

# Manual de Uso

# StoryboardThat

---

Esse material foi elaborado pelo monitor da disciplina de Interação Humano-Computador, **Isaac Ribeiro de Sousa**, sob a orientação da **profa. Dra. Marília Soares Mendes**, na Universidade Federal do Ceará, Campus de Russas.

## Sumário

	<b>Pág.</b>
<b>1. A ferramenta .....</b>	<b>5</b>
<b>2. Login .....</b>	<b>6</b>
<b>3. Modo de usar .....</b>	<b>8</b>
<b>Referências .....</b>	<b>27</b>

## Lista de figuras

	Pág.
<b>Figura 1</b> - Tela inicial .....	<b>6</b>
<b>Figura 2</b> - Tela de <i>login</i> .....	<b>6</b>
<b>Figura 3</b> - Iniciar <i>storyboard</i> .....	<b>7</b>
<b>Figura 4</b> - Tela de trabalho do StoryboardThat .....	<b>8</b>
<b>Figura 5</b> - Alterar <i>layout</i> do <i>storyboard</i> e das células (Parte 1) .....	<b>9</b>
<b>Figura 6</b> - Alterar <i>layout</i> do <i>storyboard</i> e das células (Parte 2).....	<b>9</b>
<b>Figura 7</b> - Adicionar ou remover células.....	<b>10</b>
<b>Figura 8</b> - Mover célula de lugar.....	<b>10</b>
<b>Figura 9</b> - Células trocadas de posição.....	<b>11</b>
<b>Figura 10</b> - Opções avançadas.....	<b>12</b>
<b>Figura 11</b> - Alterar tamanho das células.....	<b>12</b>
<b>Figura 12</b> - Inserir linhas de grade.....	<b>13</b>
<b>Figura 13</b> - Alterar título para <i>uppercase</i> .....	<b>13</b>
<b>Figura 14</b> - Tipos de cenas.....	<b>14</b>
<b>Figura 15</b> - Adicionar cena ao <i>storyboard</i> .....	<b>14</b>
<b>Figura 16</b> - Cena adicionada ao <i>storyboard</i> .....	<b>15</b>
<b>Figura 17</b> - Editar cena .....	<b>15</b>
<b>Figura 18</b> - Tipos de personagens .....	<b>16</b>
<b>Figura 19</b> - Adicionar personagem ao <i>storyboard</i> .....	<b>17</b>
<b>Figura 20</b> - Personagem adicionado ao <i>storyboard</i> .....	<b>17</b>
<b>Figura 21</b> - Editar personagem .....	<b>18</b>
<b>Figura 22</b> - Editar estilo do personagem .....	<b>18</b>

<b>Figura 23</b> - Tipos de <i>textable</i> .....	<b>19</b>
<b>Figura 24</b> - Adicionar texto ao <i>textable</i> .....	<b>19</b>
<b>Figura 25</b> - Tipos de formas .....	<b>20</b>
<b>Figura 26</b> - Tipos de formas .....	<b>21</b>
<b>Figura 27</b> - Tipos de elementos <i>web</i> e <i>wireframes</i> .....	<b>21</b>
<b>Figura 28</b> - Tipos de elementos de ciência .....	<b>22</b>
<b>Figura 29</b> - Tipos de fichas de trabalho .....	<b>23</b>
<b>Figura 30</b> - Tipos de elementos de ciência .....	<b>23</b>
<b>Figura 31</b> - Salvar <i>storyboard</i> .....	<b>24</b>
<b>Figura 32</b> - Opções gerais do <i>storyboard</i> .....	<b>25</b>
<b>Figura 33</b> - Baixar <i>storyboard</i> .....	<b>25</b>
<b>Figura 34</b> - Opções para salvar o PDF do <i>storyboard</i> .....	<b>26</b>
<b>Figura 35</b> - Salvar <i>storyboard</i> em PDF .....	<b>26</b>

## 1. A ferramenta

*Storyboard* é uma técnica que utiliza uma sequência de desenhos ou ilustrações que representam estados da interface ao longo do caminho de interação do cliente com o sistema, permitindo ao *design* visualizar uma ideia que ainda vai ser realizada (LEONARDO E DINA, 2017). Quando utilizado juntamente com um cenário, o *storyboard* traz mais detalhes ao cenário escrito e oferece aos *stakeholders* uma oportunidade de simular uma interação com o produto mediante a observação desse cenário (PREECE *et al.*, 2011). Para auxiliar na elaboração de *storyboards*, usamos a ferramenta StoryboardThat. Essa ferramenta é de fácil uso e permite a criação de *storyboards* de forma rápida e detalhada, sem que haja a necessidade de instalá-la. Ela possui um pacote pago, mas oferece também uma opção grátis, porém limitada, onde você pode criar dois *storyboards* por semana. Para acessar a página da ferramenta [clique aqui](#).

## 2. Login

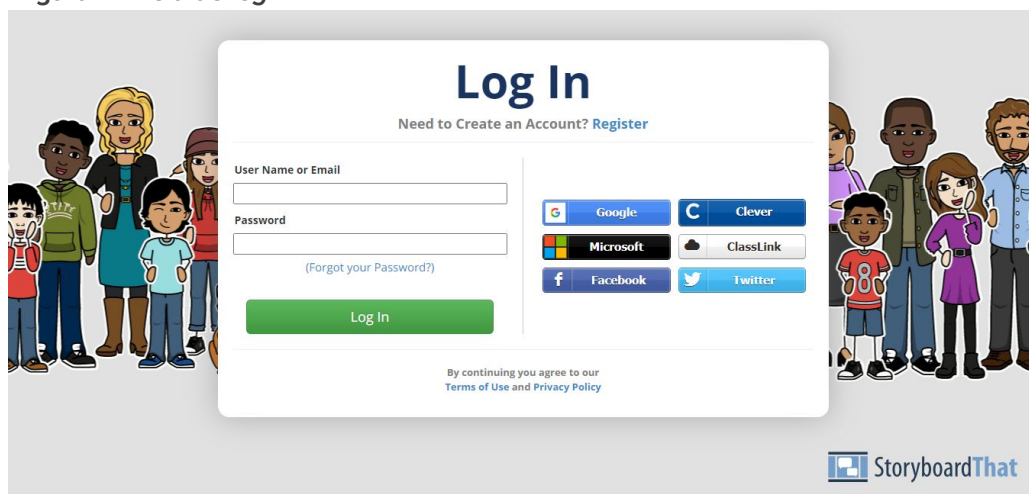
- Após clicar no link descrito na seção anterior, você será direcionado para a página inicial da ferramenta, onde você deve clicar em “Login” (Figura 1).

Figura 1 - Tela inicial



- Para fazer o *login* você pode fazer um cadastro no site ou, se preferir, entrar com alguma outra conta, como a do Google ou da Facebook (Figura 2)

Figura 2 - Tela de *login*



- Feito isso, você será direcionado para uma outra página, onde deverá clicar em “Create a Storyboard” (Figura 3), para iniciar um novo *storyboard* na ferramenta.

Figura 3 - Iniciar storyboard



### 3. Modo de usar

A Figura 4 mostra a tela de trabalho do StoryboardThat, onde as funcionalidades estão numeradas, e o significado de cada uma é apresentado nos tópicos seguintes.

