê ao usuário, de forma clara, a quantidade de etapas que ele deve seguir e a etapa em que se encontra.



Indicador de ordem numérica.

2. **Rótulos**

O rótulo é a informação textual que acompanha o indicador. Sua utilização não é obrigatória, mas é recomendada. O rótulo deve transmitir a informação clara, direta e objetiva ao usuário sobre a ação ou etapa que representa. No SPUnet, recomenda-se que o rótulo seja utilizado em seu formato padrão, centralizado logo abaixo do indicador.



Rótulo centralizado abaixo do Indicador (padrão).

3. **Linha do tempo**

A linha do tempo serve para dar sentido semântico ao fluxo que deve ser seguido pelo usuário ao longo das etapas. Posiciona-se entre os indicadores e acompanha o espaçamento entre eles.



Exemplo de linha do tempo.

A linha do tempo também tem a função de indicar a existência de indicadores ocultos. Quando isso ocorre, a linha do tempo deve extravasar até os limites da tela, indicando que há mais etapas antes ou depois das visíveis. Além disso, devem ser utilizadas sombras nas laterais do Painel de Etapas, nos lados onde houver etapas ocultas.



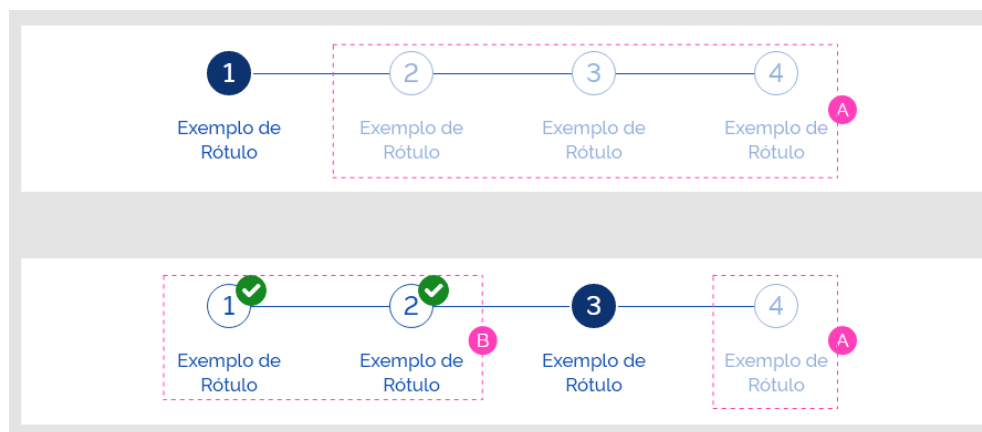
Linha do tempo com Indicadores ocultos.

3.7.2. Comportamentos

Progressão linear x não linear

A progressão define se o usuário deve obedecer a uma ordem sequencial ou não. Dessa forma, dependendo da regra de negócio de cada projeto, a progressão das etapas pode ser linear ou não linear.

Na progressão linear, o acesso a cada etapa depende da conclusão da etapa anterior. Assim, as etapas não visitadas devem permanecer no estado desabilitado. Esse comportamento é bastante utilizado quando há a necessidade de envio de formulários subsequentes ou na execução de tarefas que possuem interdependência.



A - As etapas não visitadas deverão permanecer em estado desabilitado até a conclusão da etapa anterior;

B - As etapas concluídas devem ser apresentadas no estado concluído.

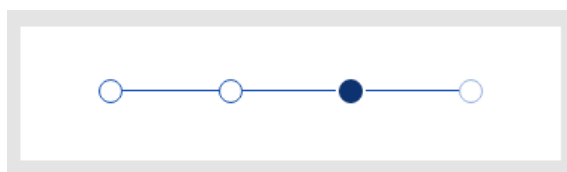
Na progressão não linear, o usuário pode acessar todas as etapas livremente. Esse modelo é utilizado quando a conclusão de uma etapa não depende da conclusão de outra.



- A - as etapas não concluídas deverão permanecer no estado interativo e o usuário poderá navegar livremente por elas;
B - as etapas concluídas deverão permanecer com o estado concluído.

Orientação horizontal x vertical

A orientação padrão dos indicadores em resoluções para *desktop* (*grid* de 12 ou 8 colunas) é horizontal. Em *grids* de 4 colunas, os Indicadores podem ser simplificados para a representação vazia, desde que possuam, no máximo, quatro etapas, permitindo uma economia maior de espaço horizontal, já que não utilizam informação numérica.



Indicador vazio.

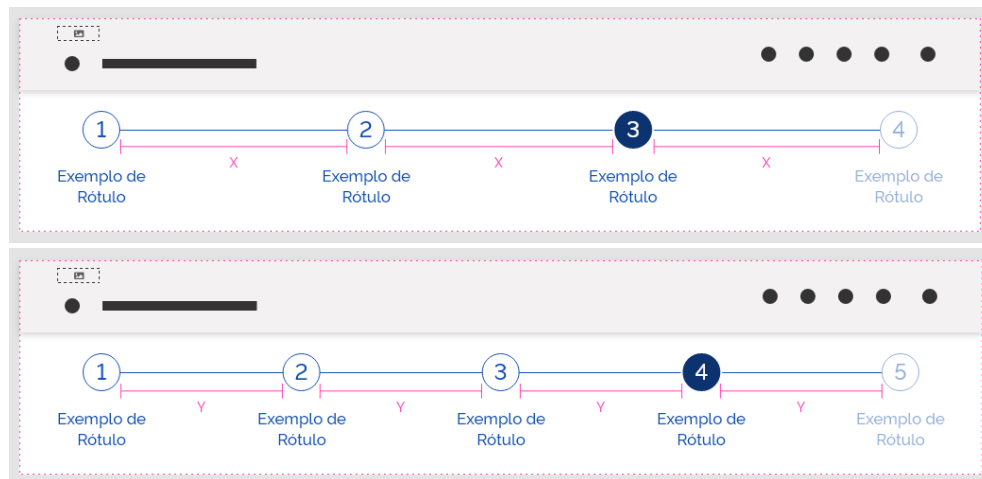
No caso de um número maior de etapas, é recomendada a utilização de indicadores numéricos na orientação vertical. Nesse modelo, os *steps* posicionam-se à esquerda, a linha do tempo fica disposta verticalmente e o conteúdo da etapa atual é exibido ao lado do indicador e do rótulo. Observe:



Steps em grid de 4 colunas - orientação vertical - conteúdo ao lado das Etapas.

Espaçamento entre as etapas

No SPUNet, deve ser priorizado o espaçamento dinâmico entre as etapas. Os rótulos e indicadores são distribuídos de forma linear e equidistante por toda largura ou altura disponível da área visível da tela. Independentemente do número de etapas, elas são distribuídas pela largura ou altura útil da tela.



