

Módulo 4

# Esqueleto de uma interface

## Aula 2

### Wireframe:

### Como esquematizar uma interface



Foto de Alvaro Reyes,  
disponível na Unsplash.  
Editada pelo autor.

Foto de Charlesdeluvio,  
disponível na Unsplash.  
Editada pelo autor.

Introdução a Design de Interação (UX/UI)

Módulo 4 - Esqueleto de uma interface

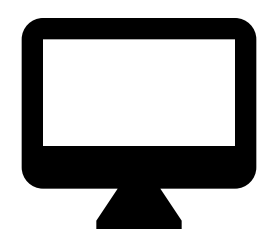
Aula 2 - Wireframe: Como esquematizar uma interface

Plataformas e Responsividade .....	28
O que são Wireframes + aplicação no OCCA .....	30

## Plataformas e Responsividade

Agora que vimos os 7 Critérios de boa usabilidade, as Heurísticas de Nielsen e os princípios da Gestalt, veremos sobre a construção de wireframes, lembrando que se trata daquela representação esquemática das telas que fazemos no Plano Esqueleto, segundo o modelo de design em UX de Garrett.

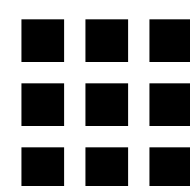
Mas para isso, é preciso conhecer as diferentes plataformas que existem!



Desktop



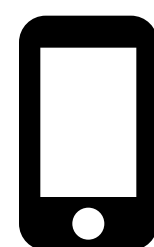
Tablet



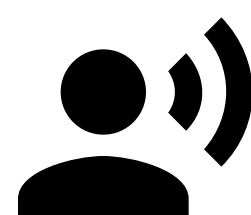
Aplicativos



CarPlay



Smartphone



Voice Over



TV Inteligente



Relógios Inteligentes

É importante termos isso em mente quando vamos criar os wireframes, porque as pessoas podem utilizar o seu produto em diferentes plataformas, por exemplo, acessando de casa em um computador ou no ônibus pelo celular. A experiência precisa funcionar e ser agradável e efetiva em ambos os casos!

Sabe quando entramos em um site ou aplicativo pelo nosso celular que não funciona? As informações ficam todas sobrepostas, demora para carregar ou o tamanho das fontes prejudica a leitura? Esse é um exemplo de produto que não foi pensado para os diferentes formatos em que ele seria acessado.

Para que isso não aconteça, utilizamos responsividade, que é capacidade de um design se adaptar a qualquer tipo de tela e método de interação. A responsividade é uma das características mais importantes do design de experiência do usuário, portanto, um site responsivo será exibido corretamente tanto em um desktop quanto em um celular ou tablet, garantindo que o usuário tenha uma experiência agradável e sem frustrações.



Também temos o conceito de Mobile first, que é uma abordagem de design que prioriza a experiência do usuário em dispositivos móveis, como smartphones e tablets, em vez de desktops. Isso ocorre porque, cada vez mais, as pessoas estão acessando a internet por meio destes dispositivos, e é essencial que os designers considerem isso ao criar interfaces.

***Dica de ouro!***

**Tem um livro que se chama Mobile First, do Luke Wrobletsky, caso você queira ler mais sobre o assunto.**

Em resumo, ao projetar um site ou aplicativo, os designers devem levar em consideração as limitações dos dispositivos móveis e garantir que o conteúdo seja fácil de acessar e navegar em qualquer plataforma e tamanho de tela. Com uma abordagem Mobile First e/ou responsiva, os designers podem criar interfaces que proporcionem uma experiência agradável e eficiente para os usuários em qualquer plataforma.

## O que são Wireframes + aplicação no OCCA

Agora que já vimos os processos e ferramentas necessárias para compreender o problema, identificar o público-alvo e suas necessidades, e começamos a estruturar a solução pensando na arquitetura da informação, vamos começar a pôr a mão na massa e criar **Wireframes**!