**Figura 4 - Tela de trabalho do StoryboardThat**



#### 01. Células

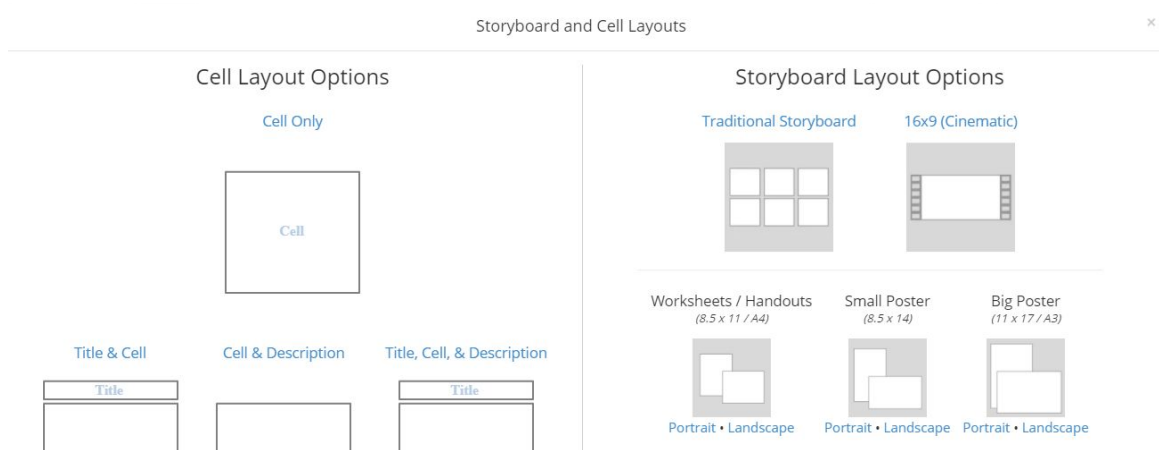
As células (Figura 4 - 01), é o local onde as histórias são criadas e inseridas, permitindo que os usuários visualizem o que está sendo feito. O *layout* das células e sua distribuição podem ser alterados clicando em “Layout” (Figura 4 -02).

#### 02. Layout

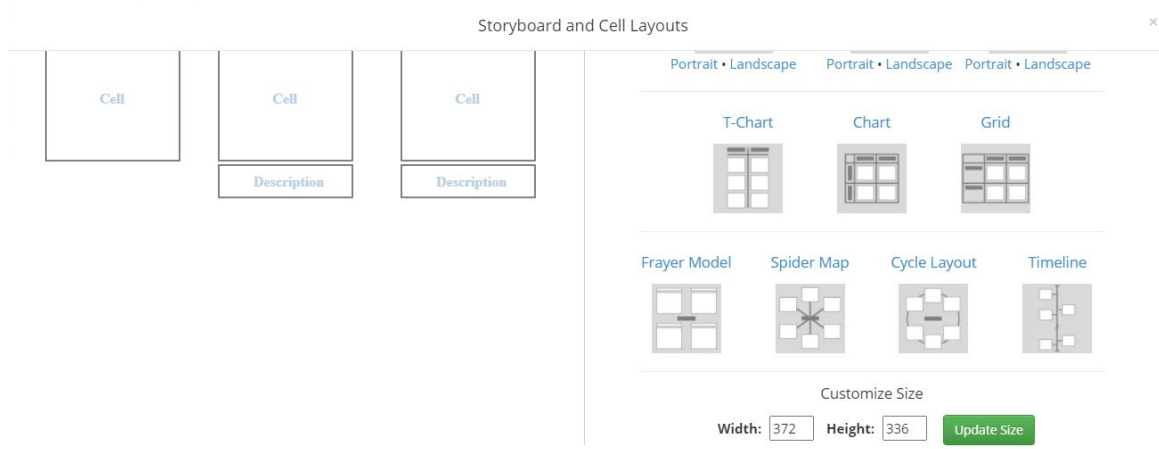
Essa funcionalidade permite alterar o modo como as células são exibidas, onde você pode adicionar títulos e descrições em cada célula, como pode ser visto no lado esquerdo das Figuras 5 e 6. A parte de alterar o *layout* do *storyboard* (lado direito das Figuras 5 e 6), só é liberada para usuários que possuem conta *premium*, onde eles podem mudar o tamanho, a distribuição e o formato das células do *storyboard*, coisa que não é permitida para usuários *free*.



**Figura 5 - Alterar *layout* do storyboard e das células (Parte 1)**



**Figura 6 - Alterar *layout* do storyboard e das células (Parte 2)**

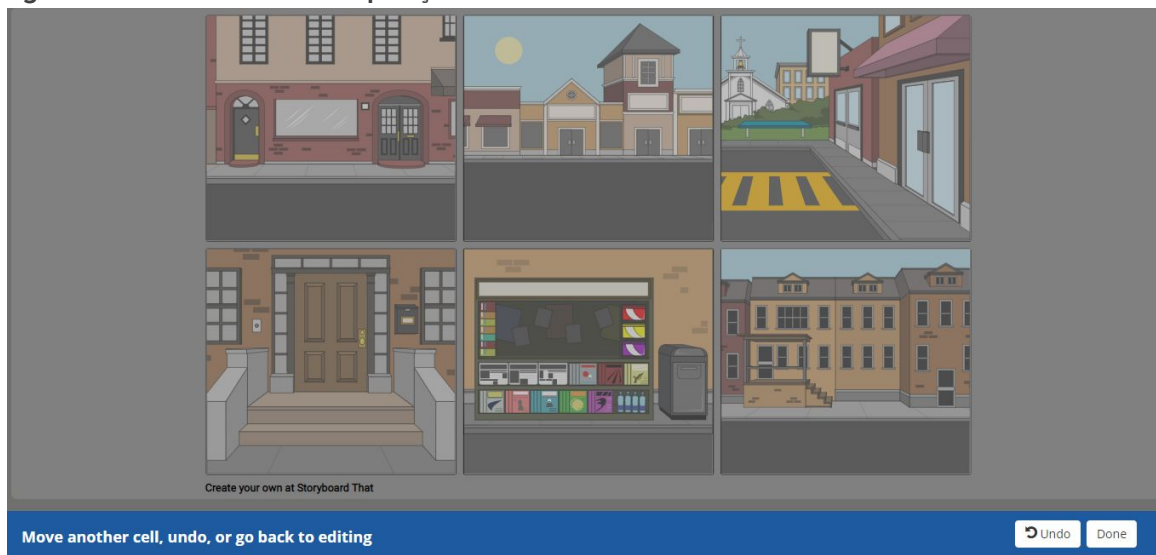


### 03. Adicionar ou remover células

Ao clicar em “Add/Delete Cells” (Figura 4 - 03), você pode adicionar mais linhas ou colunas de células ou remover as existentes, porém, conforme descrito na própria ferramenta, usuários *free* são limitados, podendo adicionar no máximo três colunas e duas linhas de células (Figura 7).



**Figura 9 - Células trocadas de posição**



## 05. Avançado

O StoryboardThat possui uma funcionalidade avançada (Figura 4 - 05), que possui as seguintes opções (Figura 10):

- Tamanho da célula (*Cell Size*): altera o tamanho das células no *storyboard*. Para isso, basta arrastar a bolinha azul na barra mostrada na Figura 11, e definir o tamanho que você deseja;
- Linhas de grade (*Grid Lines*): adiciona linhas de grade ao *storyboard* para tornar mais fácil alinhar e projetar sua composição (Figura 12). Para retirá-las, basta clicar na opção novamente;
- Título caps (*Caps Title*): altera o formato do título das células para *uppercase*, o que dá mais ênfase à ele (Figura 13);
- Tamanho da fonte do título (*Title Emphasis*): como o próprio nome sugere, altera o tamanho da fonte dos títulos apresentados nas células;
- Tamanho da fonte da descrição (*Description Emphasis*): semelhante ao tópico anterior, altera o tamanho da fonte das descrições apresentadas nas células;