Espaçamento dinâmico entre as etapas.

Densidade

Por padrão, utiliza-se o *step* em densidade média no SPUNet.

Uso de alertas, erros e concluído

É possível sinalizar ao usuário erros ou pendências, bem como indicar se uma etapa foi concluída. Isso é feito por meio do componente *Tag*, do tipo Ícone. Essa *Tag* é posicionada no topo, à direita do indicador, e pode representar os estados de Alerta, Erro e Concluído.



Quando ocorrer alguma pendência referente à tarefa realizada em alguma etapa do fluxo, comunique através da *Tag* no Estado Alerta no Indicador e Rótulo.

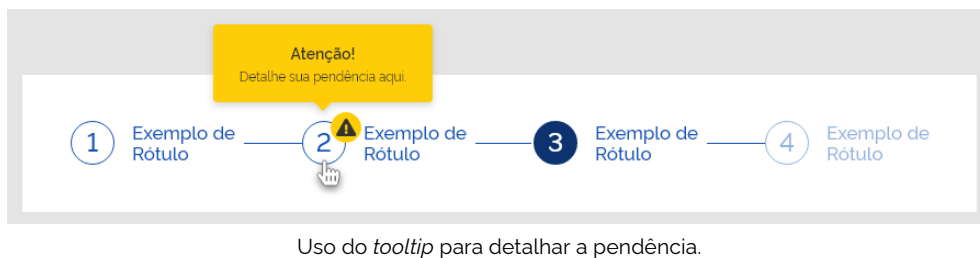


Caso ocorra algum erro ou impedimento na tarefa executada em alguma etapa, comunique ao usuário através da *Tag* no Estado *Error* no Indicador e Rótulo.



Quando a tarefa é finalizada em uma determinada etapa, utilize a *Tag* com o estado concluído no Indicador e Rótulo.

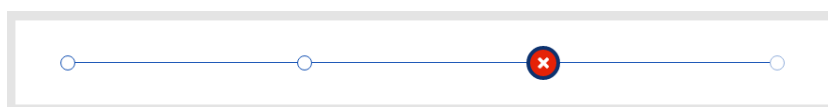
Nos dois primeiros casos, recomenda-se a utilização do componente *tooltip* para exibir o detalhamento da pendência. Utilize o *tooltip* com interação *mouseover* e descreva, em poucas palavras, qual erro ou pendência precisa ser resolvido pelo usuário:



Nos casos de indicador vazio, a utilização da *Tag* de Erro ou Alerta substitui o Indicador, dando maior ênfase à etapa com pendências:

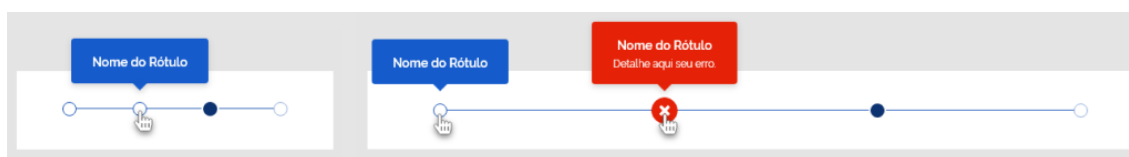


Atenção: quando a etapa com erro, alerta ou concluído é a etapa ativa, a *Tag* correspondente deve ser envolvida por uma borda que represente a cor do estado ativo:



3.7.3. Recomendações

- Utilize o indicador vazio (*grid* 4 colunas) apenas quando houver certeza de que a ausência de números não interfere no entendimento do usuário durante sua jornada. Além disso, nesse formato, recomenda-se utilizar poucas etapas.
- No indicador vazio, quando o rótulo não é utilizado, faça uso do componente *Tooltip* para auxiliar no entendimento. Caso seja necessário utilizar o *Tooltip* para indicar erro ou alerta, e não haja rótulo, utilize o nome do rótulo dentro do *Tooltip*, juntamente com o detalhamento do erro ou alerta. Veja abaixo:



Uso do *Tooltip* no indicador vazio.

Uso do *Tooltip* sem rótulo com alertas.

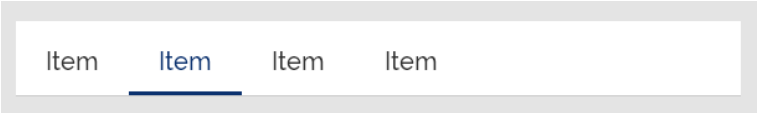
- Nos rótulos, recomenda-se a utilização de apenas uma palavra. Caso seja insuficiente, utilize duas ou três palavras, no máximo.
- Na ausência do rótulo, recomenda-se utilizar o componente *Tooltip* para auxiliar o usuário no entendimento das etapas a serem percorridas.

Para outras especificações técnicas, acesse: [DSGov: Componente Step](#)

3.8. Tab

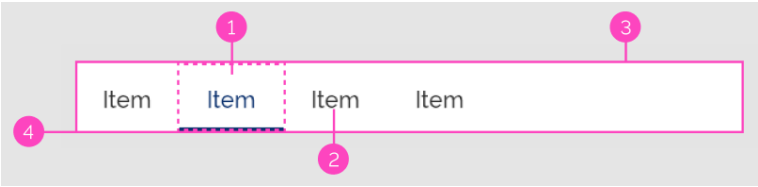
As *tabs* são componentes de navegação em interface que têm a função de organizar o conteúdo da página em categorias ou seções, oferecendo maior usabilidade ao usuário. Utilize-as quando:

- Existir informação disponível em excesso por página e houver a necessidade de organizá-la em partes menores, ou seja, categorias ou seções;
- For necessário melhorar a usabilidade e organização de conteúdos em tela.



Exemplo do componente *tab*.

3.8.1. Detalhamento dos itens



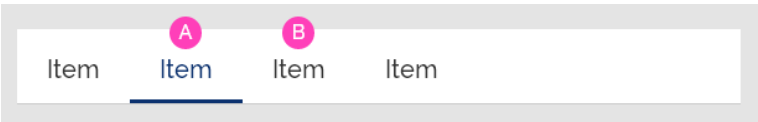
Detalhamento do componente *tab*.

