

Material complementar

Depois de se reunir com o cliente e extrair informações essenciais para a continuidade do trabalho, seguimos para as próximas etapas.

Etapa 1 — Desk Research

É recomendado pesquisar referências antes de começar a projetar interfaces no Figma.

Nesta etapa nós procuramos referências sobre a estrutura do site, como ele foi organizado, devemos prestar atenção nas seções, na posição dos botões, na navegação entre as páginas e na usabilidade. Algumas questões que podem ajudar são:

- Onde estão posicionados os elementos principais na tela? Por que estão ali?
- Quais as seções presentes na homepage e como elas estão organizadas?
- Como o footer (rodapé) está organizado, em quantas colunas, que informações ele tem?
- Quais elementos visuais estão em destaque? Por que estão em destaque?

Refletir sobre essas questões enquanto analisa a interface de um site referência para o projeto, pode te ajudar a identificar o que pode ou não funcionar na interface que você está prestes a projetar.

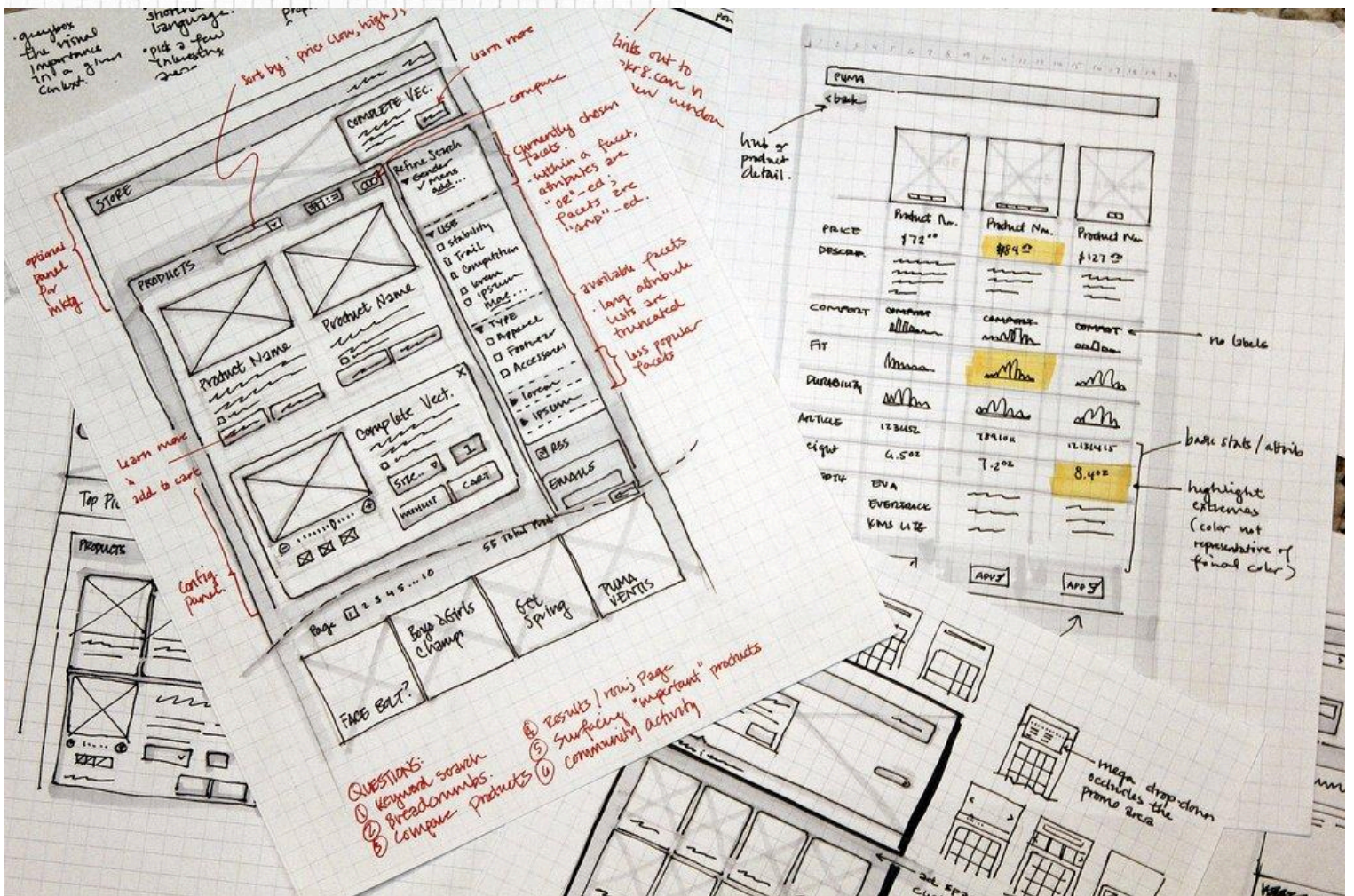
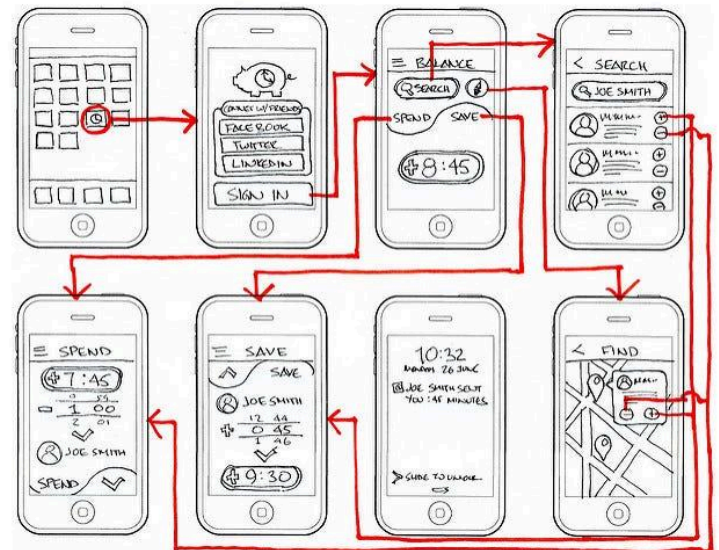
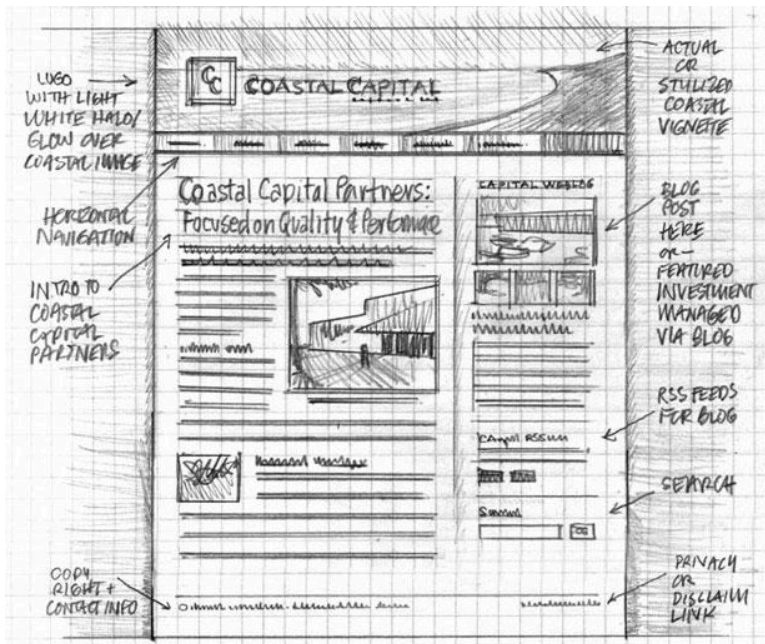
- O que você deve evitar fazer?
- O que pode ser adaptado para o seu projeto?

Nessa etapa, um papel e caneta podem ser úteis para rascunhar as primeiras ideias de organização da interface do seu projeto, definir quais páginas são essenciais, a ordem das sessões, etc.

Etapa 2 — Wireframe

Wireframe é um esboço visual que deve representar a estrutura básica e a navegação de uma interface de usuário, nesse caso, de um site. Ele vai te ajudar a organizar e visualizar a disposição dos elementos da interface antes que o **design final** (cores, formas e textos) seja implementado.