Figura 10 - Opções avançadas

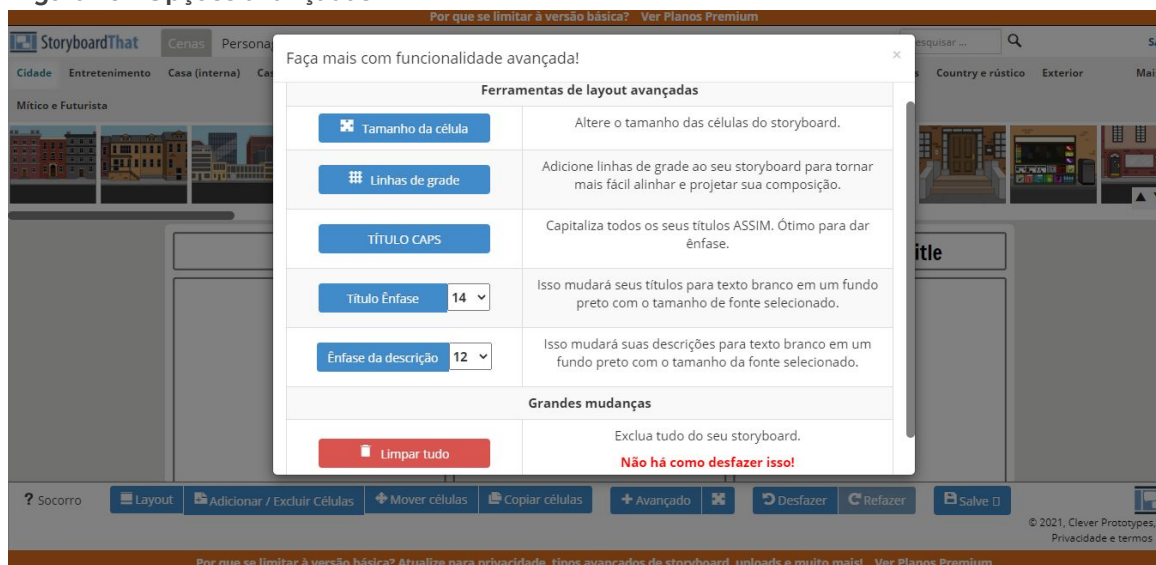


Figura 11 - Alterar tamanho das células

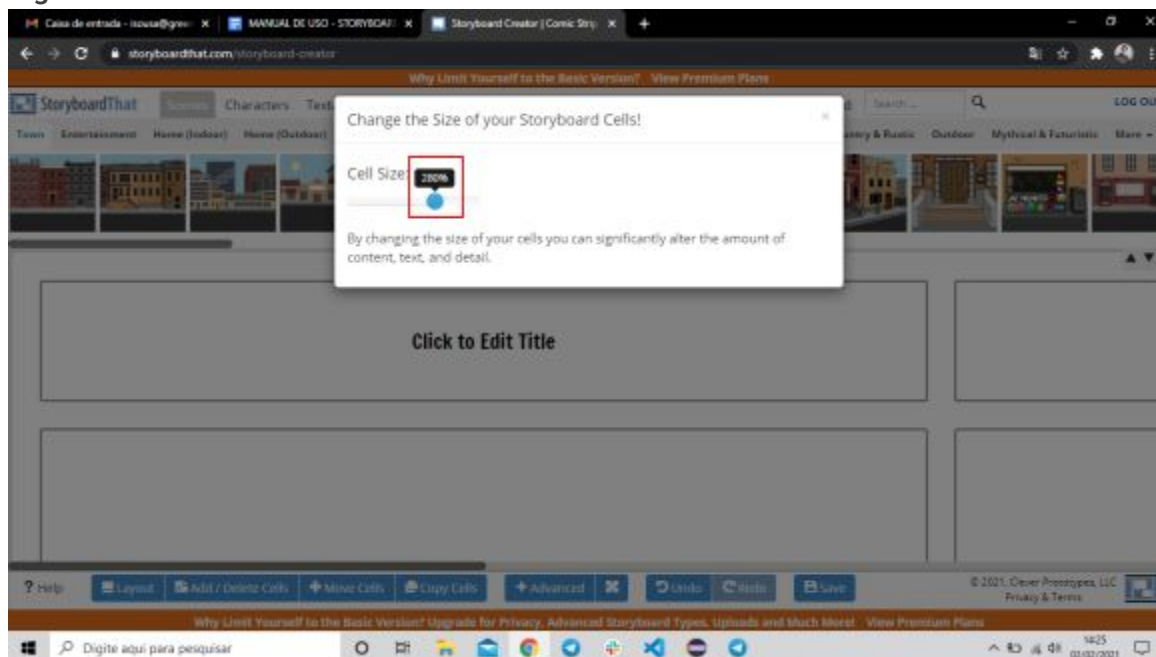


Figura 12 - Inserir linhas de grade

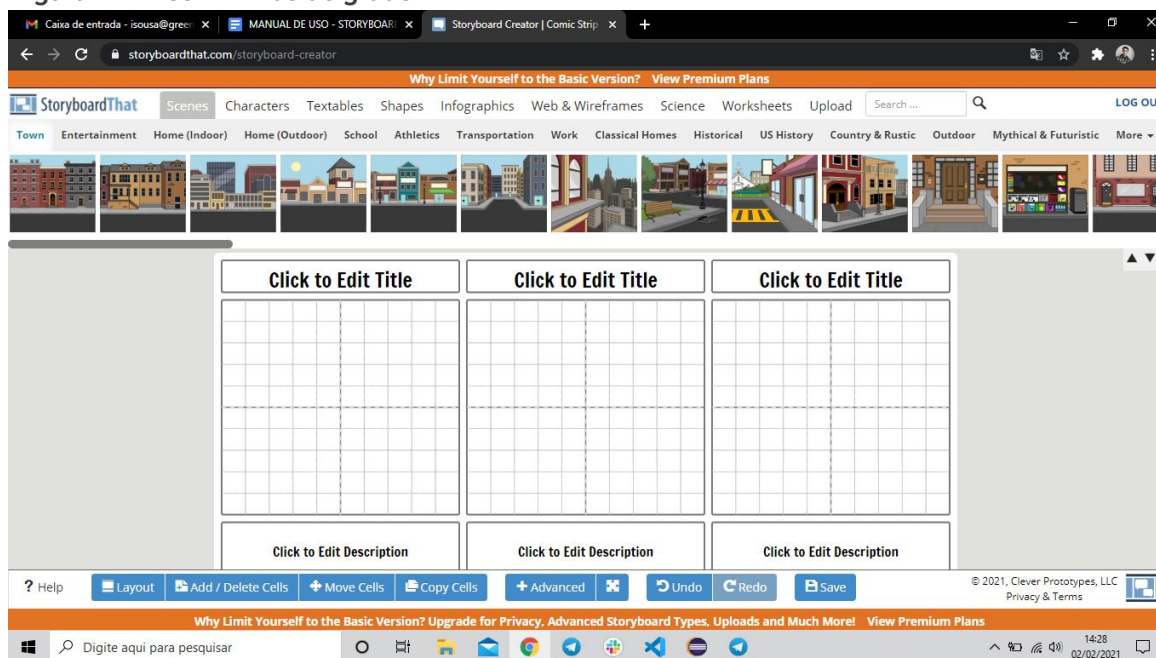
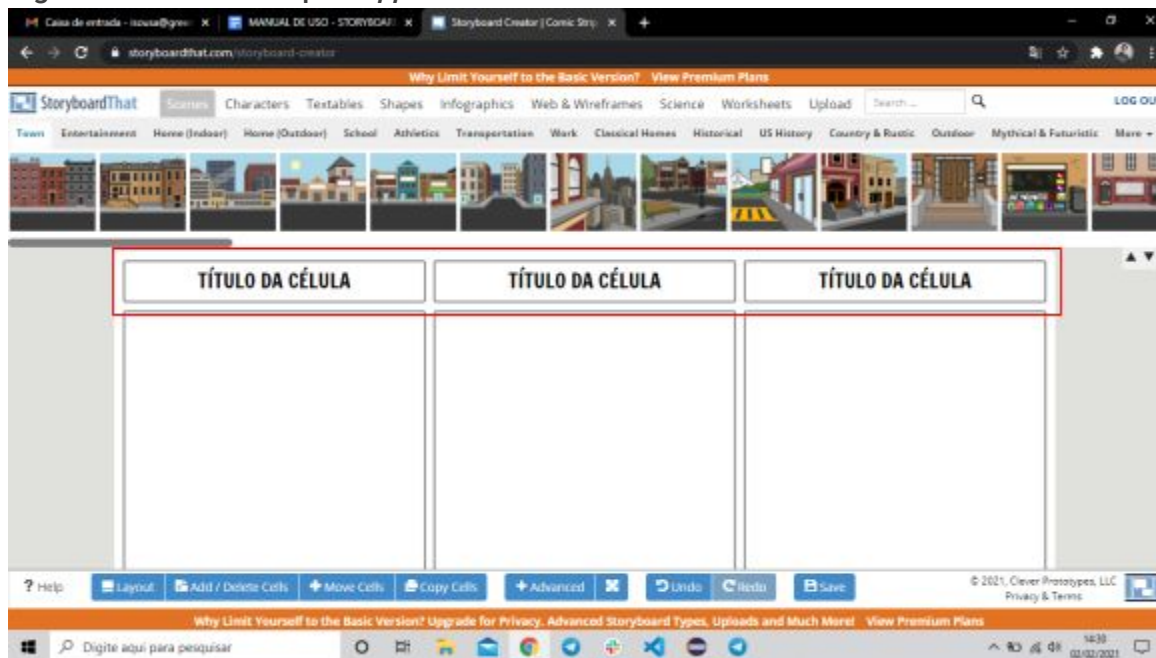


