

FRANCISCO MARIA CALISTO

GUIA BALSAMIQ (PT)

USABILIDADE E SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Conteúdo

Instalação 7

Criar um Mockup 9

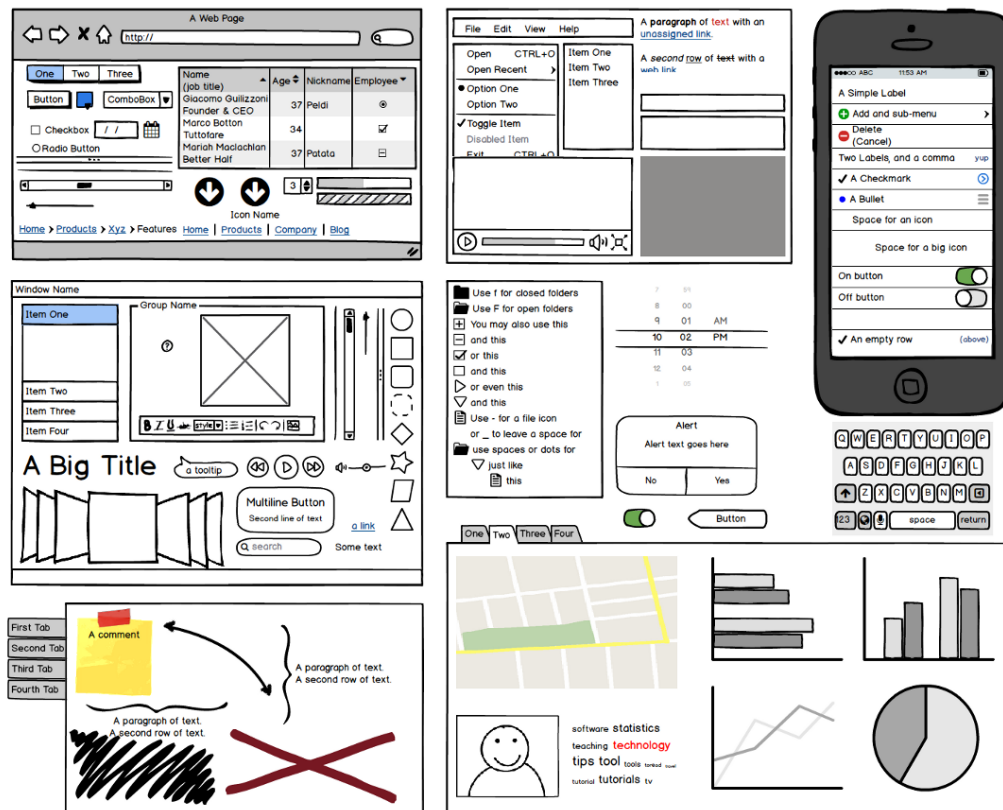
Recursos da ferramenta 11

Criar Vistas 17

Sumário 29

Informações 31

Introdução



O Balsamiq é uma ferramenta de prototipagem rápida e pragmática que pode ser usada para criar wireframes e protótipos de várias aplicações.

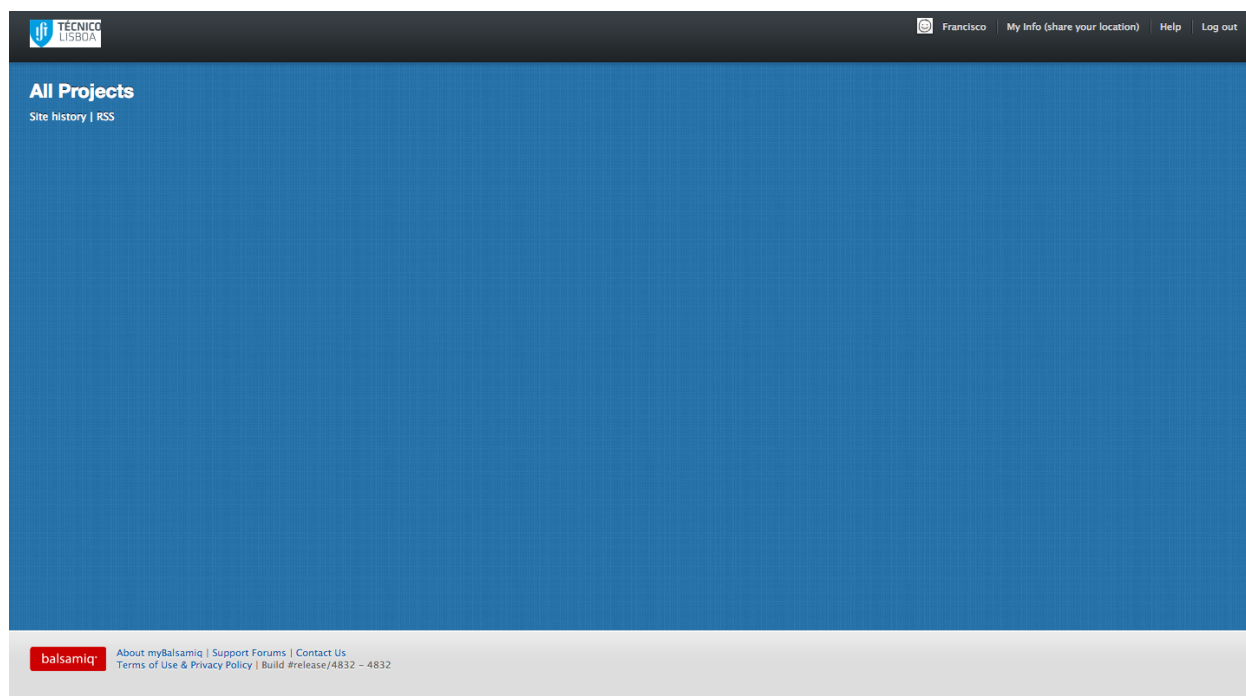
Para compreender o Balsamiq é necessário compreender os conceitos de wireframing. Wireframing, é claro, uma forma de esboçar ideias para uma interface de produto ou web, descrevendo a um alto nível o que esta irá fazer, como pode parecer, e como a mesma irá funcionar.

Antes do Balsamiq existiam outras aplicações semelhantes no entanto os modelos de wireframing eram tradicionalmente feitos à mão e em papel, ou usando ferramentas digitais onde os resultados eram semelhantes ao Balsamiq mas mais complexas de usar.

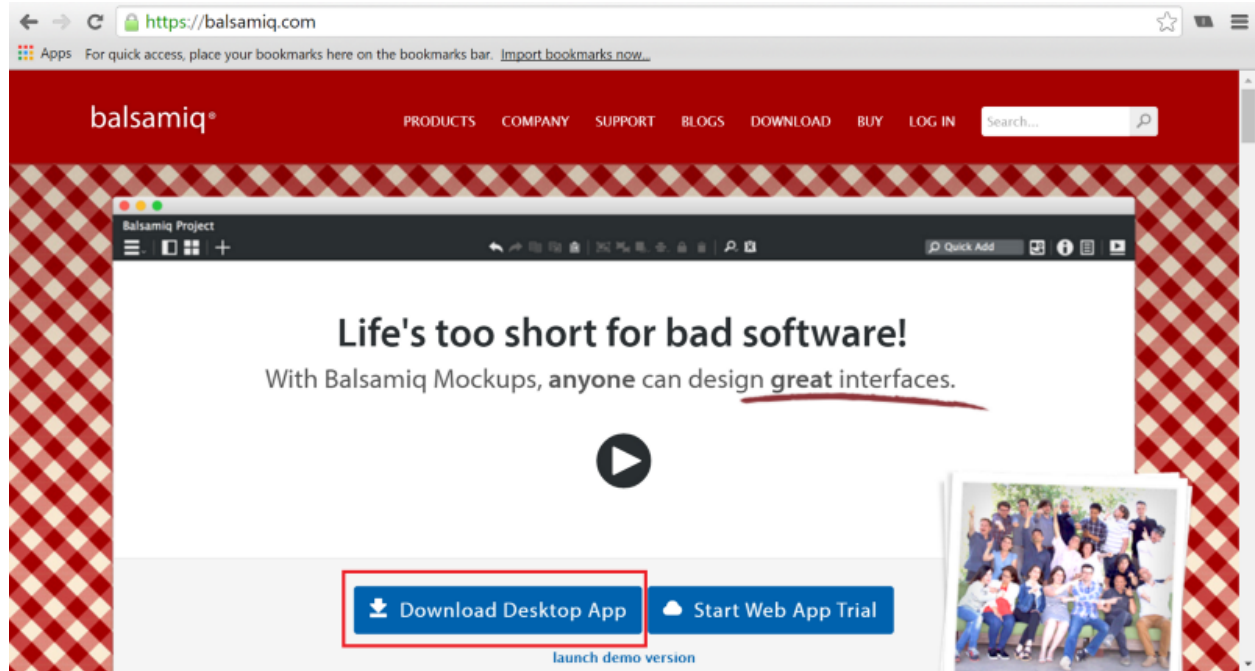
Neste guia serão explicados alguns fundamentos de iniciação ao Balsamiq e como desenvolver um protótipo em wireframing.

Instalação

Por favor aceda ao [MyBalsamiq](#) e introduza as suas credenciais.