Wireframes são as primeiras representações visuais da interface, geralmente são utilizados na fase inicial do processo de design de um site, aplicativo ou software. Eles são uma espécie de esboço ou esqueleto do design (lembra que o nome do plano de Garrett que fazemos isso é Plano Esqueleto?!) que mostram a estrutura e o layout geral da interface, sem se preocupar com detalhes estéticos, cores ou gráficos. São considerados por muitos designers, protótipos de baixa ou média fidelidade.

Geralmente são representados por desenhos em preto e branco, usando formas simples como retângulos, linhas e círculos, para indicar elementos como botões, caixas de texto, imagens e menus. É importante utilizar em sua construção as regras de composição visual e layouts, baseados nos princípios da Gestalt, para que juntos esses elementos comuniquem a ideia do produto.

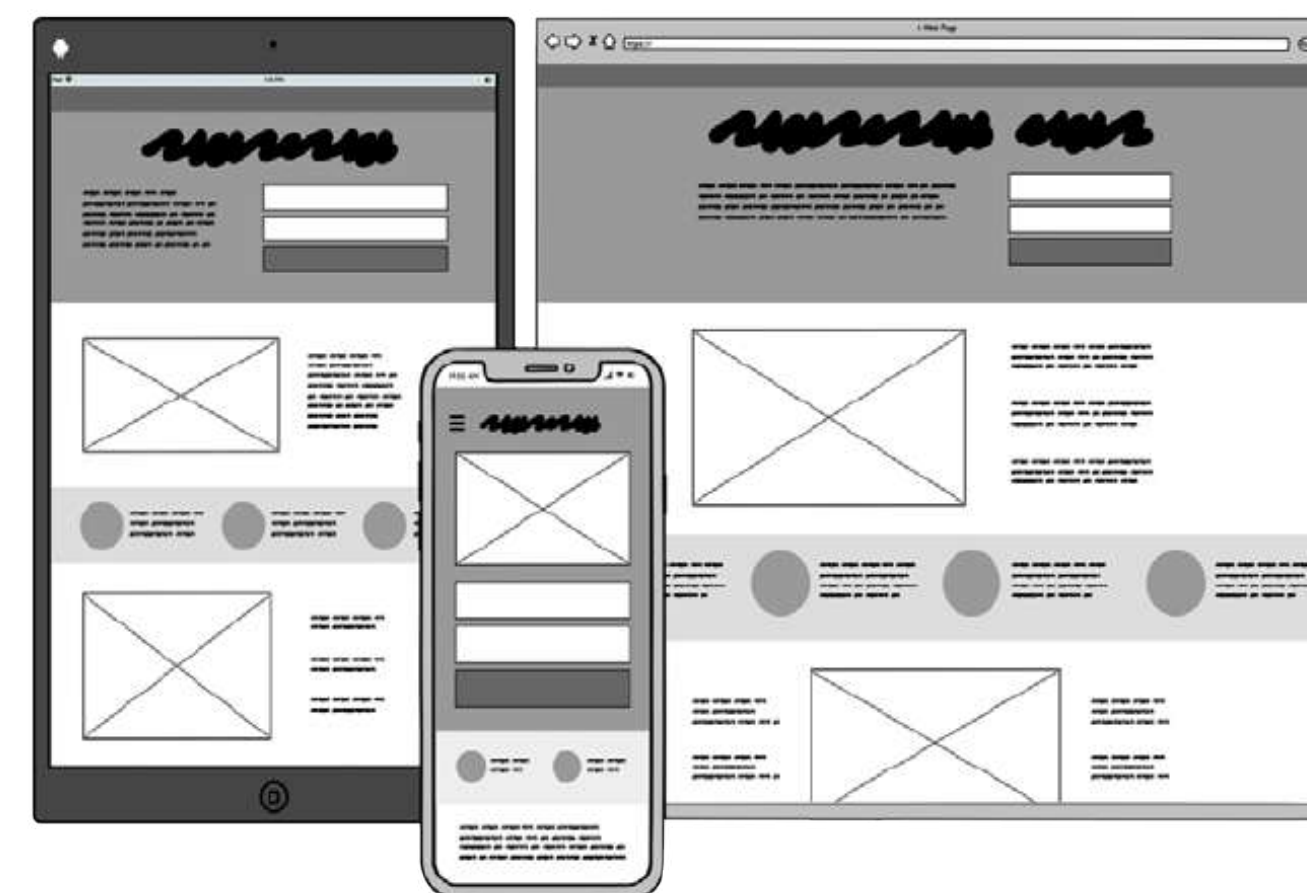


Figura 21. Wireframe.