D	Nome	Descrição
1	Item da <i>tab</i>	Elemento que traz a informação textual
2	Rótulo da <i>tab</i>	Texto que corresponde à categoria ou seção
3	Superfície da <i>tab</i>	Contém todos os itens da <i>tab</i>
4	Componente <i>divider</i>	Separa as categorias ou seções do conteúdo

1. *Item da tab*

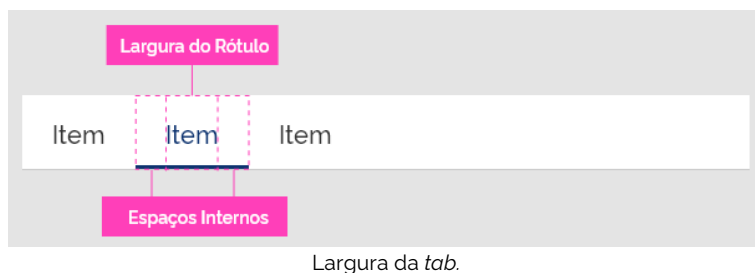
É o elemento obrigatório que traz a informação textual correspondente à categoria ou seção. Seu número varia dentro do componente *tab* e depende da quantidade de seções ou categorias existentes.

É importante ressaltar que este elemento possui dois estados obrigatórios: o ativo (A), que mostra ao usuário onde ele se encontra; e o interativo (B), que é o estado padrão da *tab* e representa as seções ou categorias não ativas.



Estados do componente *Tab*.

O tamanho do item da *tab* acompanha sempre a largura do rótulo, respeitando os espaçamentos internos. Observe:

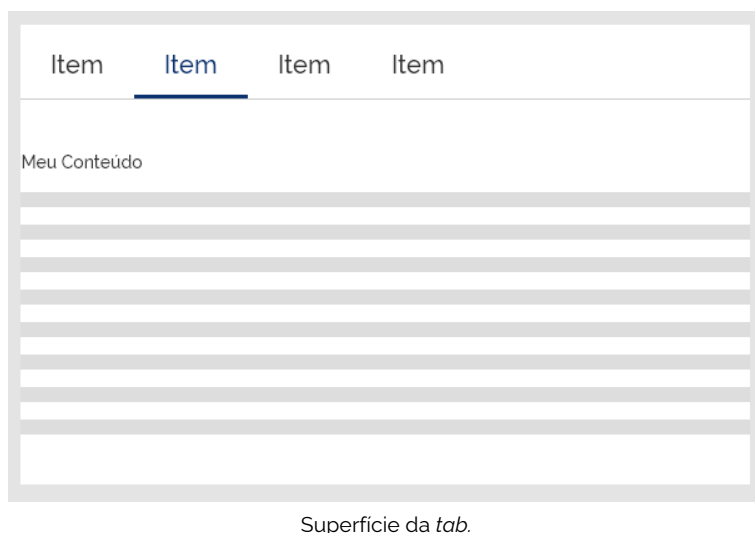


2. Rótulo da tab

O rótulo da *Tab* é a informação textual que representa a categoria ou seção. Esse elemento deve ser curto, direto e objetivo, não sendo recomendado o uso de textos longos. Recomenda-se, sempre que possível, o uso de uma a três palavras.

3. Superfície da tab

A superfície contém todos os itens da *tab*. Em sua base, o componente *divider*, que tem a função de separar as *tabs* de seu conteúdo. É importante observar que, mesmo se o número de itens de *tabs* somar uma largura menor que a largura da tela, a superfície da *tab* se estende até o limite da tela, como ilustrado no exemplo abaixo:



4. Componente Divider

Componente padrão que separa as *tabs* de seu conteúdo. Ver especificações em [Componente Divider](#).

3.8.2. Comportamentos

Responsividade

O componente *tab* se adequa à largura da página, estendendo a superfície da *tab* até o limite da extremidade direita, conforme descrito anteriormente. Observe abaixo:



Comportamento da *tab* em grid de 12 colunas.

Quando o espaçamento lateral é muito reduzido, ficam visíveis apenas o item da *tab* ativo e aqueles próximos a ele. Nesse caso, há navegação por meio de *swipe* dos itens de *tab* ocultos. O mesmo ocorre quando o número de itens de *tab* excede a largura da tela.

Navegação por *swipe*

A navegação por *swipe* é uma funcionalidade amplamente utilizada em dispositivos móveis e destina-se a solucionar problemas de dimensão e responsividade. Recomenda-se utilizar essa forma de navegação quando a quantidade de abas excede a largura da tela ou dispositivo. Nesse caso, ao clicar e arrastar as abas para a direita, todas as *tabs* se deslocam para esquerda, exibindo aquelas que estavam ocultas. O mesmo pode ser feito no sentido contrário. Observe:

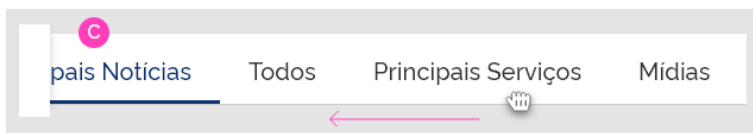


O componente *tabs* se adequa perfeitamente à tela com espaço excedente.



Swipe à direita: o componente de *tabs* é visualizado numa largura reduzida, alinhado à esquerda.

Ao arrastar para a direita, os itens de *tab* ocultos deverão ser exibidos.

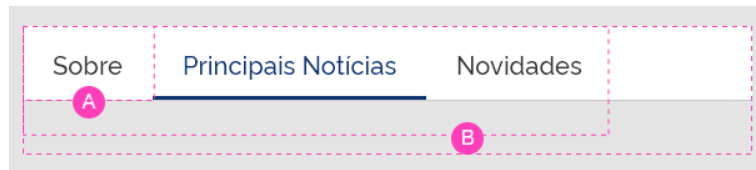


Swipe à esquerda: quando o usuário fizer o movimento de *swipe* ou arrasto no sentido contrário (da esquerda para a direita), deverá ser mostrado novamente as *tabs* antes ocultas à esquerda;

Opte pelo uso de "sombras" nas laterais onde as *tabs* estão ocultas, facilitando o entendimento do usuário sobre a necessidade de utilizar o recuso de navegação por *swipe* para exibir o conteúdo parcialmente oculto.

Alinhamento

Os Itens de *tabs* devem manter, por padrão, o alinhamento à esquerda na superfície da *tab*.



A - Rótulo centralizado no Item de *tab*;

B - Itens de *tab* alinhados à esquerda na superfície de *tab*.

3.8.3. Recomendações

- O componente *tabs* pode ter sua função de *swipe* controlada por teclado, utilizando as teclas de navegação (seta esquerda e seta direita). A cada acionamento das teclas de navegação, os itens da *tab* se deslocam para esquerda ou direita na distância correspondente à sua própria largura.
- É importante oferecer aos usuários de dispositivos móveis uma área mínima de toque de 44px;

Para outras especificações técnicas, acesse: [DSGov: Componente Tab](#).