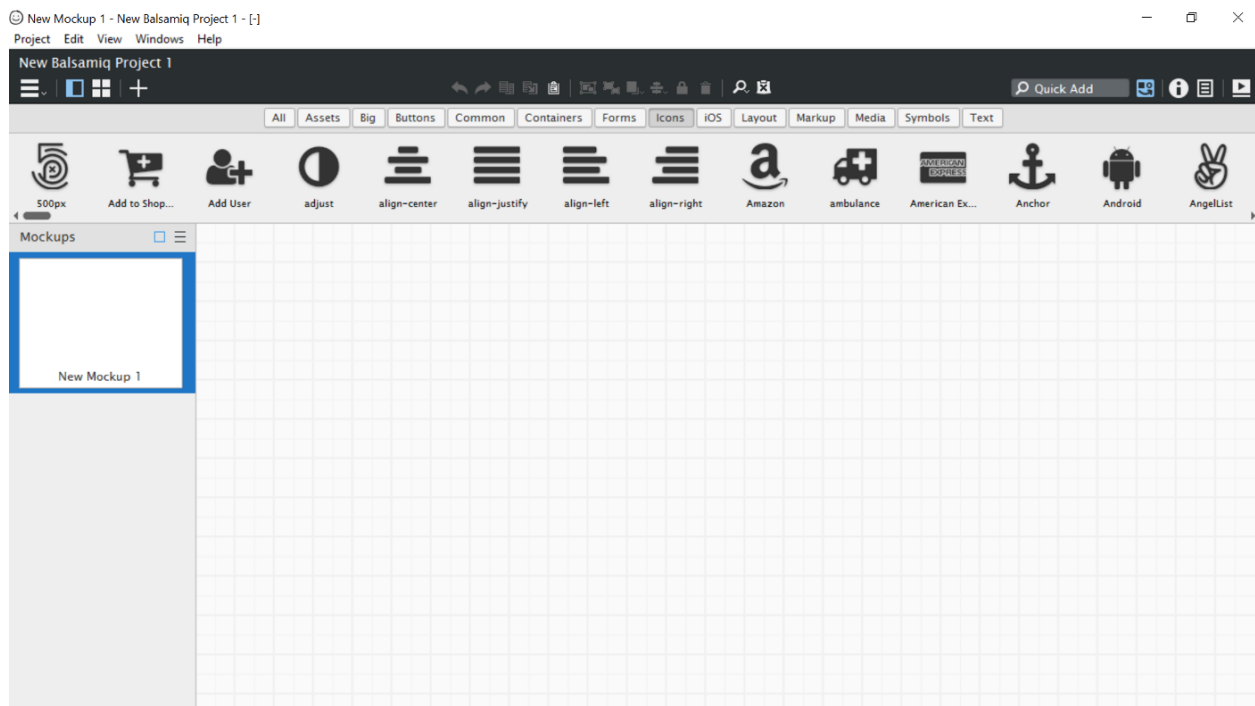


Ou aceda ao link [balsamiq.com](#) e faça o download da aplicação para Desktop.

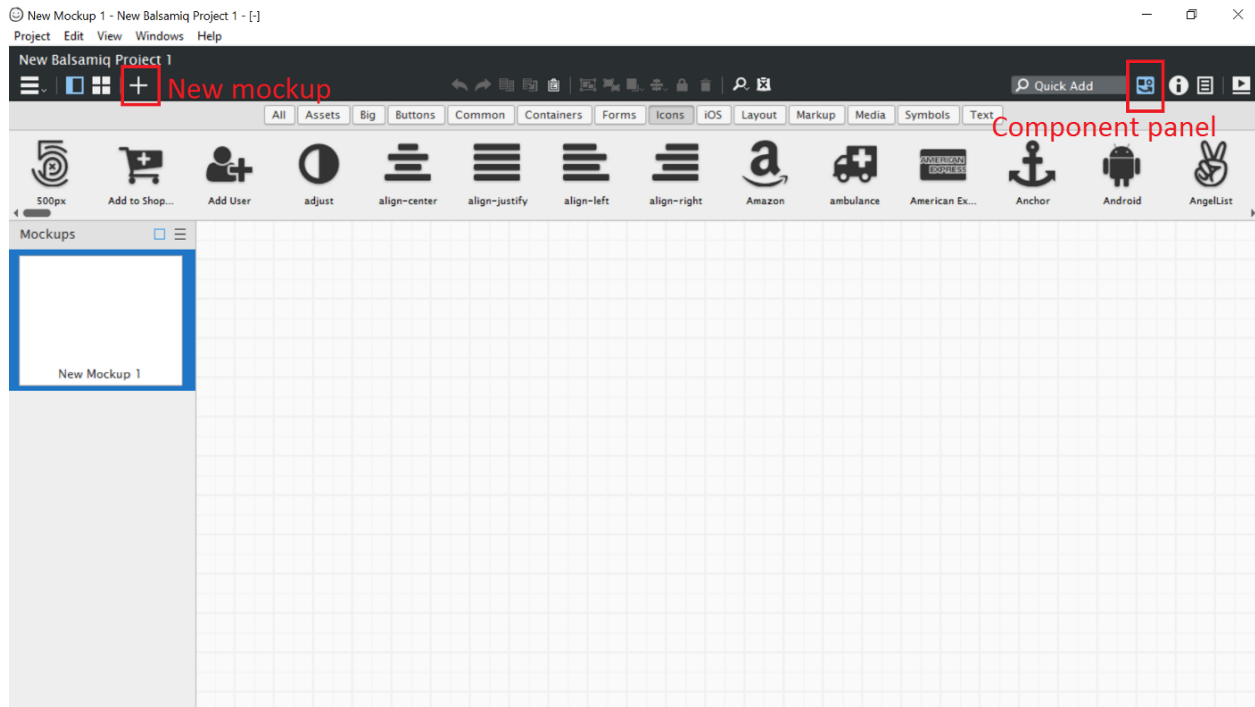


Este guia será feito para a aplicação Desktop muito semelhante à aplicação em ambiente Web.

Criar um Mockup



Esta é a página que verá quando abre o Balsamiq. É um novo projeto em branco.



Uma nova maquete é uma nova vista para a aplicação que irá criar.

Por padrão, terá uma vista em branco aberto. Mas, se quiser vistas adicionais, clique no símbolo + marcado com uma caixa vermelha como pode ver na imagem.

O smiley como ícone no canto superior direito é um atalho para abrir o painel componente onde você vai encontrar todos os seus componentes que usam lata em seu projeto.

Recursos da ferramenta

Existe um ícone de propriedades do projeto no canto superior direito onde pode definir as propriedades gerais do projeto. Tais como, descrição, skin, fontes de letra e cores.

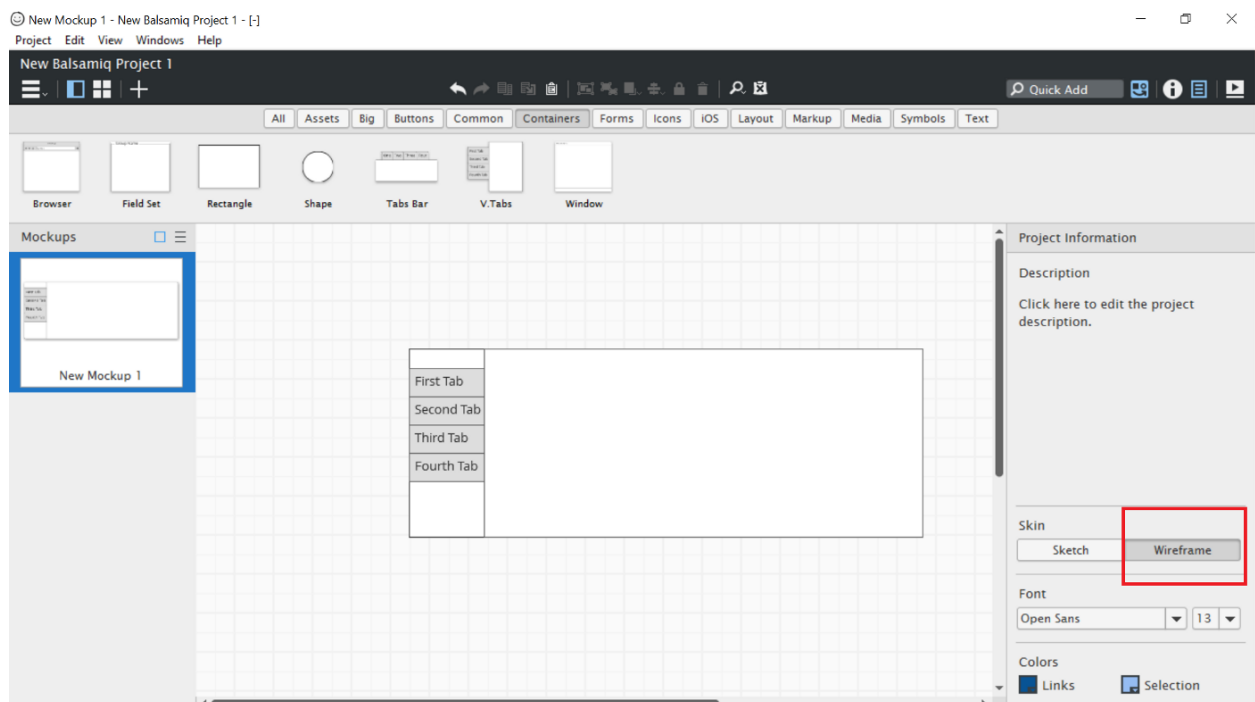
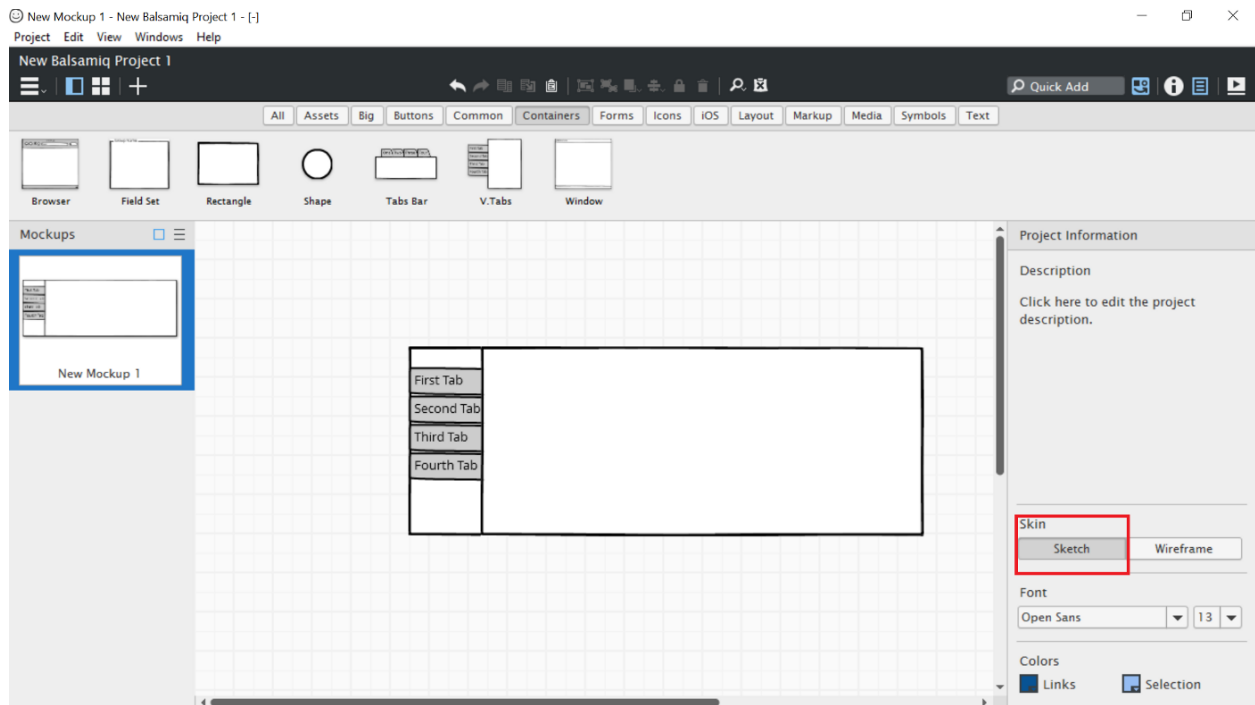