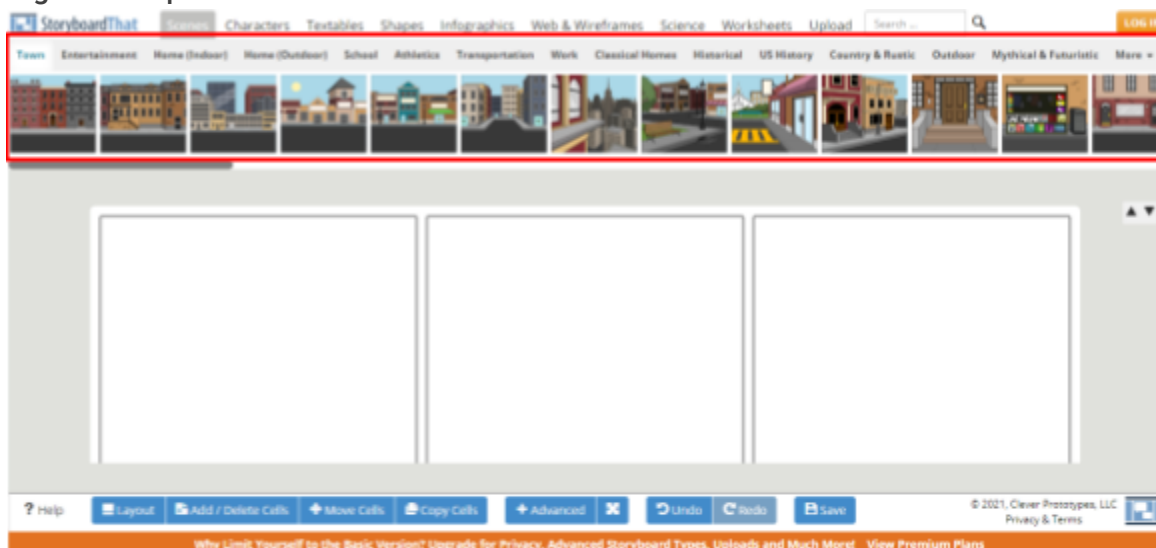
Figura 13 - Alterar título para *uppercase*



## 06. Cenas

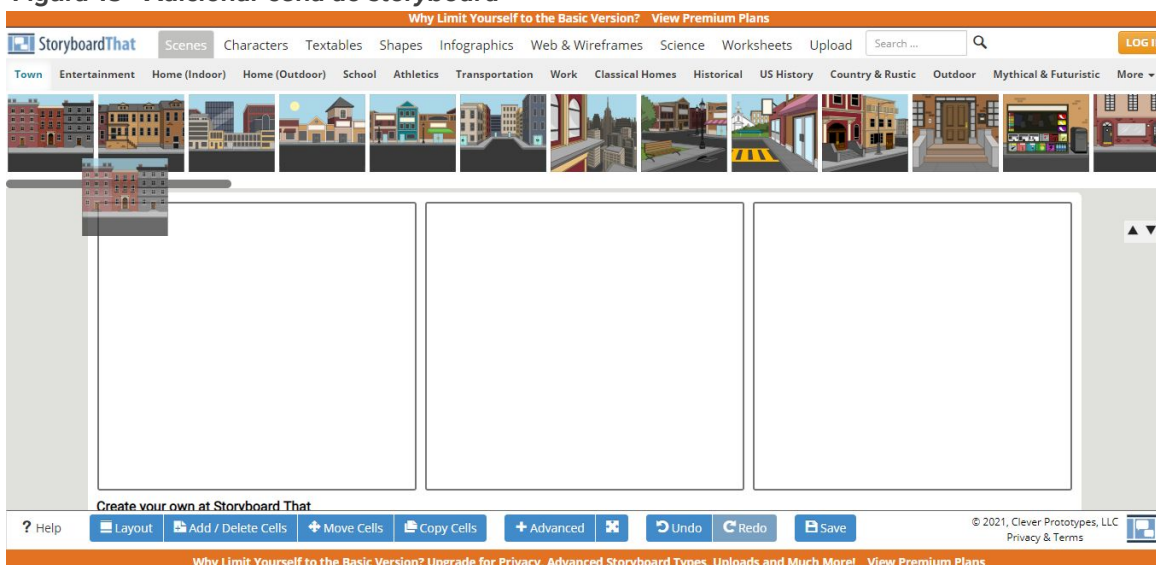
As cenas servem como fundo para simular o ambiente onde ocorre a interação no *storyboard*, e podem ser visualizadas clicando em “Scene” (Figura 4 - 06). A ferramenta oferece uma gama de cenas para serem utilizadas em seu projeto, como cidade, casa, escola, transporte, trabalho etc, conforme destacada na Figura 14.

**Figura 14 - Tipos de cenas**



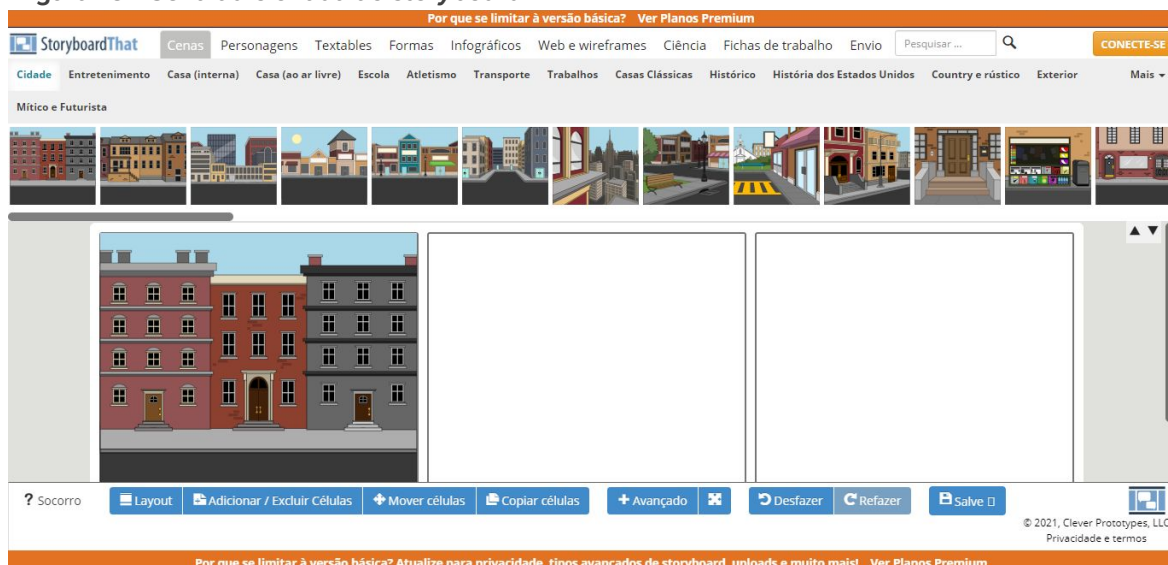
Para adicionar uma cena ao seu *storyboard*, você deve segurar a cena que você deseja, arrastá-la e soltá-la em qualquer uma das células presentes na tela (Figura 15 e 16).

