

Programação em Python

UC2: Desenvolver aplicações front-end para web

Wireframe Prototipação e Projeto

Antes de começar... Vamos entender uns pontos

Usabilidade: garantir que as interfaces sejam fáceis de usar. O usuário consegue realizar uma tarefa sem transtorno ou demora? Em um número razoável de passos? As informações são fáceis de entender? O residual após a experiência é positivo, ou o usuário saiu cognitivamente exausto dali?

Design de interação: entender e definir o comportamento das interfaces quando o usuário interage com elas. O que acontece quando eu clico em determinado botão? Como a interface responde? Qual a exata quantidade de informação que o usuário precisa saber para realizar a tarefa naquele momento?

Antes de começar... Vamos entender uns pontos

Estratégia de design: é o entendimento e definição dos porquês do produto. Para quem ele foi criado? Como o produto evolui com o passar do tempo? Quais os seus objetivos de negócio e como eles serão alcançados em cada etapa de sua evolução? Como medir sucesso uma vez que o produto é lançado? Qual o retorno esperado?

Pesquisa com usuários: é o entendimento do público-alvo do produto. O que faz uma pessoa ir até o site? Quais as necessidades, anseios e motivações que essa pessoa tem ao usar o produto? Quais as principais tarefas que ela quer realizar? Quais as particularidades do comportamento desse grupo de usuários que influenciam as decisões de design à medida que o produto é construído ou evolui?

Projeto

Algumas Estratégias

Proposição de valor: Um método redutivo nos estágios iniciais da definição do produto que mapeia seus aspectos principais: o que o produto é, para quem ele foi criado e como/quando ele será usado. Ajuda o time a afunilar as opções e a criar consenso sobre o produto que eles estão prestes a desenhar.

Entrevistas com Stakeholders: Roteiros de entrevista com os principais stakeholders (as partes envolvidas) de um projeto, tanto internos quanto externos à empresa, para coletar insights sobre os seus objetivos. Ajudam a priorizar as funcionalidades e a definir as métricas de sucesso do projeto.

Algumas Estratégias

User Stories: Um detalhamento de cada tarefa que o usuário deseja cumprir ao interagir com o produto. Bom para relembrar o time das motivações que levam o público-alvo a usar cada uma das funcionalidades do produto, assim como o caminho que os usuários percorrerão para fazê-lo.

Análise competitiva: Uma análise extensa dos produtos concorrentes que mapeia as funcionalidades existentes em cada um deles de forma comparativa. Ajuda a entender os padrões que estão sendo criados na indústria e a identificar oportunidades de inovar em determinado mercado.

Algumas formas para ter idéias

Brainstorming: O processo coletivo de geração de ideias, sem restrições, que respondem a determinado brief criativo. Ajuda o time a visualizar uma grande variedade de soluções de design antes de efetivamente decidirem com qual opção eles seguirão em frente.

Fluxo do usuário: Uma representação visual do fluxo do usuário para completar tarefas dentro do produto. É a perspectiva do usuário sobre a organização do site, que ajuda a identificar quais passos precisam ser melhorados ou redesenhados.

Planejamento

Sitemap: Consiste em um diagrama das páginas de um site organizadas hierarquicamente. Ajuda a visualizar a estrutura básica e a navegação entre as diferentes partes do sistema.

Cenários e casos de uso: Uma lista exaustiva dos cenários possíveis enquanto os usuários estão interagindo com o produto: logado, não-logado, primeira visita etc. Ajuda a garantir que todas as ações são possíveis dentro do sistema, assim como visualizar como ele se comporta em cada um dos cenários listados.

Validação

Teste de usabilidade: Uma entrevista um-a-um com o consumidor, na qual pede-se a ele que realize uma série de tarefas em um protótipo ou mesmo no produto final. À medida que o consumidor interage com o produto, o pesquisador faz anotações sobre seu comportamento e suas opiniões. Ajuda a validar fluxos, layouts e funcionalidades..

Teste A/B: Trata-se de oferecer duas versões diferentes do produto para diferentes usuários e ver qual delas tem melhores resultados. Ótimo para melhorar a taxa de conversão de funis de compra, landing pages ou formulários de cadastro.

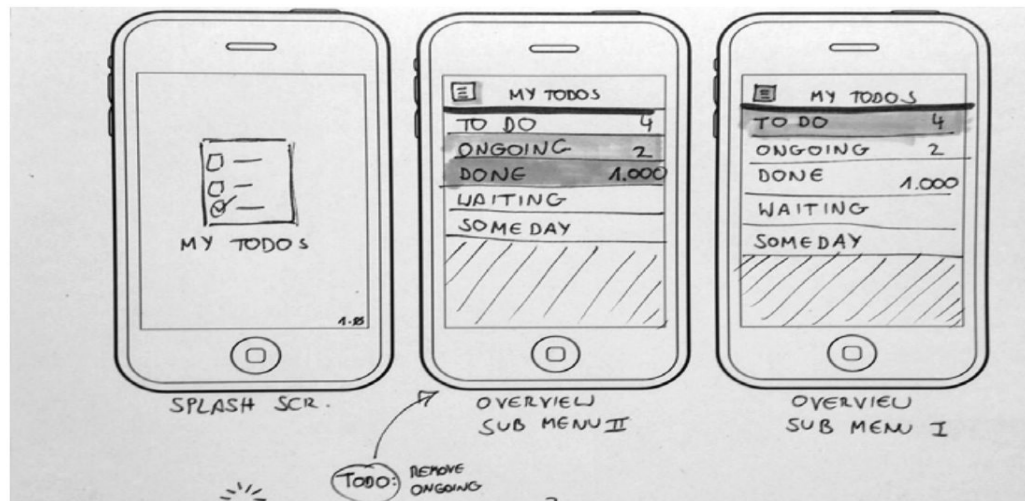
Validação

Análise de acessibilidade: Um estudo que mede se o site pode ser usado por qualquer pessoa, incluindo usuários com necessidades especiais.