Exemplos de wireframe desenhados em papel:



Não tem jeito certo para desenhar wireframes. Você deve focar em construir uma compreensão coletiva sobre a ordem das seções (banner, carrossel de produtos, etc.), das páginas e da navegação pela interface, através dos botões e links.

Um resumo para você ter em mente sobre **wireframes**:

1. **Simplicidade visual:** Wireframes são geralmente simples e focados na estrutura, sem a adição de elementos gráficos detalhados, cores, ou tipografia estilizada. Eles usam formas básicas como retângulos e linhas para representar elementos como botões, imagens, e campos de texto.
2. **Foco na funcionalidade:** O principal objetivo do wireframe é mostrar a funcionalidade e a hierarquia de informação, não a aparência final. Eles indicam onde cada elemento estará na interface e como os componentes interagem entre si.
3. **Navegação:** Wireframes ilustram como a navegação será estruturada, mostrando menus, links, e a organização geral das páginas.
4. **Fácil de editar e adaptar:** Por serem rápidos e fáceis de criar, os wireframes permitem iteração rápida e feedback precoce no processo de design, ajudando a refinar a estrutura antes de avançar para etapas mais detalhadas.
5. **Comunicação:** Facilita a comunicação entre designers, desenvolvedores, e stakeholders, fornecendo uma representação clara e concisa da interface proposta.
6. **Feedback precoce:** Permite a identificação de problemas de usabilidade e navegação logo no início do processo de design.
7. **Economia de tempo e recursos:** Evita desperdício de tempo e recursos ao identificar e resolver problemas de design antes de se investir em detalhes gráficos e codificação.

Uma última dica.

Deixe a homepage por último: Depois de você terminar de estruturar as outras páginas, estruture a home pensando nela como uma vitrine para as partes importantes do site. Estruture as seções com links e botões para que levem os visitantes para onde realmente importa.

Com o wireframe em mãos, você apresenta a estrutura geral e organização do projeto para o cliente, recebe feedbacks, faz os ajustes necessários rapidamente, e termina com uma estrutura consistente e aprovada por todos antes de começar a se preocupar com a aparência do site.

Etapa 3 — Design final

Esta geralmente é a etapa com maior investimento de tempo no desenvolvimento do projeto, é nela que a pessoa responsável define os detalhes e a aparência final da interface.

Normalmente, você deve seguir o **manual de aplicação da identidade visual** que a empresa fornece ainda nas etapas iniciais, lá você encontra diretrizes sobre cores, tipografias, uso de imagens, aplicações do logo, composições visuais, patterns, entre outras coisas que vão auxiliar nas decisões de design que devem ser tomadas, como, por exemplo, o tamanho, cor e tipo de letra de um botão.

Caso você não tenha o manual da empresa em mãos, apenas um logo, é preciso antes de tudo definir uma paleta de cores para usar na interface. Ela deve conter as cores da empresa, e você deve elencar uma cor principal, as cores de apoio, e de preferência fazer uma paleta de cores em escala de cinza, da cor branca a cor preta, para servir de apoio em cores de background, linhas divisórias, cor da letra, etc.