4. ARQUITETURA DE ACESSO E NAVEGAÇÃO

Este capítulo descreve como o SPUnet se organiza do ponto de vista do acesso, da navegação e da entrada nos módulos do sistema. Aqui são apresentados os pontos de contato iniciais do usuário com a solução - desde o acesso por URL e a *landing page* introdutória, passando pelo processo de autenticação, até a página inicial e os caminhos disponíveis para navegação entre módulos.

4.1 URLs

De forma geral, um bom padrão de URLs contribui para a melhoria da **experiência do usuário**. Nesse sentido, o SPUnet adota um padrão de URLs que prioriza organização, usabilidade e segurança, assegurando consistência na navegação e no acesso ao sistema.

A padronização promove consistência e facilita a evolução do sistema, tornando o código mais legível e previsível, além de evitar URLs conflitantes ou desorganizadas. Do ponto de vista da navegação, URLs padronizadas são mais fáceis de compreender e memorizar, permitindo que os usuários deduzam a estrutura do sistema apenas pela observação do endereço.

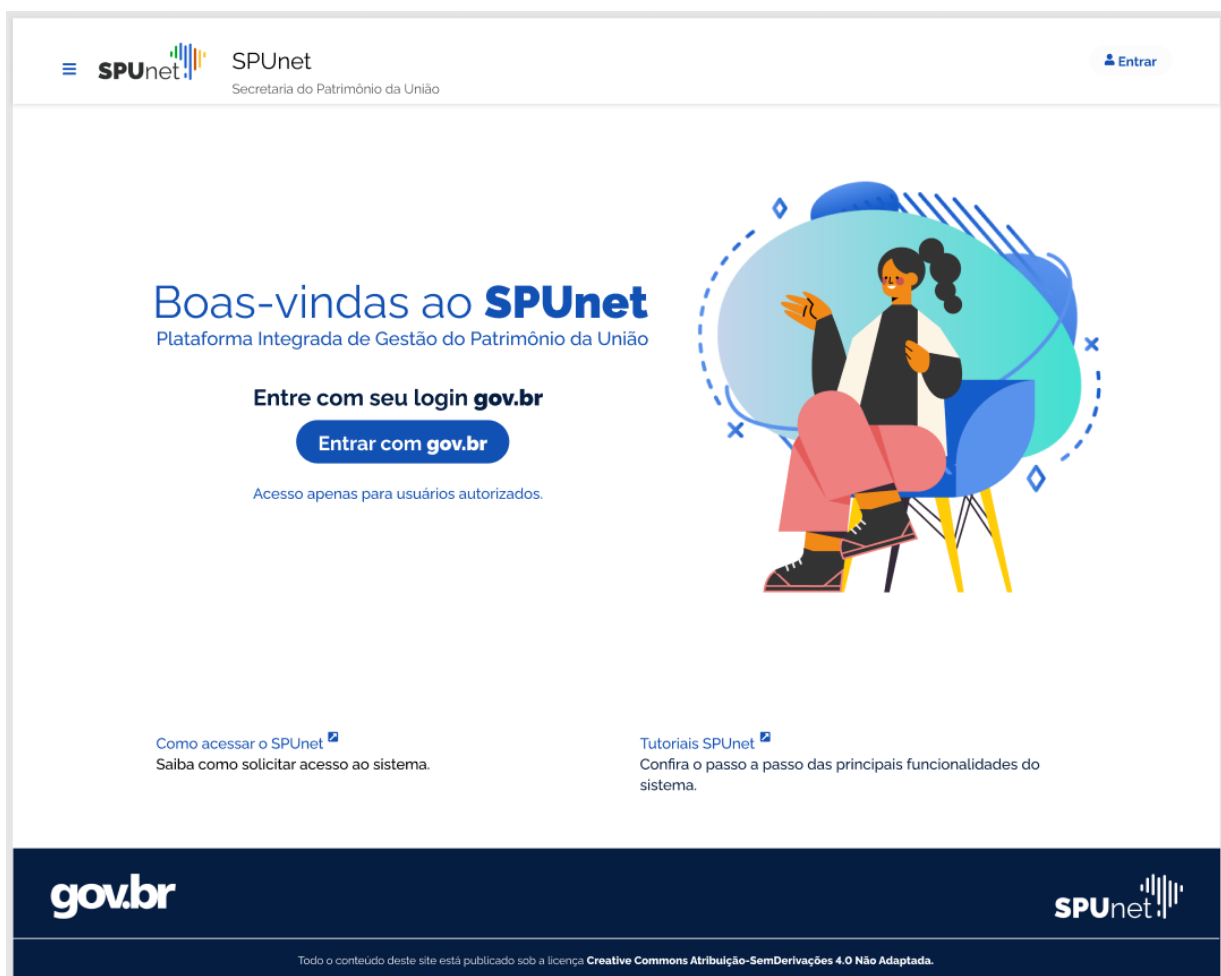
Assim, o SPUnet utiliza o padrão **spunet.sistema.gov.br** para a sua [página inicial](#) que funciona como ponto único de acesso e navegação para o sistema. Os módulos, por sua vez, devem seguir o padrão **nomedomodulo.spunet.sistema.gov.br**, garantindo coerência e reconhecimento ao longo da navegação.

4.2 Landing Page

Ao acessar qualquer URL relacionada ao SPUnet, os usuários são direcionados para uma *landing page* introdutória do sistema. Essa página tem como finalidade apresentar, de forma clara e objetiva, o propósito da solução, orientar o primeiro contato do usuário e organizar os principais caminhos de acesso, antes da autenticação.

O botão Entrar, exibido de forma destacada, permite que o usuário prossiga de maneira rápida e direta para a autenticação no ambiente gov.br, reduzindo barreiras de acesso e facilitando o início da navegação no sistema.

Além disso, a *landing page* disponibiliza informações institucionais e orientativas, como acesso a módulos, materiais de apoio e tutoriais, por meio de redirecionamento para páginas externas. Nesse contexto, a *landing page* atua como um ponto central de entrada e referência do SPUnet, contribuindo para uma experiência mais organizada, previsível e alinhada às boas práticas de usabilidade.



Proposta de *landing page* para o SPUnet.