**Figura 15 - Adicionar cena ao *storyboard***



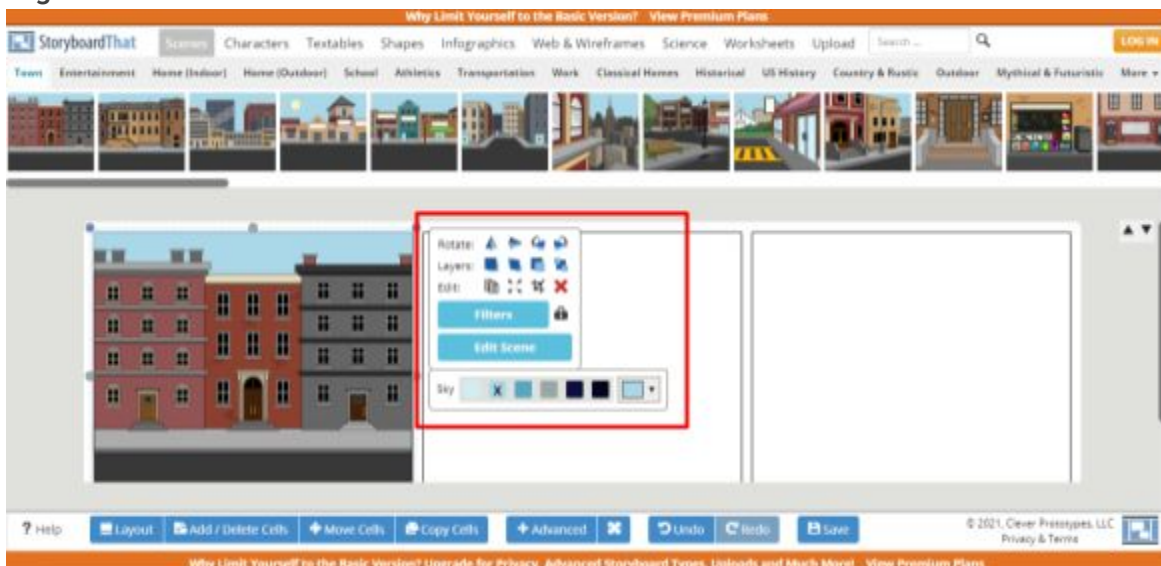


**Figura 16 - Cena adicionada ao storyboard**



Após adicionada, você pode editar a cena dando um clique em cima dela; com isso, será mostrado um menu contendo opções para editar a cena, como rotacionar, adicionar camadas, cortar, excluir, adicionar filtros, alterar as cores dos objetos da cena, etc (Figura 17).

**Figura 17 - Editar cena**



## 07. Personagens

Os personagens servem para representar os usuários e suas interações durante o uso de algum aplicativo, por exemplo. Para visualizá-los basta clicar em “Characters” (Figura 4 - 07).

Assim como as cenas, a ferramenta também oferece diversos tipos de personagens para serem utilizados, sendo eles de diferentes gêneros, idades, eras e ambientes, podendo ser adultos, jovens, crianças, esportes, era medieval, animais, entre outros (Figura 18).

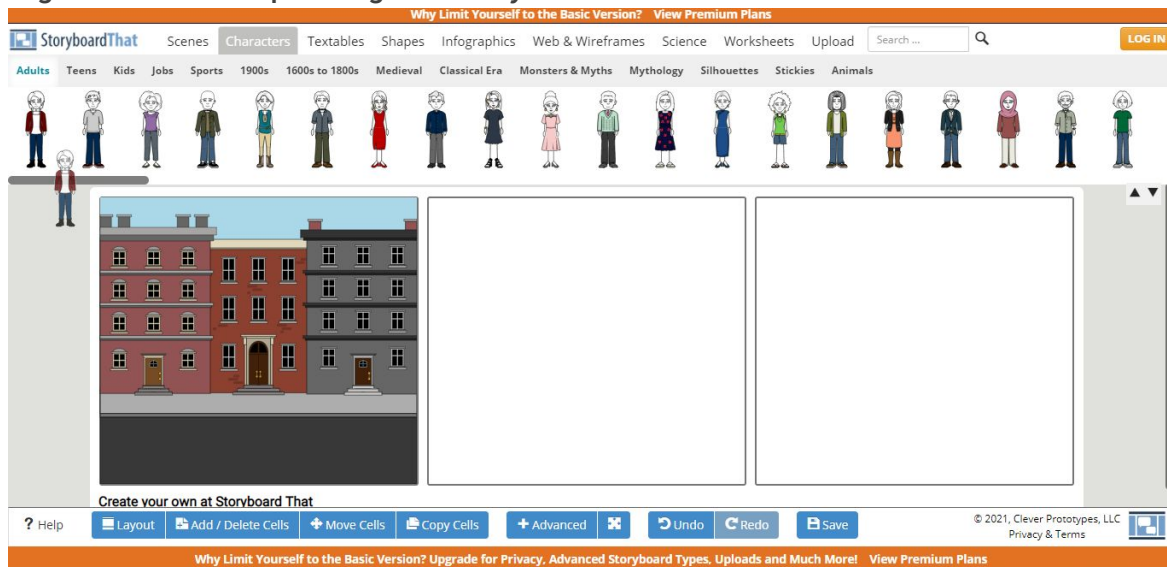
**Figura 18 - Tipos de personagens**



Para adicionar um personagem ao seu *storyboard*, você deve fazer o mesmo que se faz com as cenas: segurar o personagem, arrastá-lo e soltá-lo em um cenário ou em uma das células em branco (Figura 19 e 20). E para editar seus atributos, você também pode dar um clique sobre o personagem onde aparecerá um menu para mudar a cor de seus cabelos, roupas, olhos, sapatos e pele (Figura 21). E, ao clicar em “Edit Pose”, no mesmo menu, você pode alterar o estilo do cabelo, as expressões e posições do personagem (Figura 22).