São dadas duas opções diferentes para a skin do Balsamiq - Sketch e wireframe.

É bastante auto-explicativo.

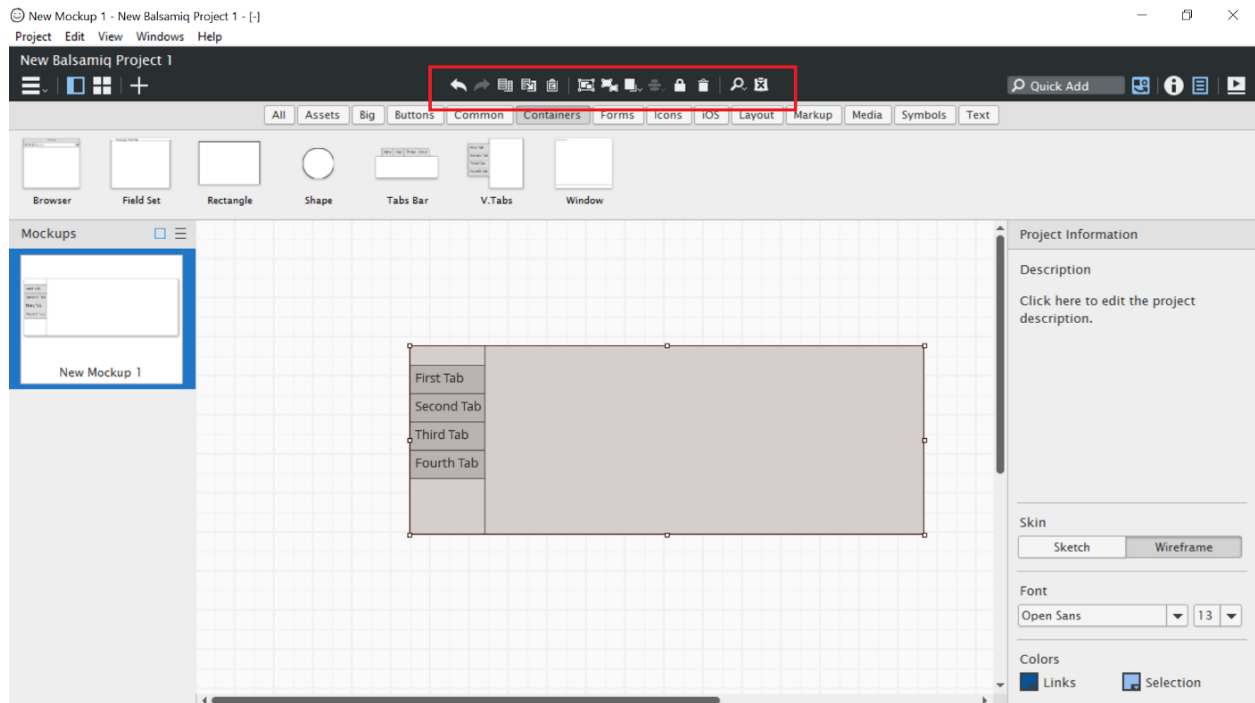
Sketch dá uma aparência áspera para o protótipo e wireframe parece mais limpo.

Pode ver a diferença entre as duas imagens abaixo:



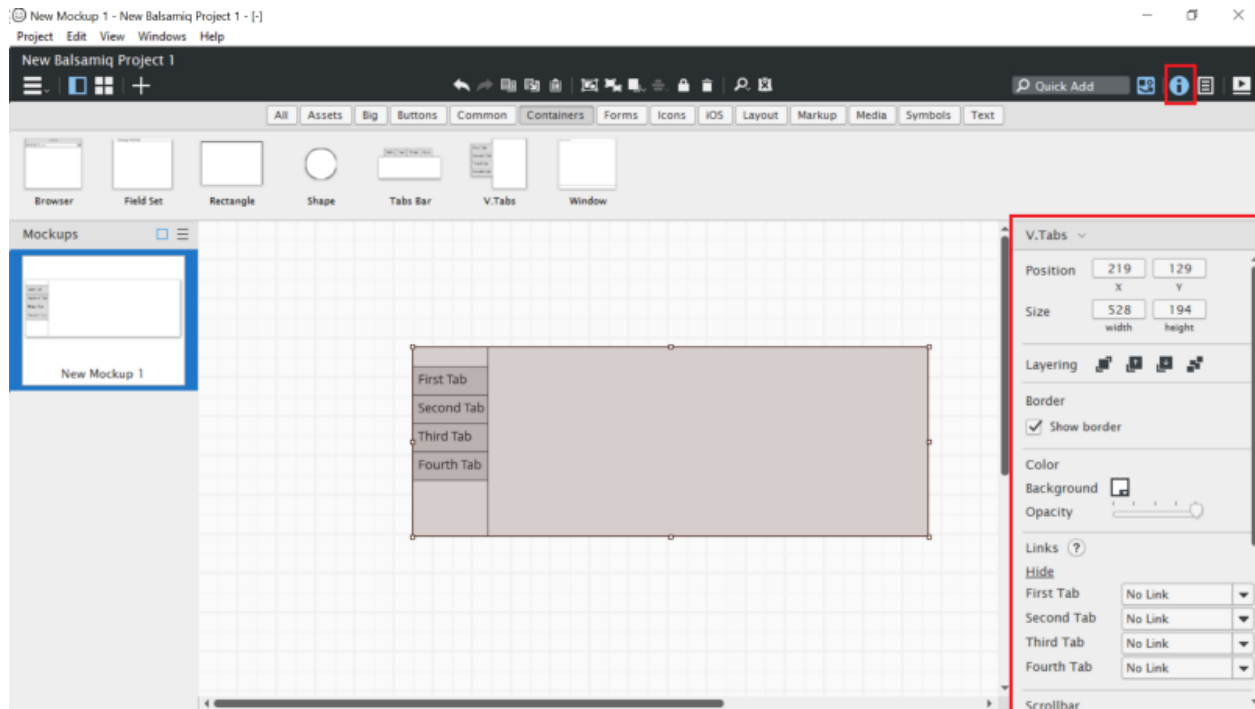
Pode mudar entre as skins em qualquer ponto no projeto, mas o alinhamento dos componentes pode mudar se alterá-lo mais tarde.

Então, é um bom ponto escolher a skin no início de cada projecto.