4.3 Página Inicial do SPUnet

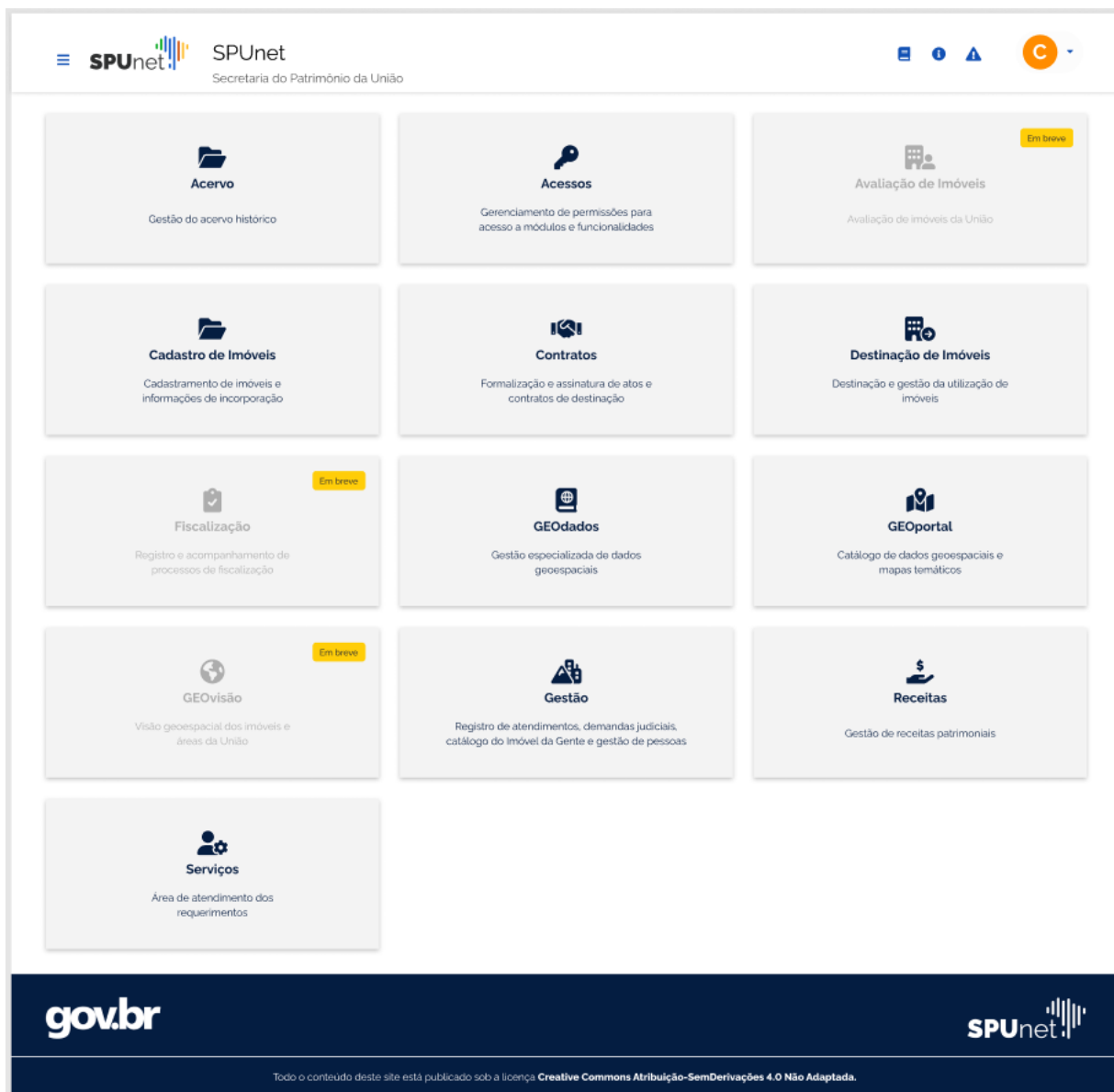
A página inicial do SPUnet reúne diversos módulos, desempenhando um papel essencial na organização, acessibilidade e expansão da plataforma, ainda que o usuário não tenha acesso a todos eles. Ao funcionar como ponto único de entrada, o sistema facilita a navegação, evitando que os usuários precisem memorizar múltiplos *links* para acessar as diferentes aplicações. Além disso, essa abordagem reforça a identidade visual e a experiência integrada do sistema, tornando sua utilização mais intuitiva.

Além de aprimorar a **experiência do usuário**, essa estrutura proporciona maior transparência sobre os recursos disponíveis. Mesmo quando determinados módulos estão restritos a perfis específicos, sua exibição na página inicial permite que o usuário tenha uma visão clara do escopo completo do sistema e possa solicitar acesso, quando necessário. Essa visibilidade também contribui para ações de capacitação e para a produção de materiais de apoio, permitindo que novos usuários compreendam rapidamente a estrutura e o funcionamento da plataforma.

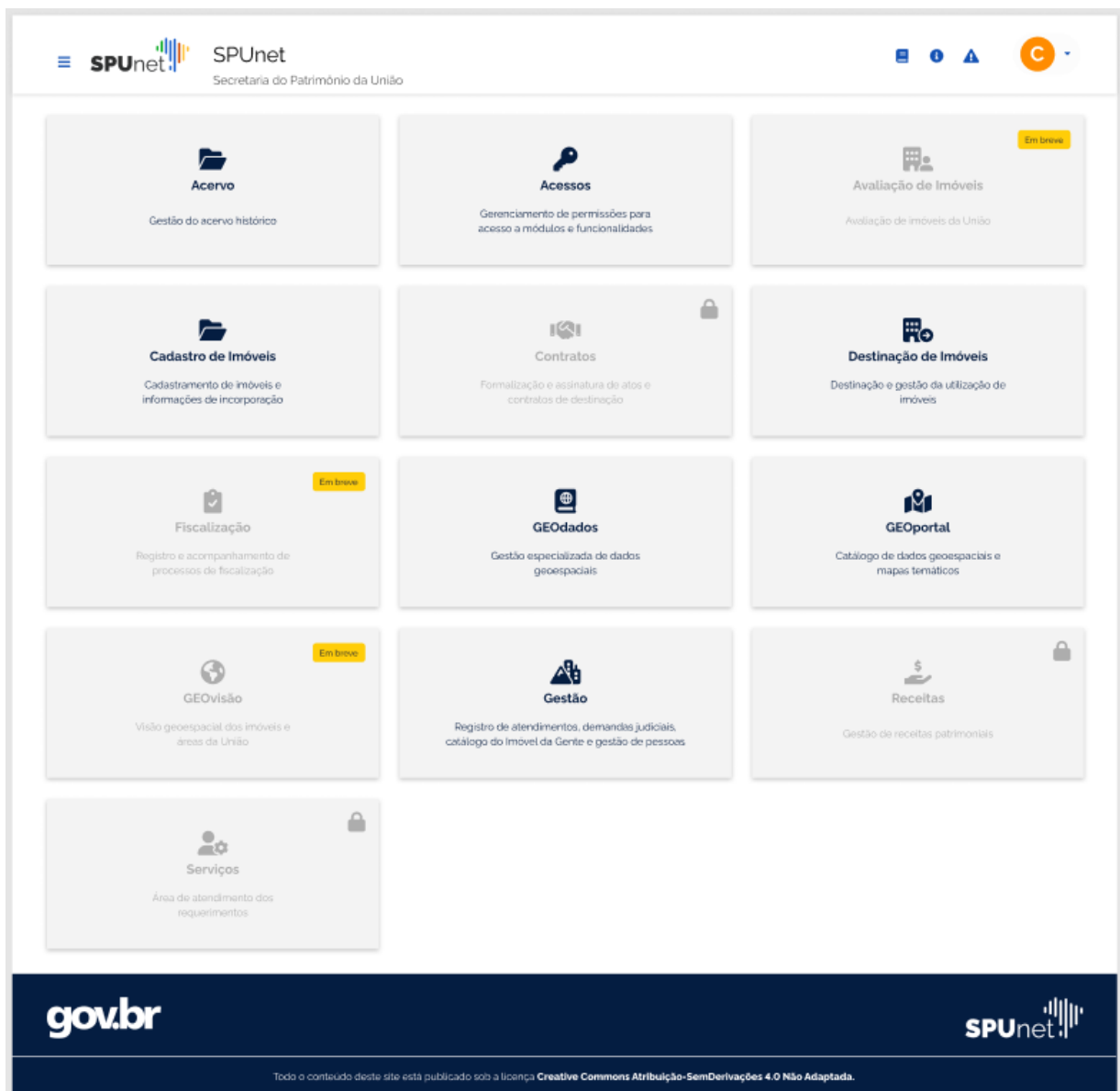
Do ponto de vista da gestão, a adoção de uma página inicial simplifica a administração do sistema, facilitando a inclusão de novos módulos sem a necessidade de divulgação de novos endereços ou de acessos separados. A centralização dos acessos também fortalece a segurança, ao concentrar os processos de autenticação e de gestão de permissões de forma mais controlada e eficiente. Adicionalmente, essa arquitetura possibilita integrações futuras com notificações e com outros sistemas governamentais, ampliando as funcionalidades da plataforma.