**Figura 19 - Adicionar personagem ao storyboard**



**Figura 20 - Personagem adicionado ao storyboard**

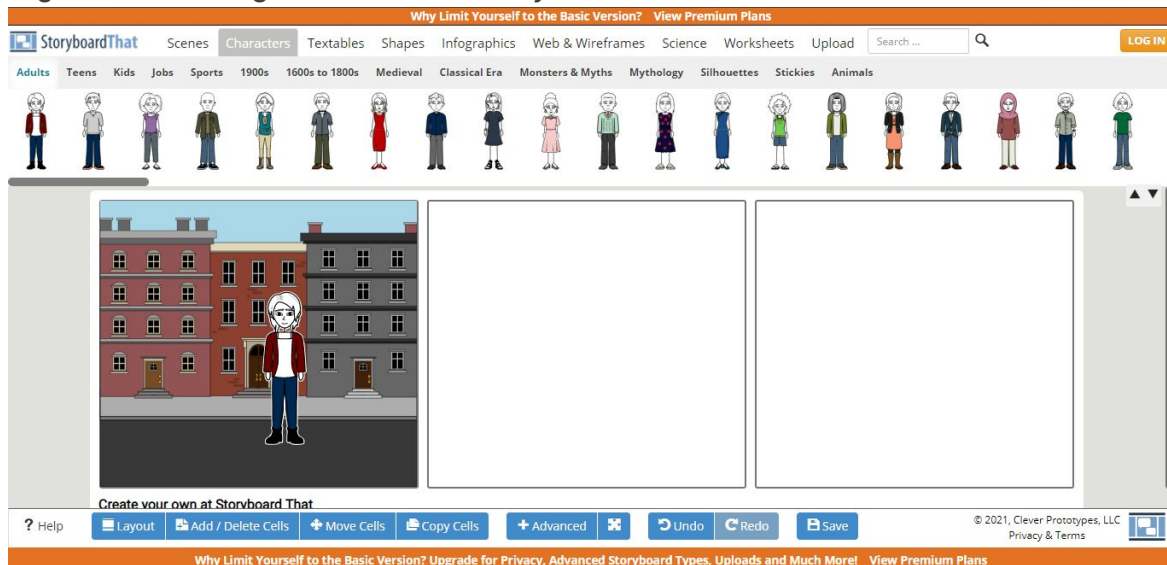


Figura 21 - Editar personagem

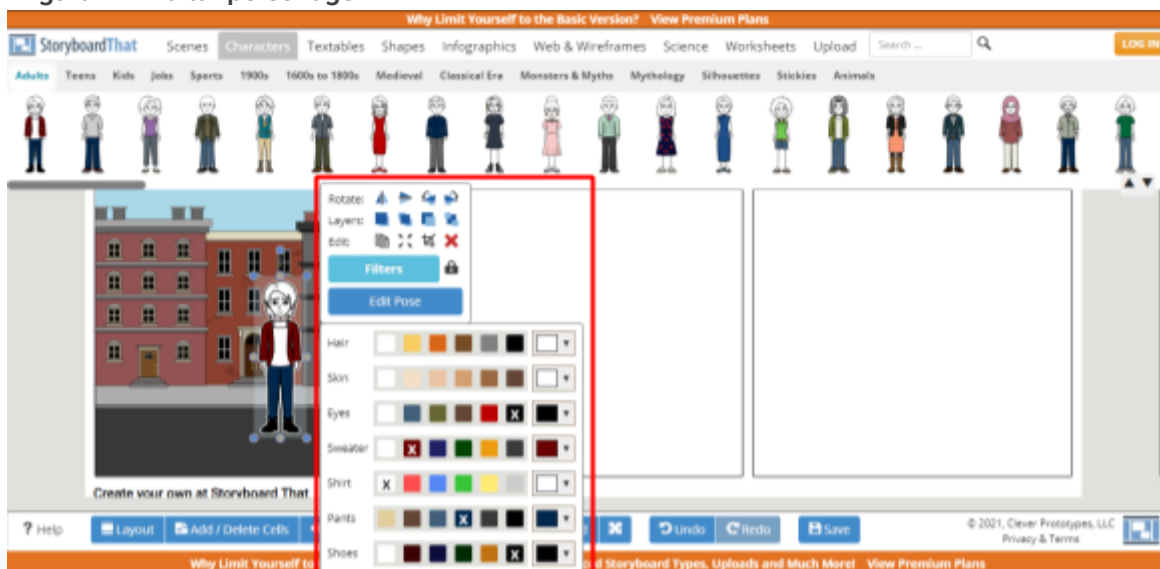
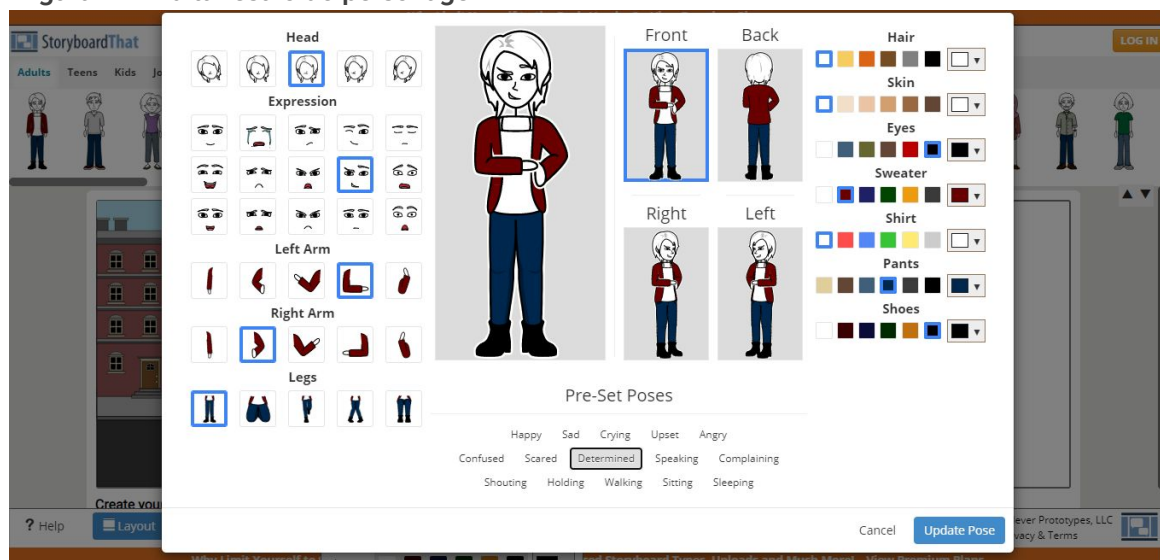


Figura 22 - Editar estilo do personagem



Para adicionar e editar qualquer elemento no seu *storyboard*, como os que já vimos (cenas e personagens), e como os que ainda iremos ver (*textable*, formas, infográficos, etc), o processo é sempre o mesmo: você seleciona e segura o elemento, arrastá-lo para a cena ou célula que você quer colocá-lo, e clica sobre ele para editar quaisquer atributos. Portanto, nos próximos tópicos iremos apenas apresentar o que é e qual o objetivo/utilidade de cada elemento, para não tornar isso algo repetitivo.

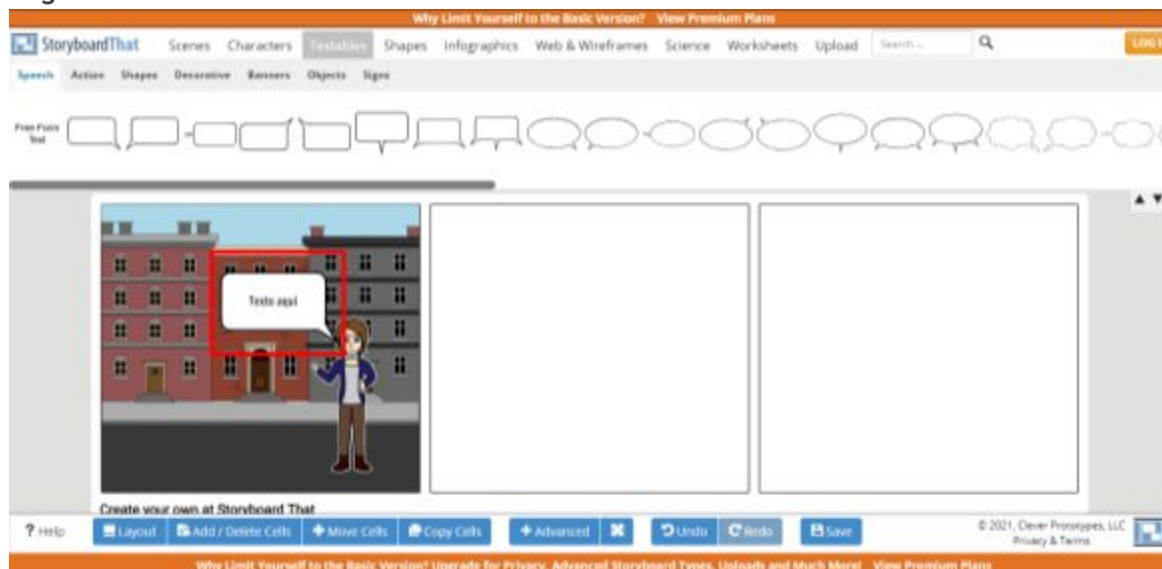
## 08. Textable

Os *textable* (Figura 4 - 08) são, nada mais nada menos, do que balões nos quais você pode adicionar falas para os personagens no *storyboard* (Figura 23). Para incluir a fala no balão, você deve dar dois cliques sobre ele e digitar a frase que você quiser (Figura 24).