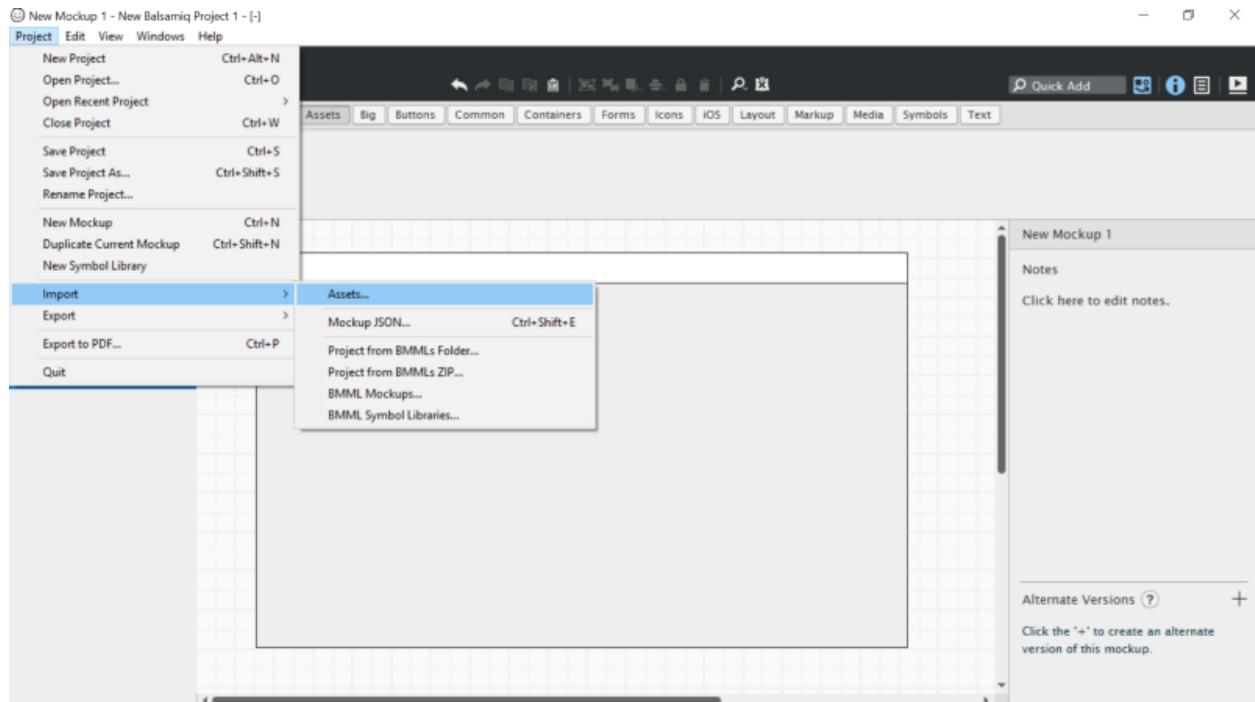


Ao seleccionar qualquer componente da vista actual, um conjunto de ferramentas de edição rápida aparecer em cima do componente.

Da esquerda para a direita, é: reverse, forward, duplicate, copy, paste, group, ungroup, (bring to front, push to back), (align, space out), lock, delete, zoom e hide.



Agora o ícone da caixa dá-lhe propriedades adicionais para o componente. Tais como definir a altura e largura, a posição, a cor, links e outras propriedades que são específicas para cada componente.



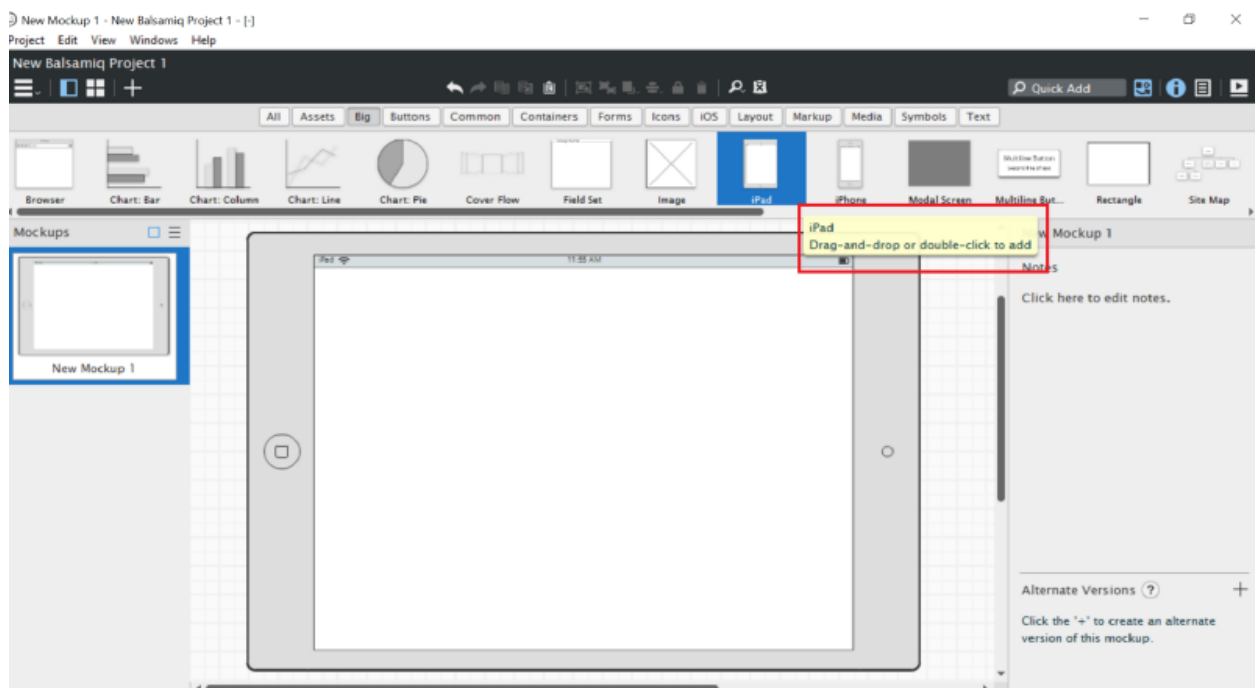
Se desejar importar uma imagem ou elemento media de externo, pode optar por fazê-lo, seleccionando project -> import -> assets e apenas importá-los.

Aqui vai encontrá-los no separador activo disponível no painel componente.

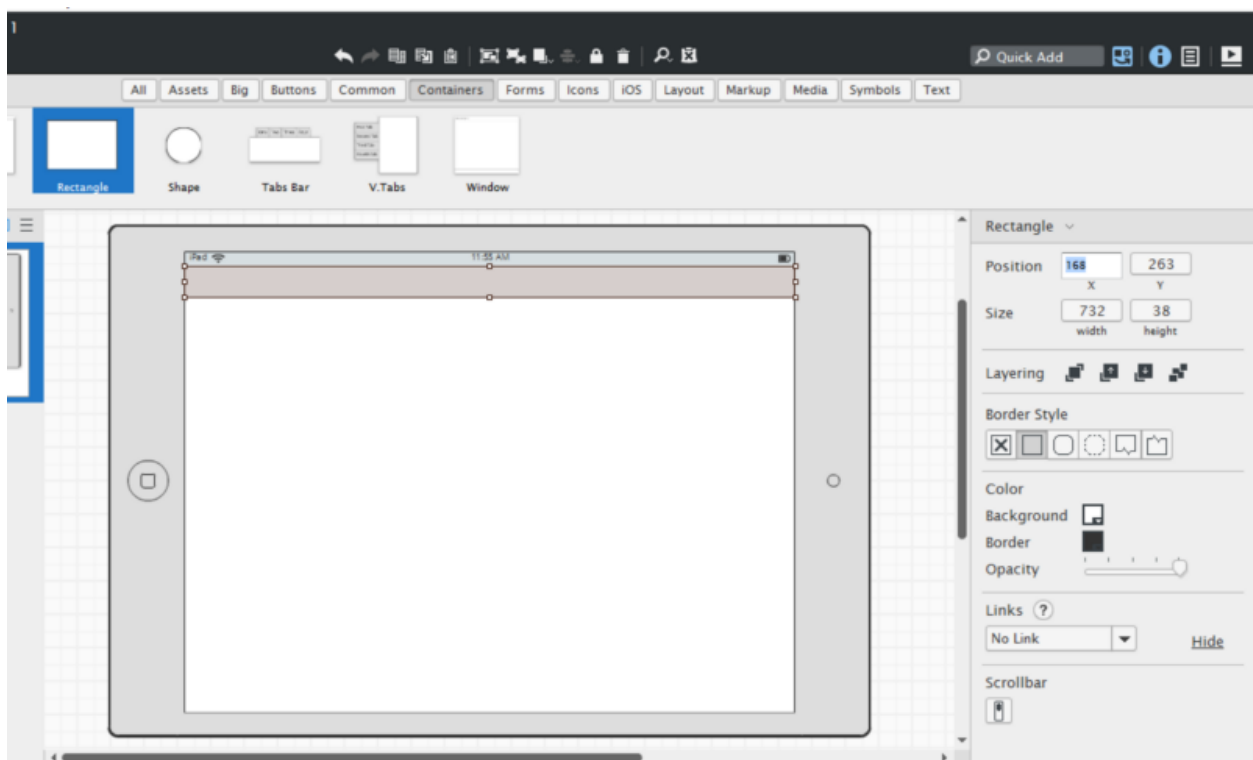
Criar Vistas

Observe agora com atenção a criação de novas vistas que são fundamentais mais tarde para a fase funcional dos protótipo.