Sendo assim, o acesso ao sistema ocorre da seguinte forma:

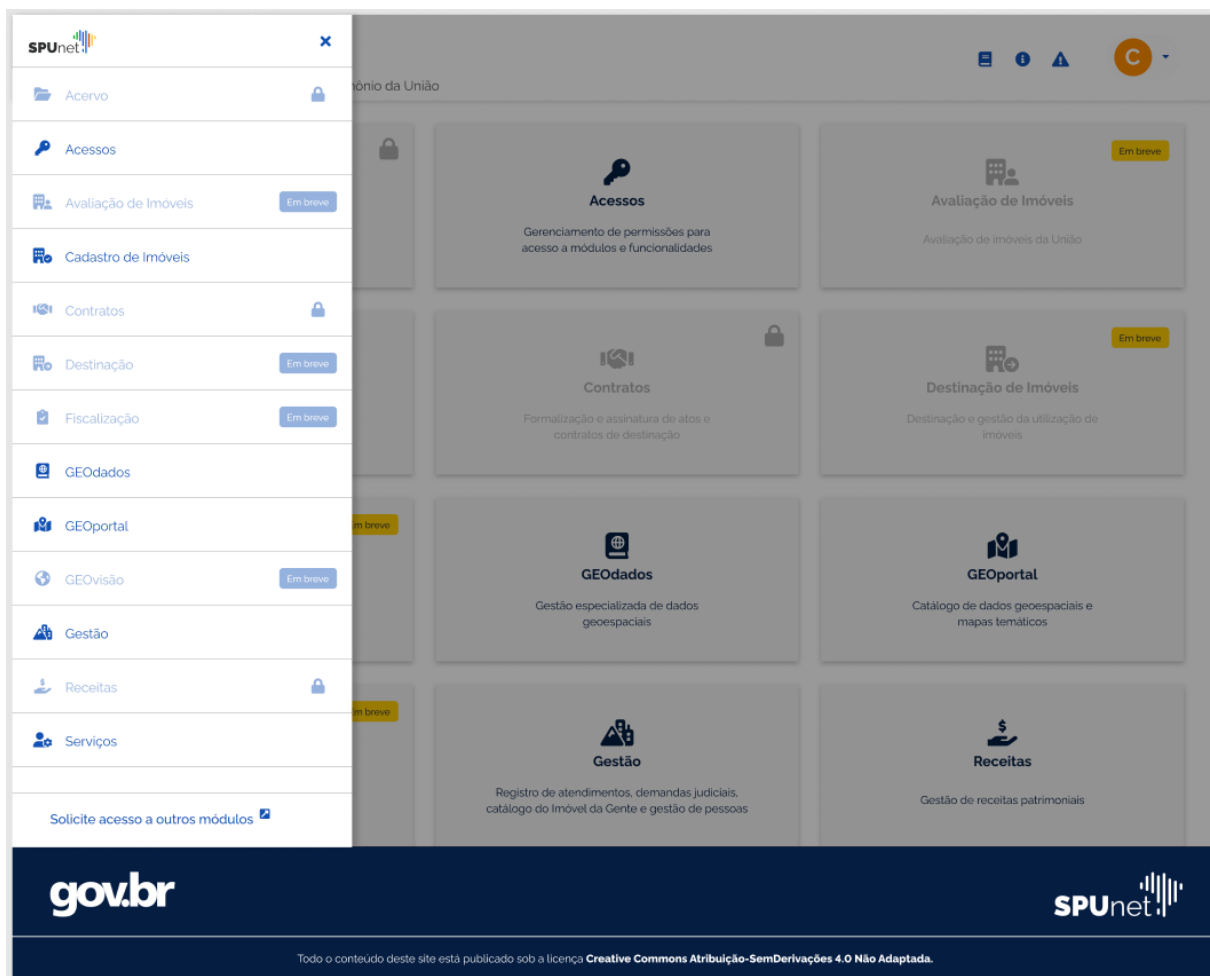
1. Ao digitar qualquer URL relacionada ao SPUnet, o usuário é direcionado para a [landing page](#) do sistema.
2. Ao clicar no botão Entrar da *landing page*, o usuário é encaminhado para a página padrão de autenticação gov.br.
3. Após a autenticação, o usuário acessa a página inicial do SPUnet, onde são exibidos, em formato de *cards*, todos os módulos disponíveis no sistema, inclusive aqueles para os quais não possui permissão de acesso, apresentados em estado desabilitado. Essa exibição assegura transparência e oferece uma visão clara dos recursos disponíveis.
4. A partir da página inicial, o usuário pode acessar o módulo desejado por meio do *card* correspondente ou pelo item de menu, no botão 



Página inicial do SPUnet, com todos os módulos habilitados.
Os módulos em desenvolvimento, aparecem na listagem com a tag "Em breve".