Figura 23 - Tipos de *textable*



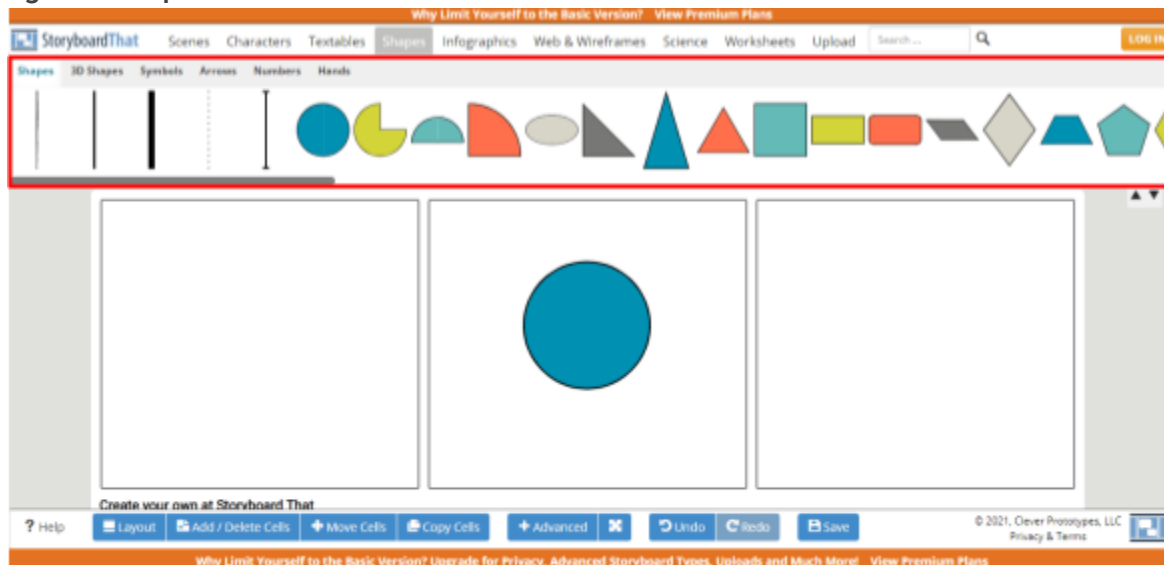
Figura 24 - Adicionar texto ao *textable*



## 09. Formas

Você também pode adicionar formas ao seu *storyboard* (Figura 4 - 09), sendo elas dos tipos geométricas, 3D, símbolos, setas, números e formas com a mão (Figura 25).

Figura 25 - Tipos de formas



## 10. Infográficos

Os infográficos são conteúdos visuais que utilizam tanto de textos verbais, quanto não verbais, que podem variar entre imagens, ilustrações, pictogramas etc, que tem como objetivo melhorar a compreensão do leitor (CHAGAS, 2020), conforme mostrados na Figura 26. Os infográficos da ferramenta podem ser visualizados clicando em “Infographics” (Figura 4 - 10), e podem ser dos tipos: ícones, gráficos, *banners* e mãos.

Figura 26 - Tipos de formas



## 11. Elementos web e wireframes

Os elementos *web* e *wireframes* (Figura 4 - 11), são muito semelhantes aos elementos infográficos, porém, eles são mais voltados para ícones que são continuamente associados a elementos da internet, sendo eles: ícones, *wireframes*, mãos e gestos, e emojis (Figura 27).

Figura 27 - Tipos de elementos web e wireframes



## 12. Elementos de ciência

O StoryboardThat também permite que você trabalhe com elementos relacionados à ciência, como órgãos, células, DNA, etc (Figura 28). Para visualizar esses elementos basta clicar em “Science” (Figura 04 - 12).

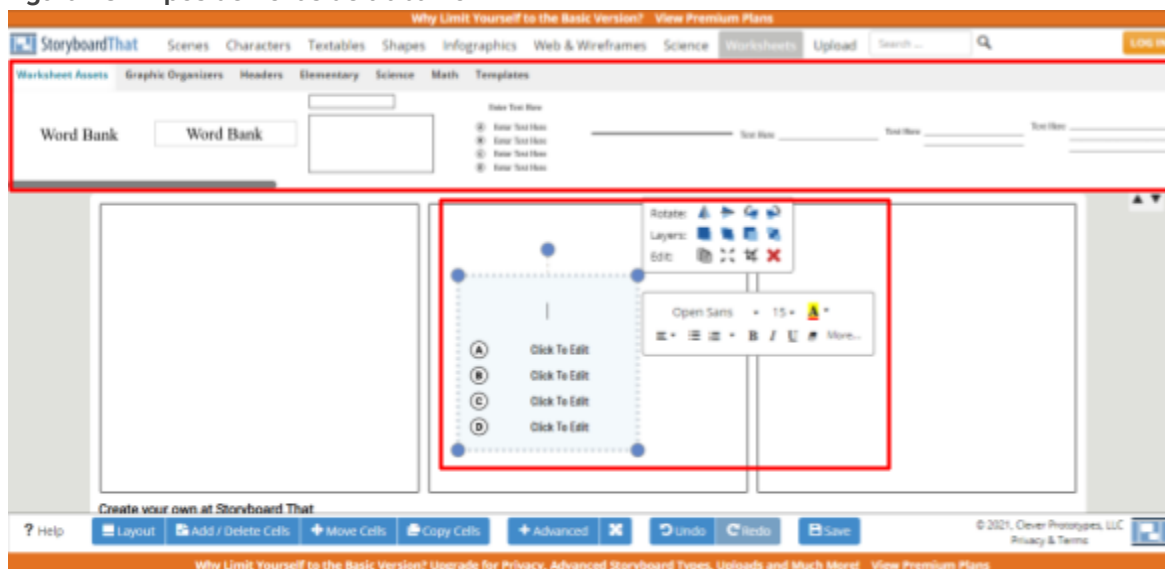
**Figura 28 - Tipos de elementos de ciência**



## 13. Fichas de trabalho

Uma das coisas mais legais dessa ferramenta é que ela permite que você adicione fichas de trabalho, ou “Worksheets”, ao seu projeto (Figura 4 - 13). Essas fichas podem ser campos de textos, questionários, linhas de texto, organizadores de gráficos, tabelas, entre diversas outras opções (Figura 29), e ao selecionar qualquer uma, você pode editar o texto que fica dentro delas.