Sabe quando éramos crianças e usávamos massinha de modelar para construir animais, carrinhos, bonecos e o que mais vier na cabeça? Geralmente começávamos com formas simples, fazendo bolinhas, rolinhos que lembram cilindros, abrindo-a para cortar na forma que precisamos... tudo isso para construir o que estava na nossa cabeça de uma forma que as pessoas entendessem e que conseguíssemos visualizar para explicar. Na maioria das vezes ficava tudo meio torto, não é? Mas isso não impedia que entendessem nossa ideia.



Figura 22. Dando forma à ideia.

Esse é o objetivo de todo protótipo, incluindo o Wireframe: construir com elementos básicos, de forma simples e não muito refinada, aquilo que estamos pensando em propor para uma tela ou funcionalidade. As cores, alinhamentos, espaçamentos, ficam para a etapa de prototipação em alta fidelidade (na fase correspondente ao plano Superfície do Garrett).

**Os Wireframes são uma ferramenta importante no processo de prototipação, pois permitem que os designers e desenvolvedores definam claramente a estrutura e a funcionalidade do produto, e forneçam uma base sólida para a criação de protótipos em alta fidelidade.**



### Aplicação no projeto OCCA

No projeto OCCA começamos com Wireframes bem rabiscados, no papel, só para começar a representar de uma forma visual o que estávamos pensando. O legal de começar no papel é que não tem regra, não tem nada indicando que os elementos estão desalinhados ou com espaçamentos desiguais, diferentemente da construção utilizando um software (a menos que você desative todas essas funcionalidades, mas dá um trabalhão ativar de novo). Por isso é que recomendamos sempre fazer protótipos de baixa, média e alta!