Página inicial do SPUnet, considerando um usuário com acesso restrito a alguns módulos. Os módulos sem permissão, aparecem desabilitados, com ícones e texto na cor cinza (gray-30).



Apresentação dos módulos em desenvolvimento e módulos desabilitados no Menu Principal.

4.3.1. Comportamento dos cards de módulos

Na página inicial do SPUnet, os cards de módulos funcionam como principal ponto de acesso funcional ao sistema, refletindo de forma explícita as permissões associadas ao perfil do usuário. Esse comportamento garante transparência sobre os módulos disponíveis, evita frustrações durante a navegação e orienta o usuário sobre como proceder quando não possui acesso a determinada funcionalidade.

A interação com os *cards* varia de acordo com as permissões de acesso do usuário, conforme descrito a seguir:

Acesso permitido

Caso o usuário possua permissão de acesso ao módulo selecionado, a interação com o *card* redireciona diretamente para a página inicial do módulo, permitindo o início imediato da navegação.

Acesso não permitido

Quando o usuário não possui permissão de acesso a um módulo, o sistema oferece mecanismos claros de sinalização e orientação, evitando fluxos quebrados ou tentativas frustradas de acesso. Nesses casos, o redirecionamento para a página de orientações sobre acesso e permissões pode ocorrer por meio das seguintes possibilidades:

- Módulo desabilitado: ao selecionar um módulo em estado desabilitado, identificado pelo ícone de cadeado (ícone *lock* da biblioteca *font awesome*), é exibida uma sobreposição de superfície (*overlay*) sobre o card, informando que o acesso é restrito. Ao clicar novamente, o usuário é redirecionado para a página de orientações sobre acesso aos módulos do SPUnet.



- Menu principal: por meio do link "Solicite acesso a outros módulos", disponível no rodapé do menu principal.



- Header da página: por meio do ícone Informação. , localizado no *header*, próximo ao avatar do usuário.



Estado "Em breve"

Alguns módulos do SPUnet podem estar em fase de desenvolvimento e, nesses casos, são apresentados na página inicial e no menu principal com a *tag* "Em breve".

Esse estado indica que o módulo ainda não está disponível para uso, independentemente do perfil ou das permissões do usuário. Seu objetivo é dar visibilidade à evolução do sistema, sinalizando funcionalidades que serão disponibilizadas futuramente, sem gerar expectativa de acesso imediato.

Módulos marcados como "Em breve" devem ser apresentados de forma visualmente distinta dos módulos ativos e dos módulos com acesso restrito, evitando ambiguidades. Não devem permitir interação que leve a fluxos de acesso, autenticação ou solicitação de permissão.

4.4 Página Inicial dos Módulos

Recomenda-se que cada módulo do SPUnet conte com uma página inicial personalizada, permitindo que cada área de negócio organize e gerencie os itens mais relevantes para seus usuários, como atalhos para funcionalidades essenciais e/ou mais acessadas, painéis de BI, materiais de capacitação e outras informações estratégicas.

Para garantir a consistência visual e criar uma experiência unificada em todo o sistema, essa personalização deve seguir as diretrizes estabelecidas neste **Guia Prático**, respeitando os padrões definidos para os principais componentes aqui apresentados. Dessa forma, busca-se evitar a descaracterização do SPUnet, assegurando que a identidade visual e a usabilidade do sistema permaneçam coerentes entre os módulos, promovendo uma experiência de uso consistente e qualificada.

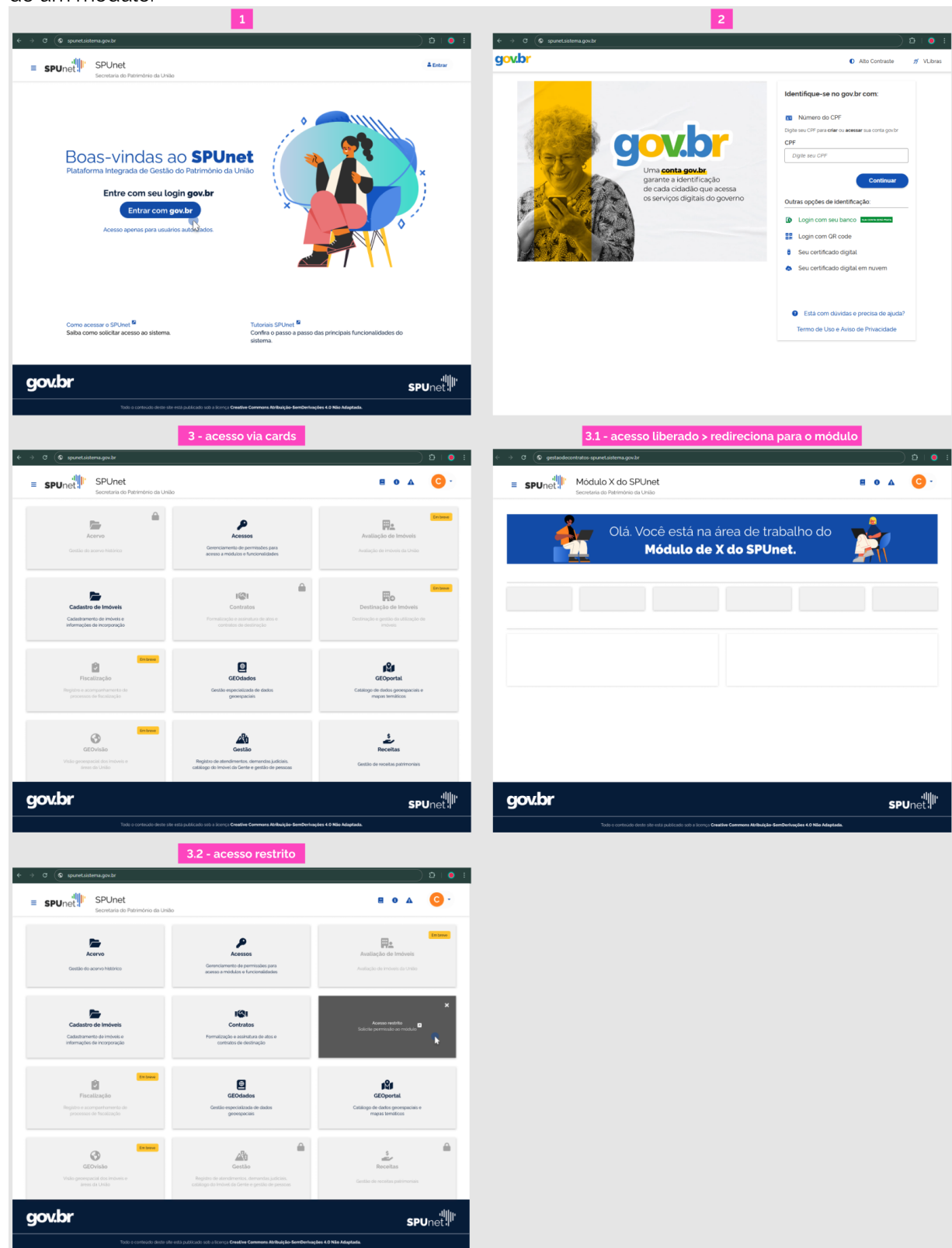


De forma ilustrativa, tomamos as informações do Módulo de Gestão como exemplo, para simular como ficará a página inicial de cada módulo, mantendo a identidade visual do sistema SPUnet.