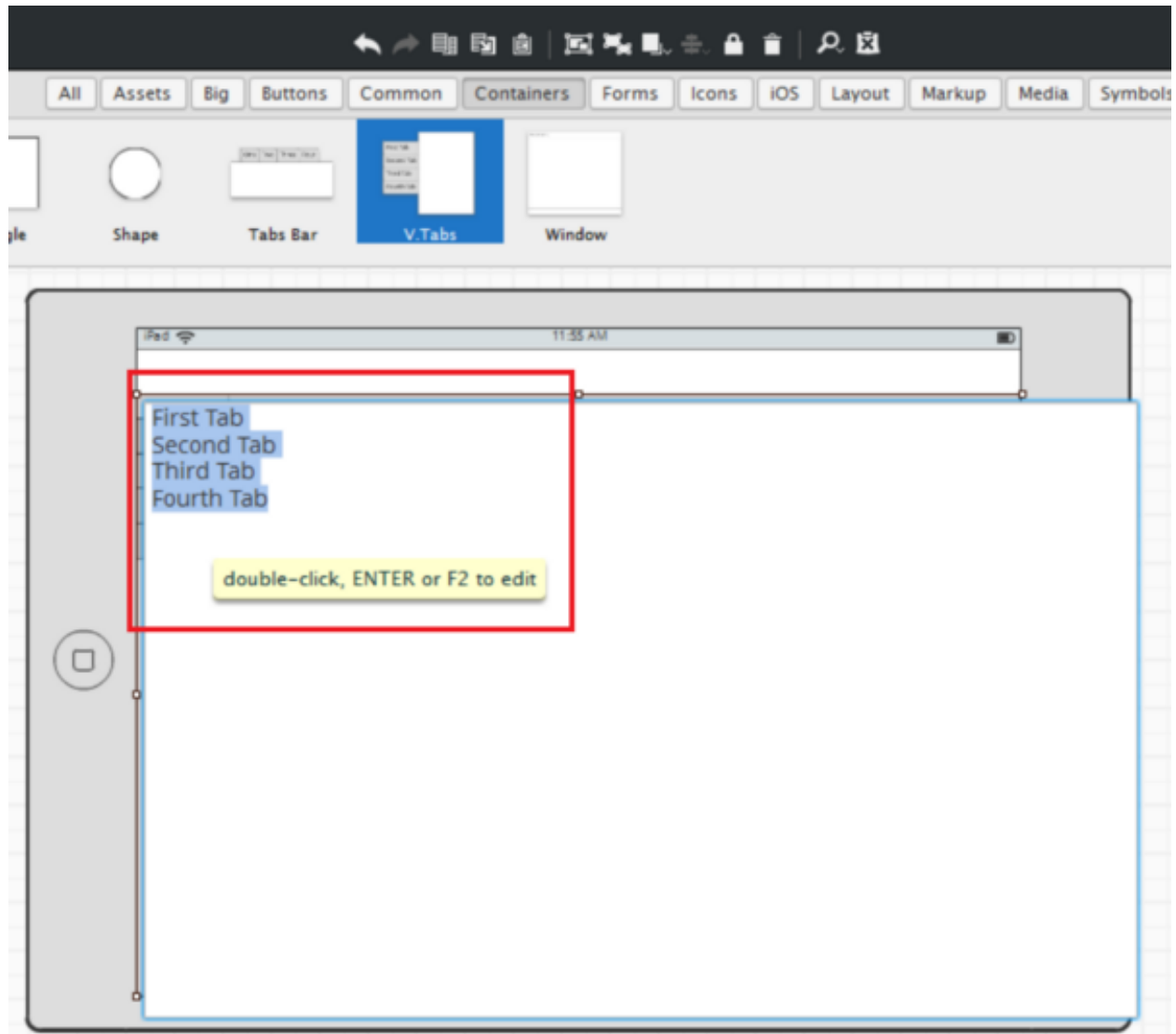
- 1) Arrastando o componente iPad para a vista:



2) Definir as propriedades para o componente:



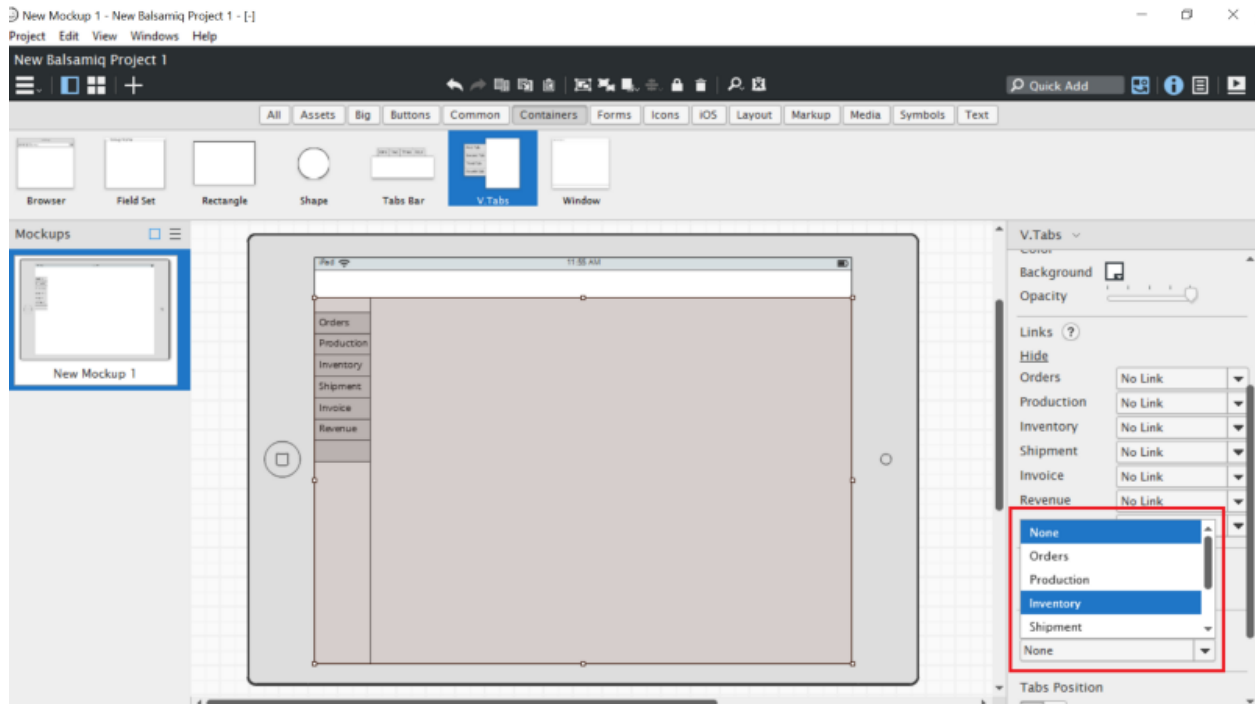
3) Arrastou um componente da caixa da lista na vista:



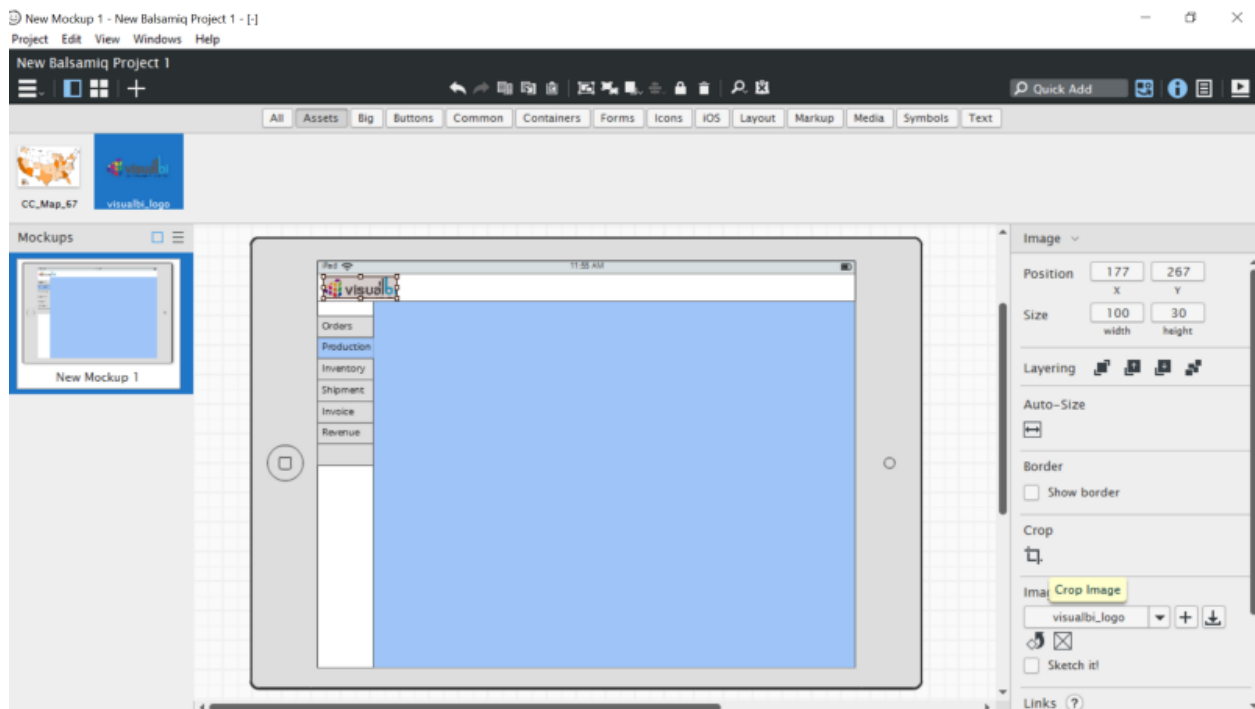
Para adicionar texto ao componente, clique duas vezes sobre o mesmo e pode também adicionar texto.

Este recurso está disponível em todas as componentes, onde tem o recurso de adicionar texto.