OBS: Acessibilidade é muito importante!!!

Desenho de interfaces

Sketches: Uma forma rápida de rabiscar uma nova interface usando papel e caneta. Sketches podem ser muito úteis para validar rapidamente conceitos de produtos e ideias de design com os outros membros da equipe e com usuários.



UC2: Desenvolver aplicações front-end para web



Desenho de interfaces

Wireframes: Um guia visual que representa a estrutura da página, bem como sua hierarquia e os principais elementos que a compõem.



UC2: Desenvolver aplicações front-end para web



Desenho de interfaces

Protótipos: Um protótipo é uma simulação da navegação e das funcionalidades de um site, composto normalmente por wireframes clicáveis ou layouts. É uma forma rápida de validar e testar um produto antes de desenvolvê-lo do começo ao fim.

Wireframe - o que levar em consideração?

- Os objetivos de negócios do cliente, que normalmente são passados no início do projeto em formato de briefing;
- Os requisitos técnicos do sistema – seja um novo sistema ou um sistema legado;
- O conceito criativo do produto, quando existe um time de criação envolvido;
- Os guidelines de branding e tom de voz da marca/empresa em questão;
- As boas práticas conhecidas de usabilidade e navegação;

Wireframe - o que levar em consideração?

- As possibilidades e limitações técnicas da plataforma onde o produto final será desenvolvido (HTML, CSS, JS, C++ etc.);
- As possibilidades, limitações e boas práticas do hardware onde a interface será acessada (computadores desktop, smartphones, tablets, caixas eletrônicos etc.).
- As possibilidades, limitações e boas práticas do hardware onde a interface será acessada (computadores desktop, smartphones, tablets, caixas eletrônicos etc.).

O que o wireframe mostra:

- **A hierarquia da interface:** Elementos com mais peso visual no wireframe indicam os elementos que devem ser priorizados pelo diretor de arte na hora de compor o layout final do produto.
- **Disposição das informações na tela:** O wireframe normalmente traz uma sugestão inicial de como os elementos devem ser dispostos na interface para garantir a ordem de leitura adequada para o usuário. É claro que o diretor de arte pode propor mudanças na hora de compor o layout, mas a estrutura normalmente permanece a mesma.

O que o wireframe mostra:

- **Quantidade e tipo de conteúdo:** Apesar de o wireframe usar textos e imagens de marcação, através dele já é possível visualizar quais os diferentes atributos que aparecerão na interface. Por exemplo: na página de uma notícia teremos o título, o subtítulo, o texto completo, de 3 a 5 imagens, o nome do autor, a data de publicação e um espaço para comentários dos leitores.
- **Menus e elementos de navegação:** Os wireframes quase sempre contêm uma sugestão de como o menu do site/aplicativo estará estruturado: quais são os itens de menu, em qual ordem eles aparecem, como a navegação no menu funciona.

O que o wireframe mostra:

- **Comportamento em vários tamanhos de tela:** No caso de sites responsivos ou mesmo aplicativos de smartphone que funcionem no modo retrato e paisagem, os wireframes podem ser usados para explicar como o conteúdo da interface se adapta a diferentes tamanhos e orientações de tela.
- **Requisitos de negócios e sistema:** Como o UX designer leva em conta os requisitos passados pelo cliente e pelo time de desenvolvedores sobre como o sistema funciona, o wireframe já é uma representação apurada da funcionalidade do sistema.

O que o wireframe mostra:

- **Variações e estados diferentes do sistema:** O wireframe normalmente contém uma indicação de como uma mesma tela se comporta em diferentes condições: quando o usuário está deslogado, quando está logado, quando acessa o site pela segunda vez, quando entrou no site através de um banner ou ponto de entrada específico, quando uma determinada listagem contém zero item, um item ou duzentos itens – e assim sucessivamente. Normalmente, desenvolvedores e designers trabalham juntos para definir quais são as principais variações e estados do sistema que precisam ser documentados pelo wireframe.

O que o wireframe não mostra:

- Layout final
- A identidade visual da marca
- Texto e conteúdo final
- Todos os casos de uso do produto

Protótipos

são versões interativas dos wireframes, onde é possível clicar ou interagir com algumas partes da tela para simular como será o seu funcionamento – mesmo que ainda a funcionalidade ainda não tenha sido implementada corretamente.

Protótipos

Vantagens

- **Experiência de navegação**
- **Documentos mais enxutos**
- **Apresentação para clientes**
- **Ferramentas de fácil aprendizado**
- **Designers e programadores menos irritados**
- **Aprender enquanto desenha**
- **Mais facilidade para testar com usuários**

CSS

Exercício:

Criar protótipos no Figma de páginas web tanto para usuários de desktop(computador) quanto de celular.

OBS: deve criar, no mínimo, 2 páginas sendo obrigatórias as páginas index e contato. Usar a técnica 'Mobile First', ou seja, montar primeiro no celular primeiro. Depois, no desktop.

Até a próxima...