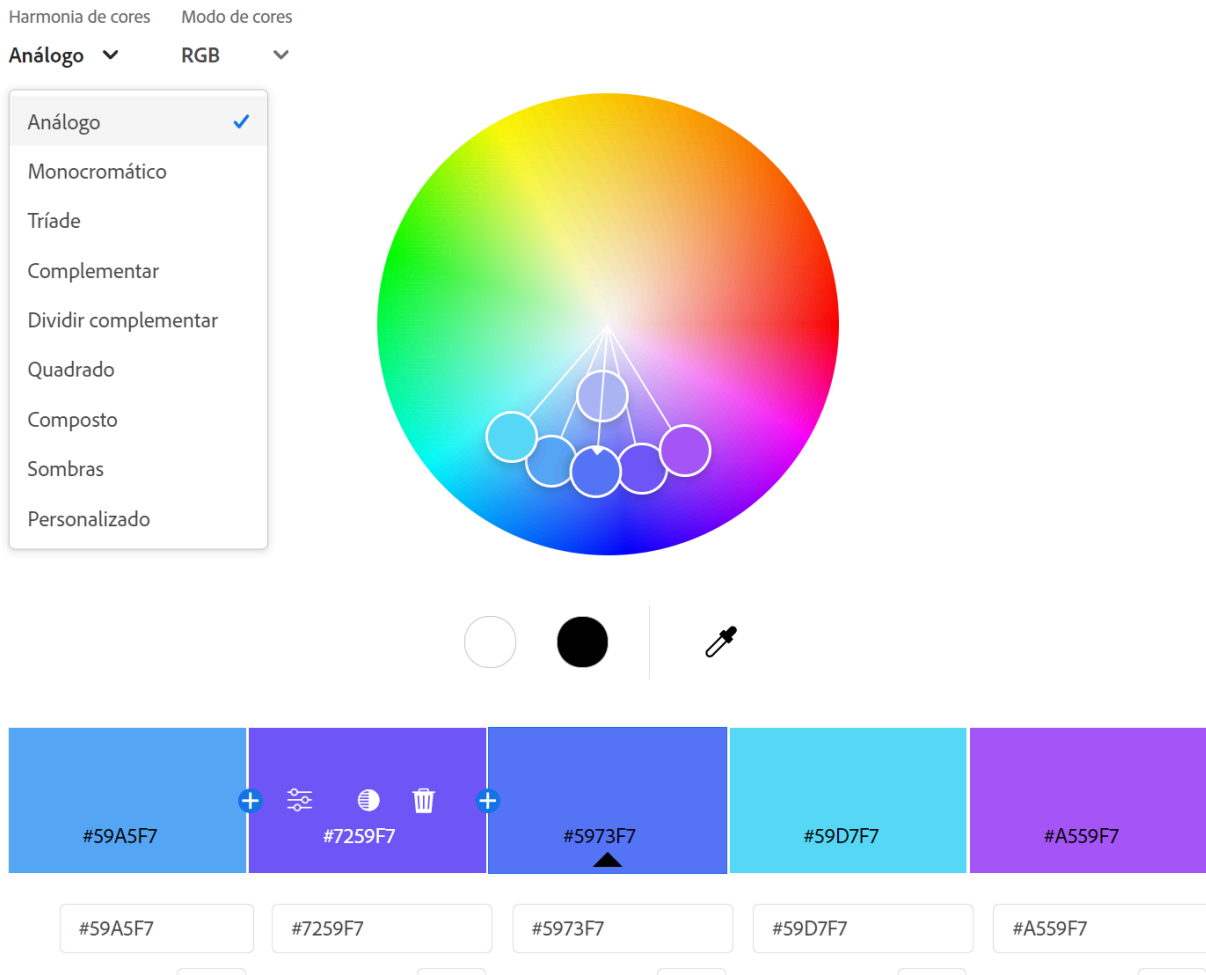
Um bom site para criar uma paleta de cores consistente é o [Adobe Color](#).

Nele você consegue criar um grupo de cores a partir de uma cor inicial, usando o código hexadecimal, o `#5973F7` é um exemplo deste código.



Você pode alterar a cor alterando o código clicando no ícone esquerdo.

Você pode alterar o tipo de harmonia navegando pelas opções do menu **Harmonia de cores**.



Um resumo para você ter em mente sobre **design final**:

Busque referências visuais: Revisite as referências anteriores e preste atenção na aparência dos botões, tamanho dos títulos, componentes, menus. Use o **Inspecionar** do seu navegador para ter acesso a mais informações sobre as composições, padding, margin, especificações da fonte, e outras coisas úteis.

Consistência: Mantenha a coerência visual para não confundir os visitantes do site.

Organização: Depois de definir a primeira versão do site no papel, transfira essa ideia para um wireframe digital, use as mesmas diretrizes, mantenha simples. Você deve focar em construir o esqueleto do site. Depois de aprovado pelo cliente, fica mais fácil chegar até o design final com a estrutura das páginas já prontas.

Este é um exemplo das três fases do projeto.
Rascunho no papel, wireframe digital, e design final.