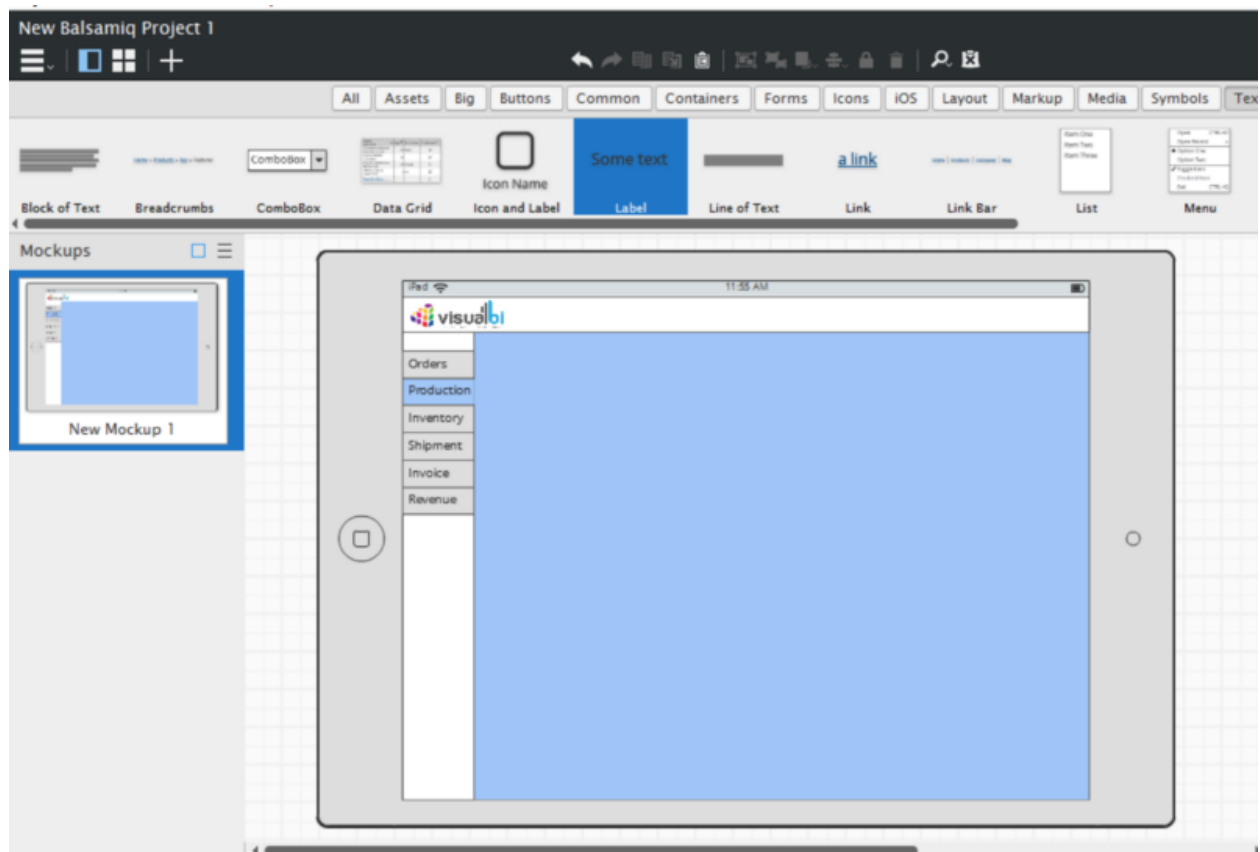
4) Escolha a seleção para o componente no painel de propriedades à direita:



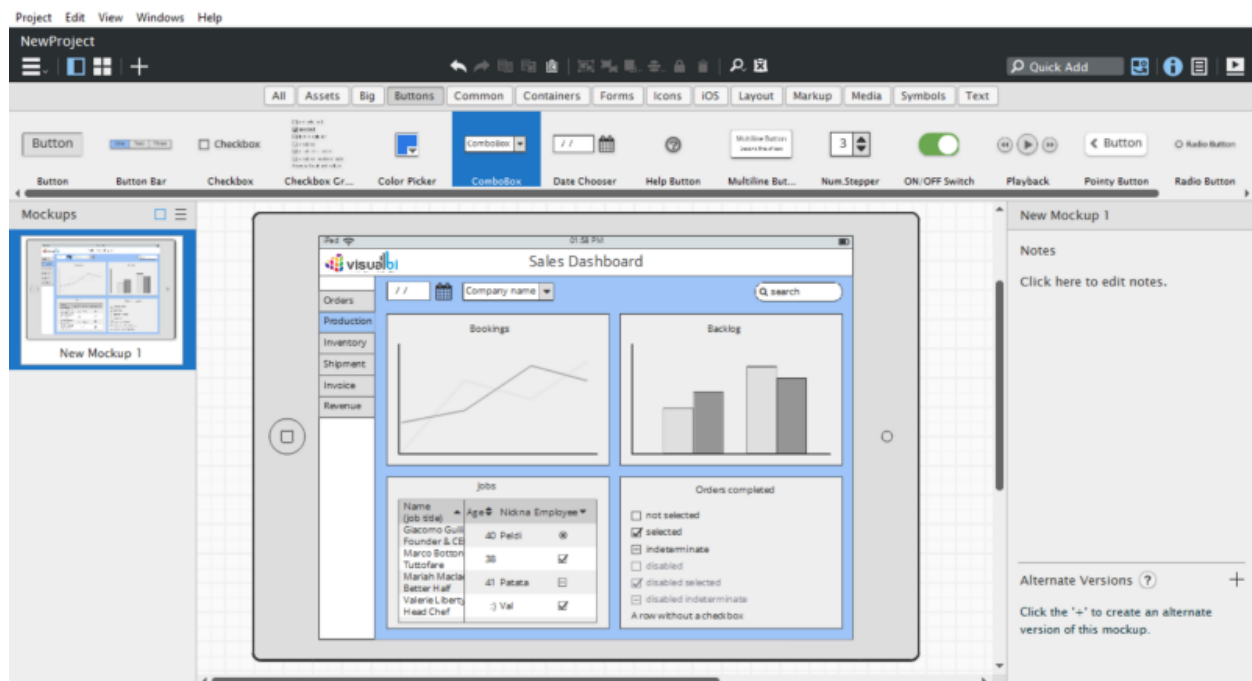
5) Adicione um componente media (logo):



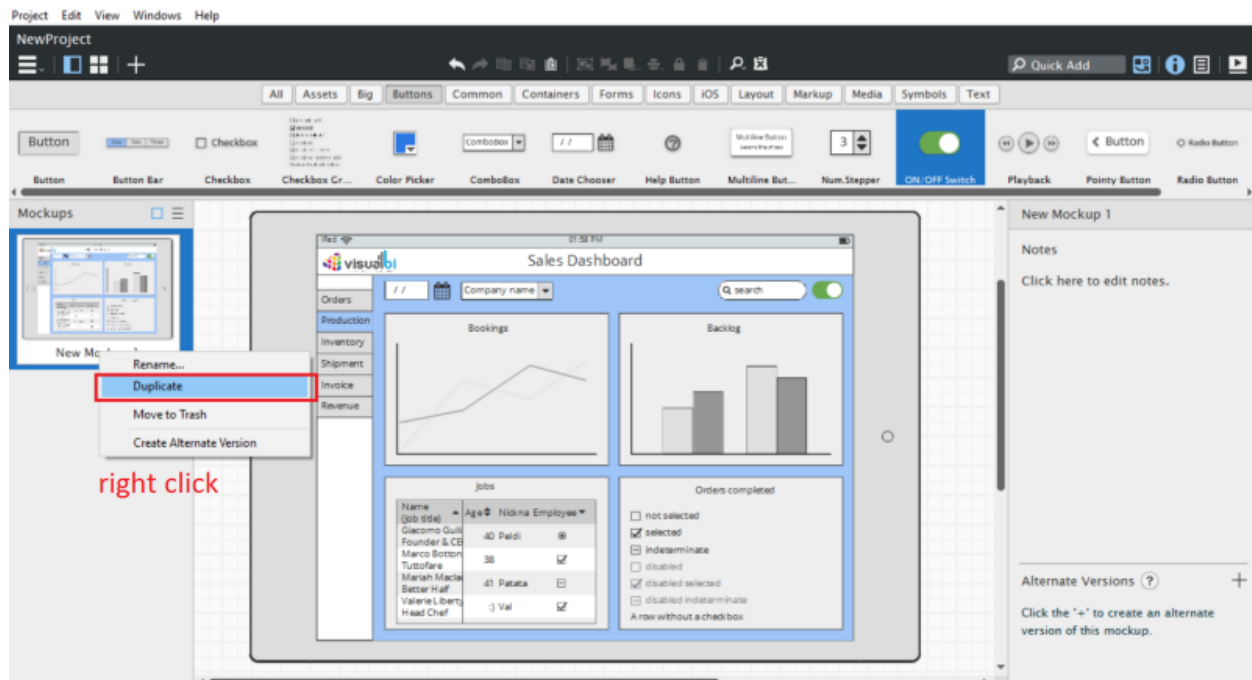
6) Mude de cor para a caixa das listas e adicione o texto:



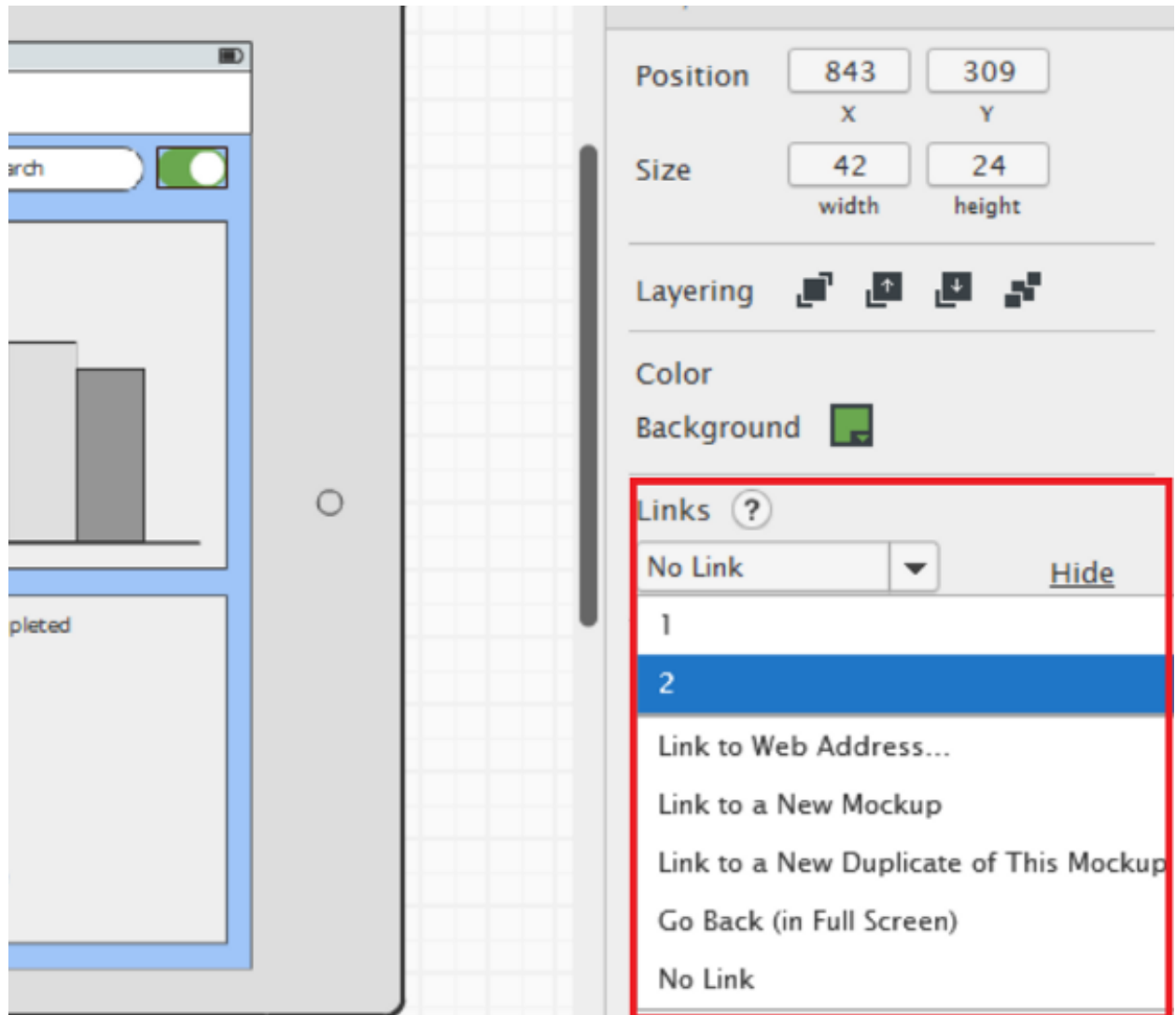
7) Adicione vários componentes e crie o aplicativo do painel:



8) Clique no lado direito sobre maquete e duplique-a para a próxima vista:

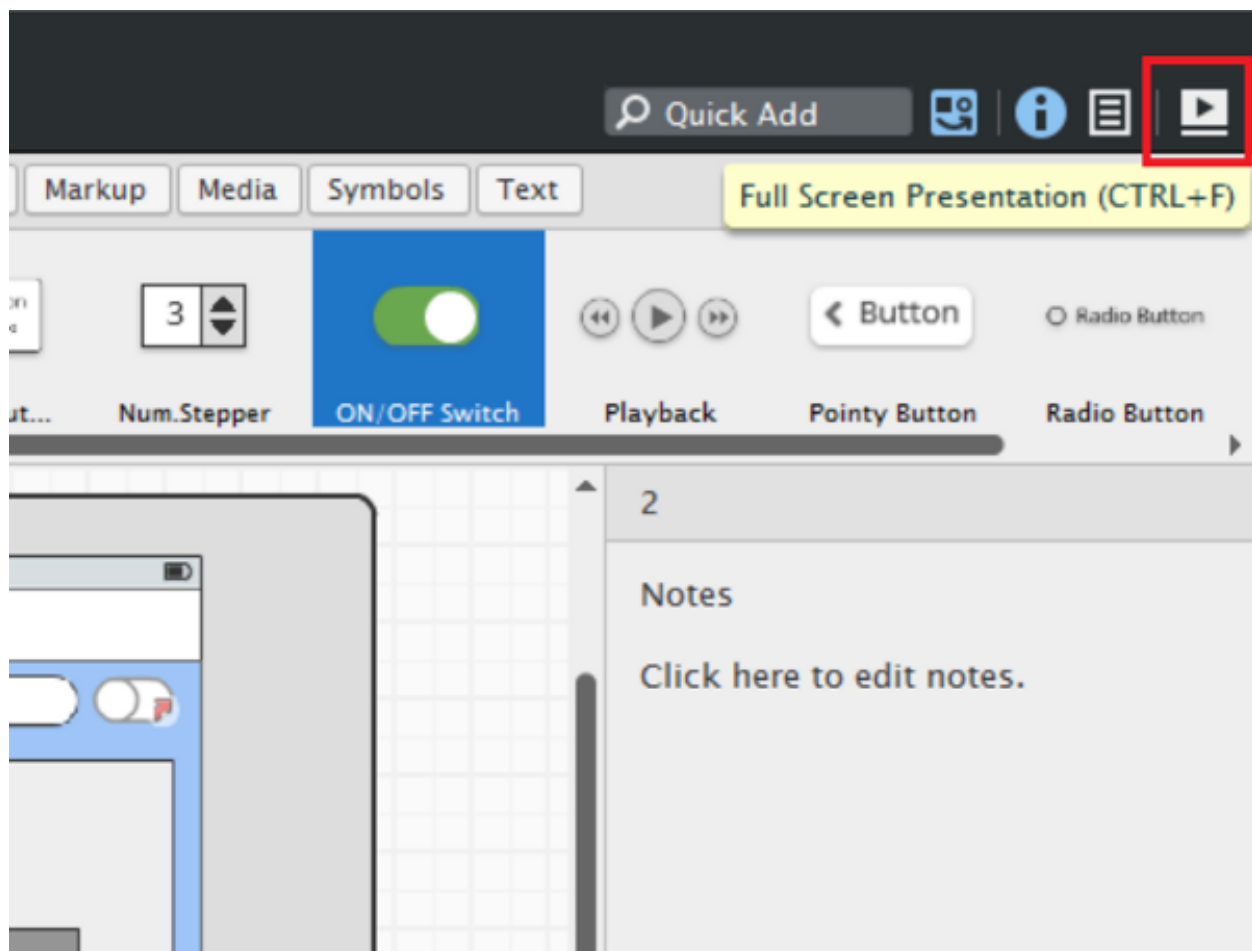


'Links' são onde pode vincular um componente para outro mockup, endereço web ou voltar se estiver no modo de apresentação.

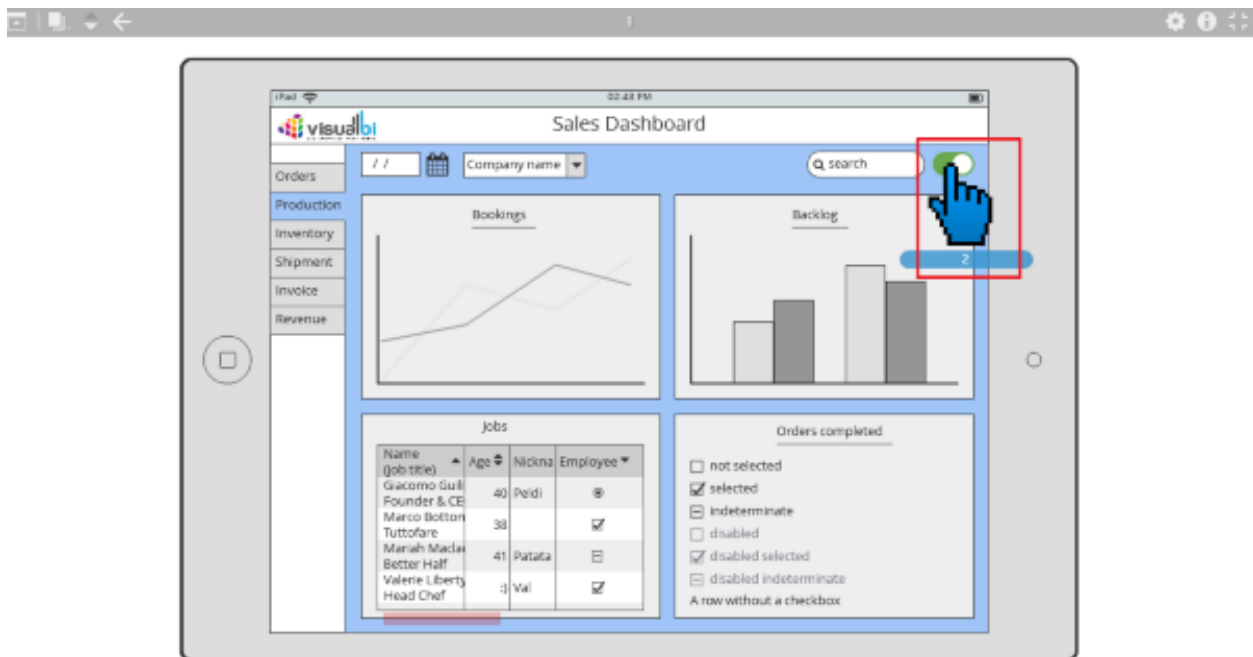


Desta forma, pode seleccionar um componente e, em seguida, clique na opção de link no painel de propriedades para vinculá-lo.