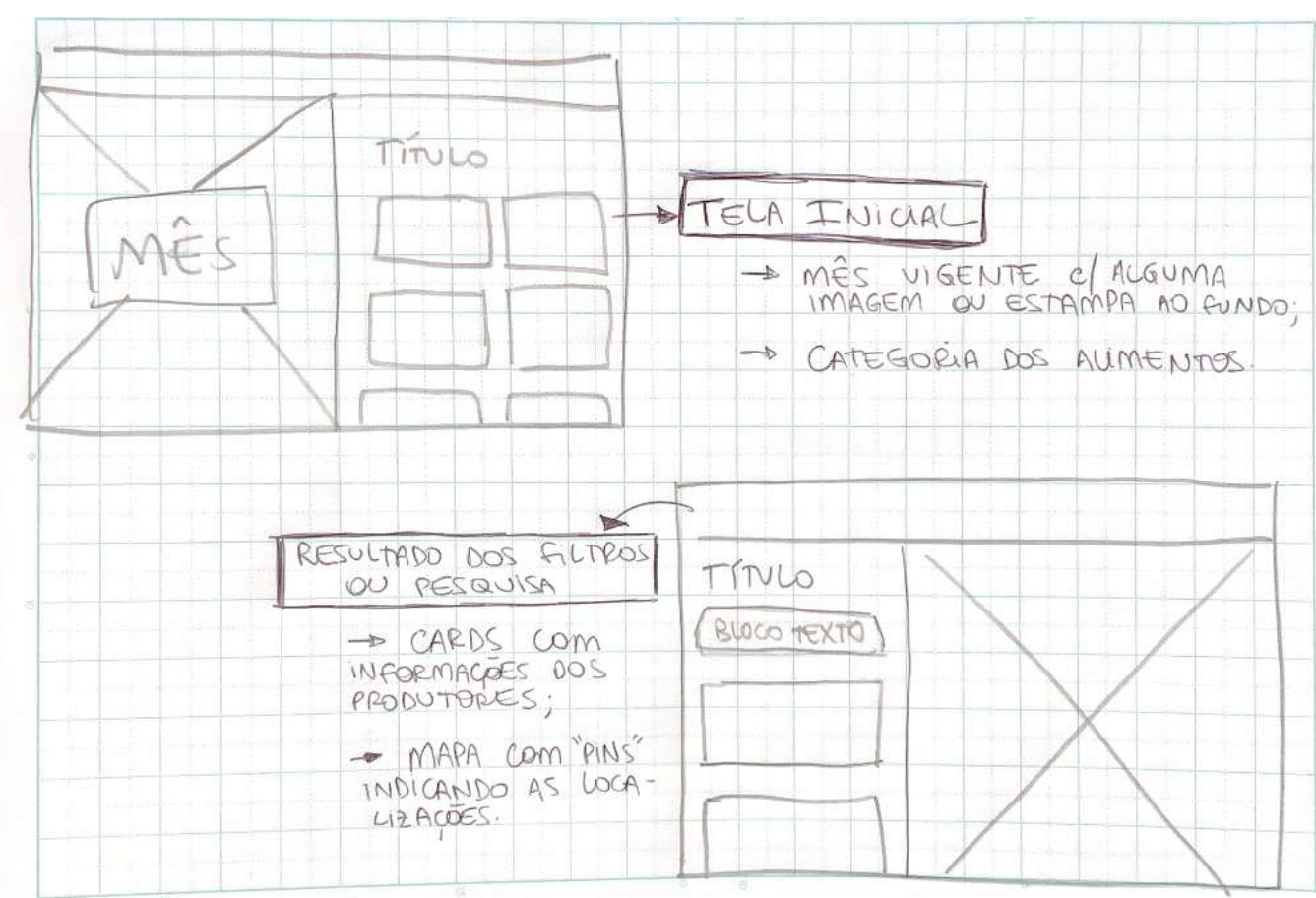


Figura 23. Wireframe de telas do OCCA no papel.

Depois de fazermos os desenhos das telas no papel, começamos a organizá-los no software Figma, utilizando formas geométricas, blocos que simulavam textos, formas com um “X” no meio representando locais que teriam imagens, e outros elementos para compreender o espaço disponível. Assim nasceram os wireframes!