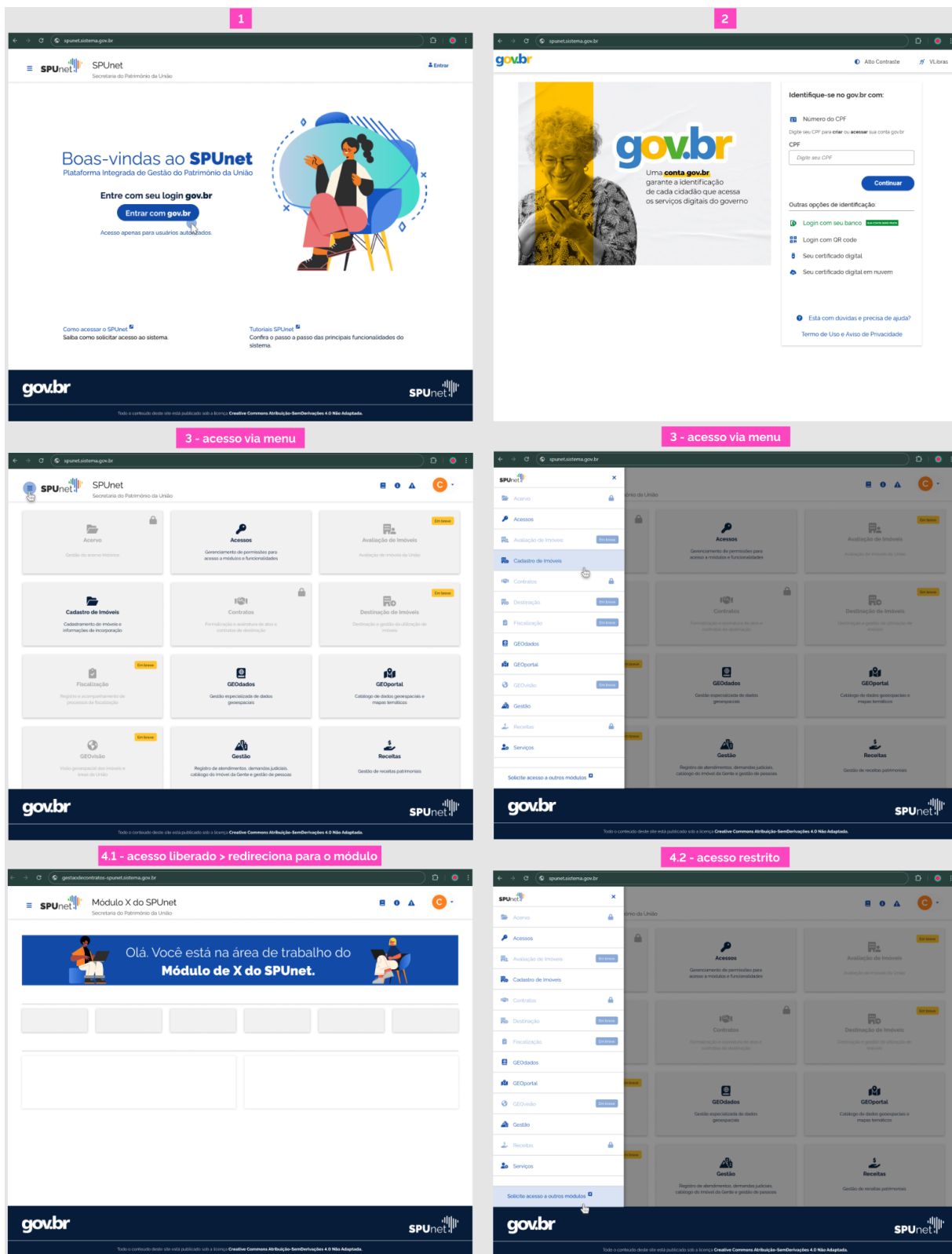


4.5 Storyboards

A seguir, os *storyboards* ilustram visualmente o fluxo de acesso ao SPUnet, apresentando a sequência de telas desde a landing page, passando pela Página Inicial, até o acesso à página inicial de um módulo:



Acesso aos módulos via cards da página principal



Acesso aos módulos via menu da página principal

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este guia foi concebido como uma ferramenta de apoio para orientar o desenvolvimento dos módulos do SPUnet com base nas diretrizes do Design System de Governo. Mais do que um conjunto de regras, ele representa um convite à padronização consciente, que valoriza a consistência visual e funcional entre os módulos, sem renunciar à flexibilidade necessária para atender às particularidades de cada projeto, mantendo como foco a experiência do usuário.

Trata-se de um documento vivo, sujeito a revisões e atualizações contínuas, na medida em que novas soluções e componentes forem surgindo ao longo da implementação dos módulos e da própria evolução do sistema. À medida que mais equipes se apropriem do guia e contribuam com boas práticas, novas versões poderão ser publicadas, refletindo a prática e o aprendizado coletivo.

Cabe lembrar que a adoção destas diretrizes não é impositiva, mas é altamente recomendada para garantir a coesão do SPUnet como uma plataforma única, intuitiva e acessível para todos os usuários. Acreditamos que, ao seguir este caminho, fortalecemos a identidade do sistema e promovemos uma experiência mais fluida e eficaz para todos os envolvidos.

Assim, este guia representa um passo estratégico dentro do projeto **Embarque do Usuário**, servindo como base para a implementação de melhorias contínuas na usabilidade e eficiência dos sistemas da Secretaria do Patrimônio da União. De forma colaborativa, recomenda-se também a aplicação do Guia Prático para Implantação de Módulos do SPUnet, que oferece orientações objetivas sobre planejamento, comunicação, capacitação e suporte técnico, apoiando os gestores das áreas envolvidas ao longo de todo o processo de implantação.

Ao incorporar essas práticas, o SPUnet fortalece seu compromisso com a modernização dos serviços públicos e se aproxima de se tornar uma referência em soluções digitais no setor público, beneficiando servidores, cidadãos e toda a administração pública com um sistema mais intuitivo, acessível e eficaz.