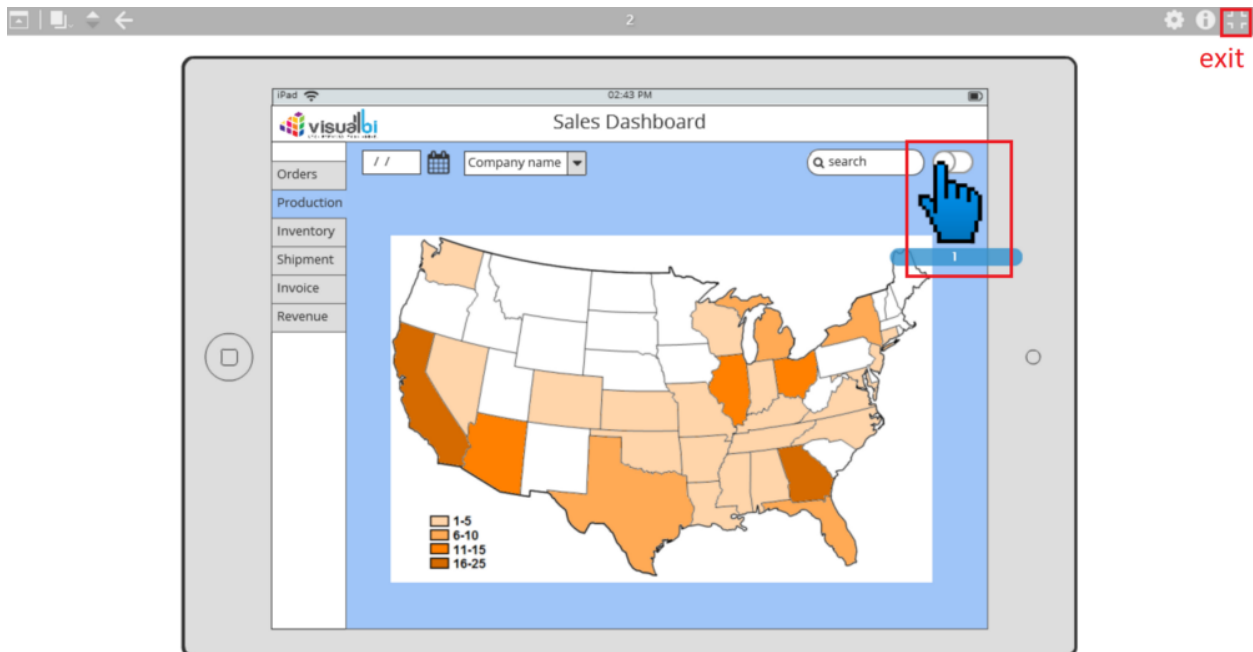
9) O botão de play significa ir para o modo de apresentação:



Qualquer componente que revela um ícone semelhante a uma mão quando passa o ponteiro do rato sobre o mesmo tem um link anexado.



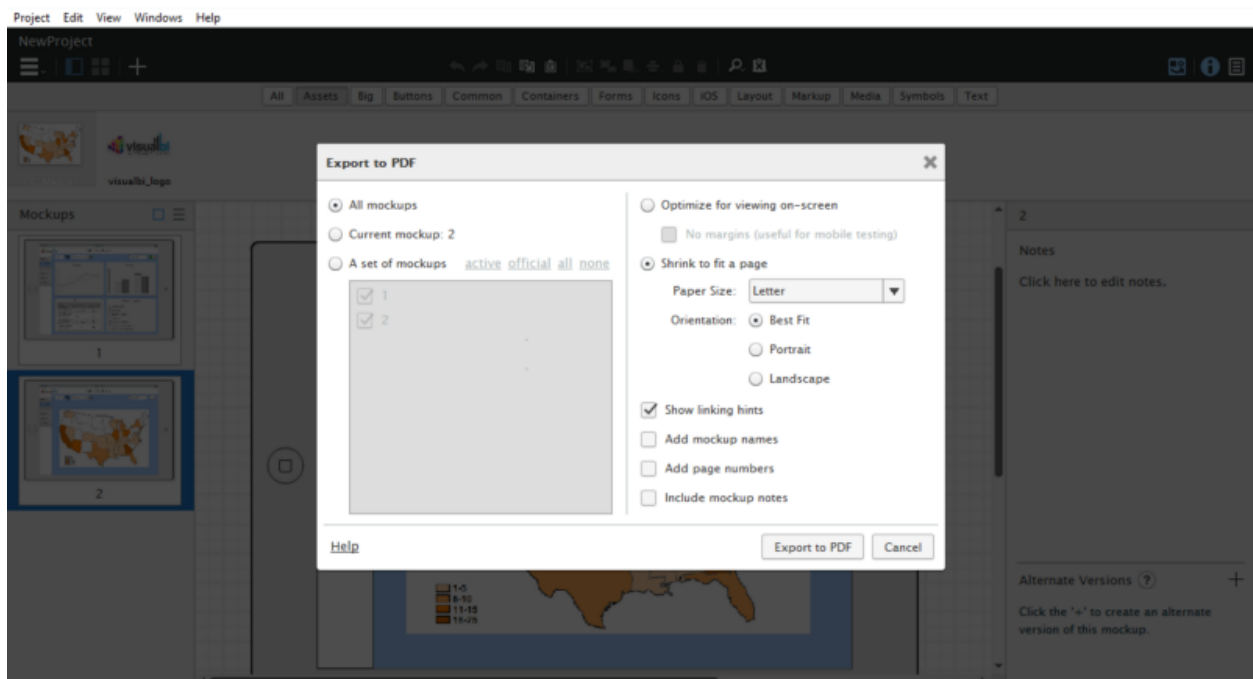
10) Quando clicou no botão verde de alternância, o botão alterna para revelar uma visualização do mapa:

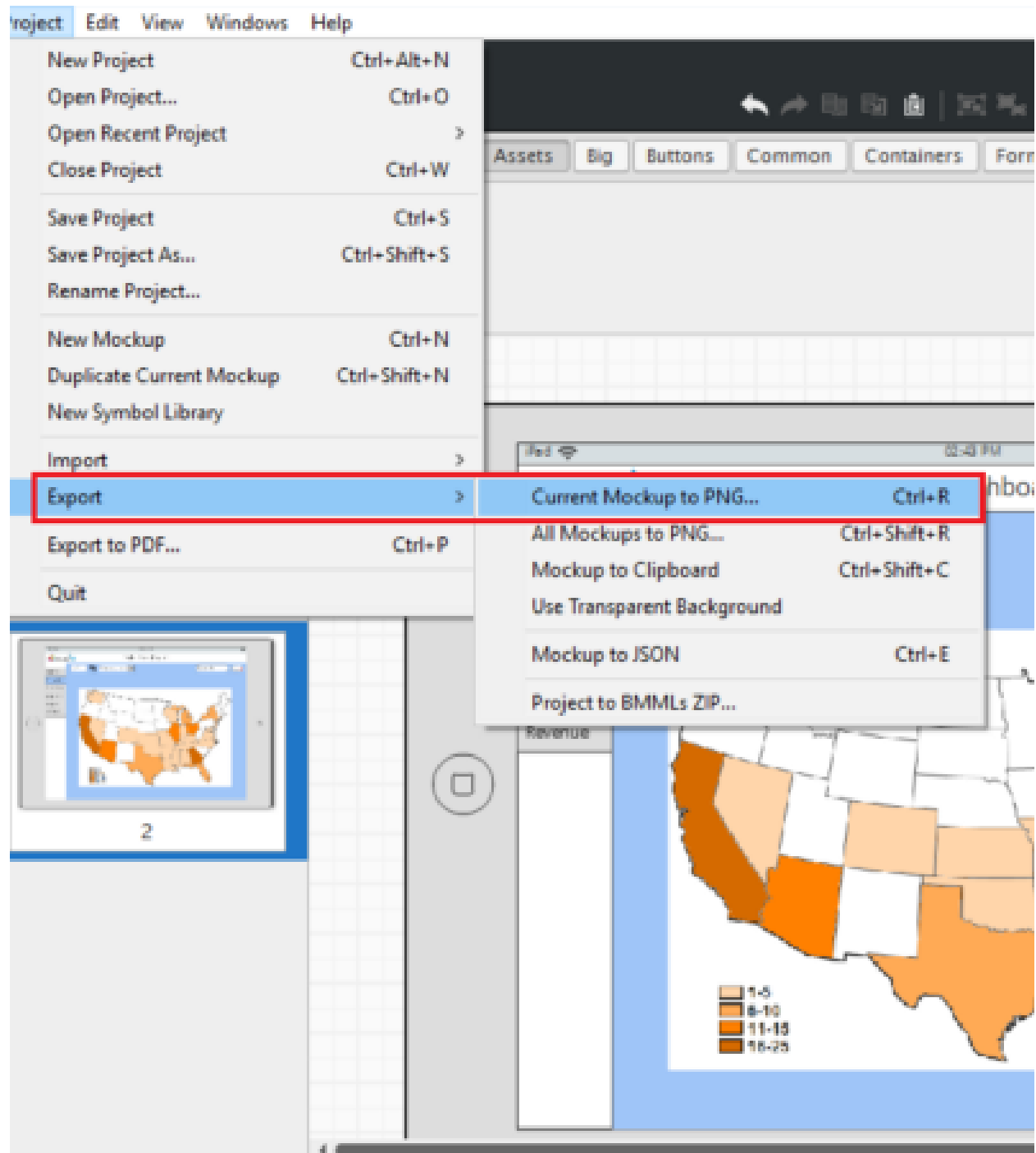


exit

E o ícone superior direito sai da vista de apresentação.

11) Tem a opção de exportar uma única vista como uma imagem PNG, mas se deseja exportar o projeto como um wireframe clicável interativo, tem a opção de exportá-lo como um PDF:





Sumário

Bem, aqui está a minha breve lista, mas muito valiosa, de grandes recursos para alimentar o seu conhecimento, criatividade e inspiração. Embora a nossa jornada termine aqui, é realmente apenas o começo para si. O que ganhou, aprendendo a ferramenta Balsamiq é um primeiro mas grande passo no seu futuro do desenvolvimento de interfaces bem desenhadas e intuitivas.

Foi um prazer ser o vosso guia. Espero que tenham gostado tanto quanto eu gostei.

Mantenha a estratégia de wireframing, projetando, aprendendo, e empurrando a sua criatividade aos novos patamares e às novas direções.

Informações

Existe mais informação acerca das funcionalidades do Balsamiq na sua documentação para [Desktop](#) ou para a plataforma [MyBalsamiq](#). Também existem alguns videos tutoriais com [Conceitos Básicos](#) assim como um canal no [YouTube](#).

Aconselho vivamente caso queira aprofundar mais os seus conhecimentos em Balsamiq que siga o livro Balsamiq Wireframes Quickstart Guide ¹ onde pode aprender e aprofundar o seu conhecimento para com a ferramenta assim como para com as técnicas de wireframing.

¹

Autor: Francisco Maria Calisto

Contacto: francisco.calisto@tecnico.ulisboa.pt