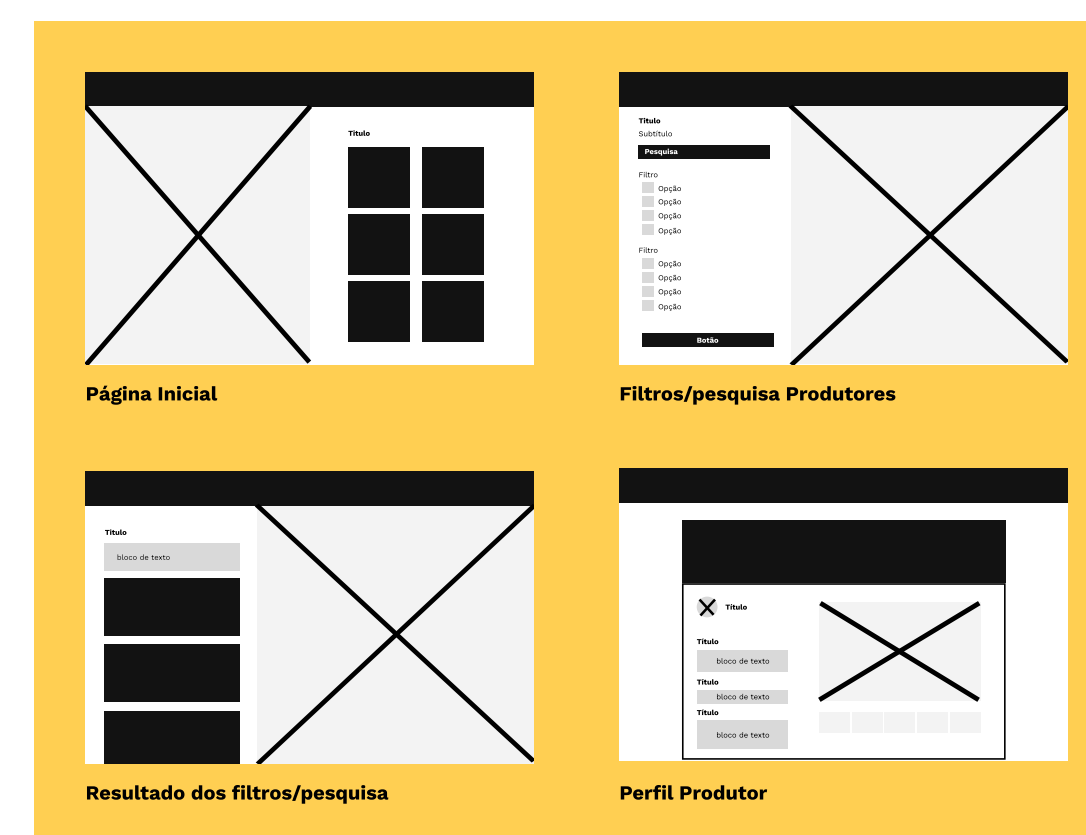


Figura 24. Wireframe de telas do OCCA no Figma.

É importante pontuar que a construção dos Wireframes depende dos resultados obtidos na fase de Imersão, é nela que você identifica, por meio das entrevistas com o público-alvo, qual plataforma eles têm mais acesso no dia a dia. Isso irá definir se o usuário utilizará seu sistema principalmente em um smartphone, tablet ou computador de mesa!

Portanto, **lembre-se**; quando começar a construir o Wireframe, busque criá-lo no formato e tamanho semelhantes à tela real que ele irá utilizar, para evitar ter que repensar em uma tela ou no produto inteiro.

Esse ato de criar os Wireframes nas dimensões exatas do produto auxilia, posteriormente, no refinamento e otimização da construção do protótipo de alta fidelidade.

Falando em protótipo de alta fidelidade, acredito que você não veja a hora de construí-los! Estamos quase chegando nessa etapa, mas, antes precisamos compreender mais alguns conceitos e princípios muito importantes para sua criação. Vamos lá?



**Explore Mais**

Você pode ver as Leis da Gestalt aplicadas no design de Interface aqui no texto da designer Catarina Gomes, no UX Collective, disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/as-leis-da-gestalt-aplicadas-ao-design-de-interfaces-efc480dc06ec>

Para saber mais sobre wireframe e prototipação, assista o vídeo do NN/g “Prototypes vs Wireframes in UX Projects”(com legenda em português) disponível em< <https://www.nngroup.com/videos/prototypes-vs-wireframes-ux-projects/>

Faça o download e imprima o cartaz com as heurísticas de Nielsen traduzidas pela designer Fernanda Nascimento. Cole na parede e se familiarize! Você encontra o arquivo aqui: <https://www.linkedin.com/feed/update/urn:li:activity:7037185111708094464/>

**Referências**

MORVILLE, Peter. **User Experience Design**. 2004. Disponível em: [https://semanticstudios.com/user\\_experience\\_design/](https://semanticstudios.com/user_experience_design/). Acesso em: 22 mar. 2022.

ROSENFELD, Louis; MORVILLE, Peter. Information architecture for the world wide web. O'Reilly, 2002.

PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. Porto Alegre: Bookman, 2005

TULLIS, Thomas; ALBERT, William. Measuring the user experience: collecting, analyzing and presenting usability. USA: Morgan Kaufmann, 2008.

NIELSEN, Jakob. 10 Usability Heuristics for User Interface Design. In: NN/g. 2020. Disponível < <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. São Paulo, Escrituras, 2009.

SERRADAS, Vanessa. A importância do design responsivo. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/a-import%C3%A2ncia-do-design-responsivo-5f31966323d1>. Acesso em: 12 maio 2023.

WROBLEWSKY, Luke. **Mobile First**. New York: Jeffrey Zeldman, 2011.