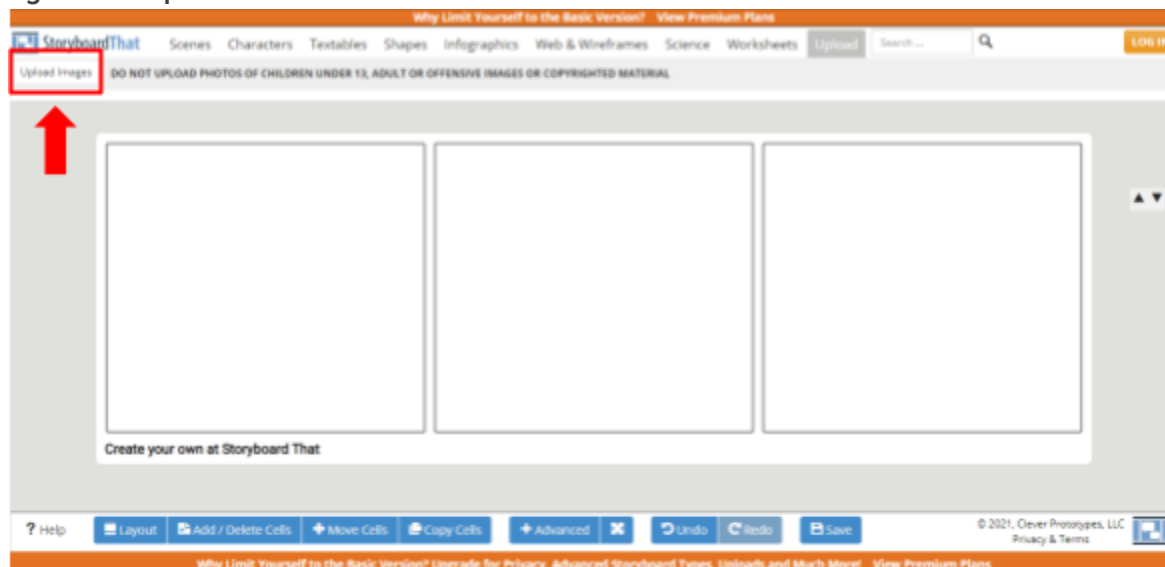
**Figura 29 - Tipos de fichas de trabalho**



#### 14. Enviar imagem

Caso você queira enviar/usar qualquer outra imagem que não esteja presente na ferramenta, você pode carregar essa imagem para seu projeto clicando em “Upload Images” (Figura 30), presente na opção de “Upload” da Figura 4 - 14.

**Figura 30 - Tipos de elementos de ciência**



#### 15. Salvar

Para salvar seu projeto, basta clicar em “Save” (Figura 4 - 15), adicionar um título e uma descrição opcional, e clicar em “Save Storyboard” (Figura 31). Após isso você será direcionado

para a página mostrada na Figura 32, onde você poderá editar, baixar, copiar, imprimir ou deletar seu *storyboard*, dentre outras coisas. Para baixar seu *storyboard*, você pode escolher algum dos formatos disponibilizados: PNG, PDF, PowerPoint ou GIF (Figura 33). Lembrando que para usuários *free*, as imagens ou PDF são baixados com uma marca d'água da ferramenta. Uma opção para solucionar isso, seria clicar em “Print” (Figura 31), escolher uma das duas opções mostradas na Figura 34 (“Storyboard Only” ou “Storyboard & Text”), e depois clicar em “Salvar” (Figura 35), para que seu documento seja baixado sem a marca d'água.

**Figura 31 - Salvar *storyboard***





Figura 32 - Opções gerais do storyboard



Figura 33 - Baixar storyboard

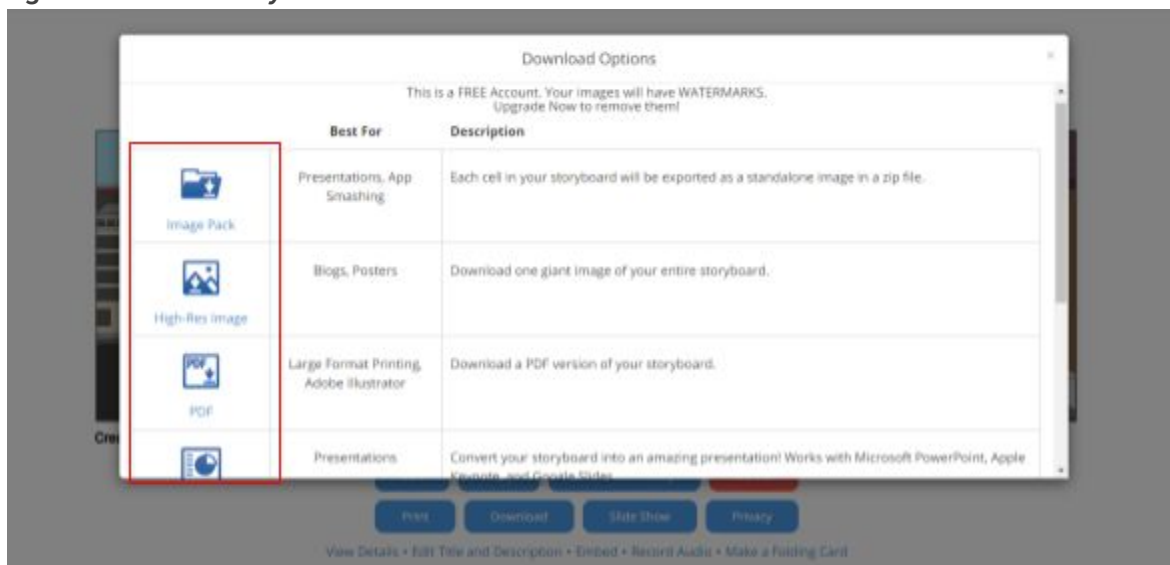


Figura 34 - Opções para salvar o PDF do storyboard

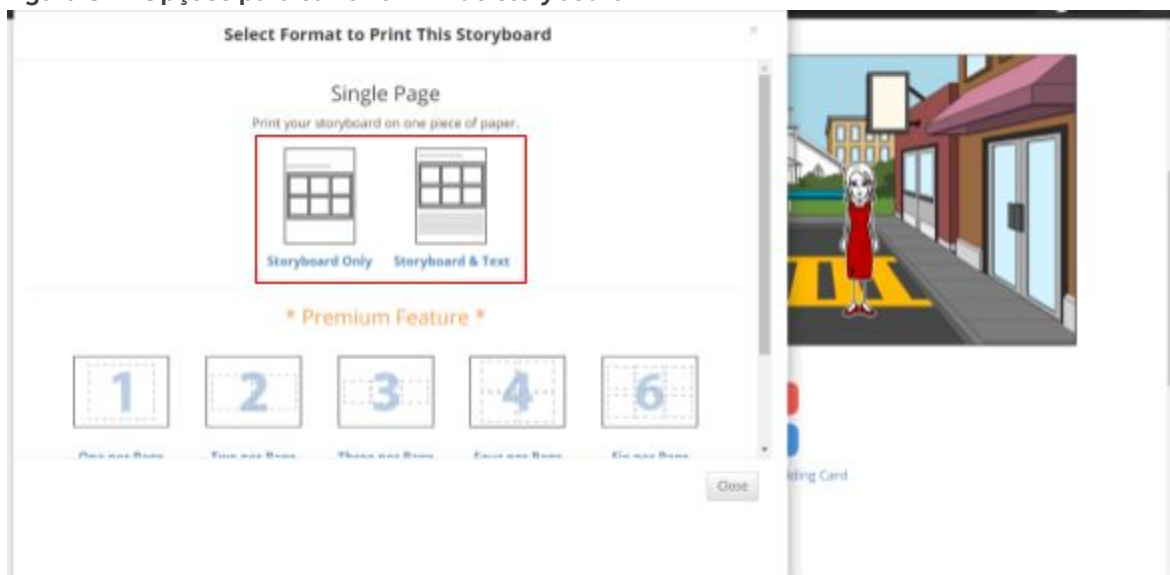
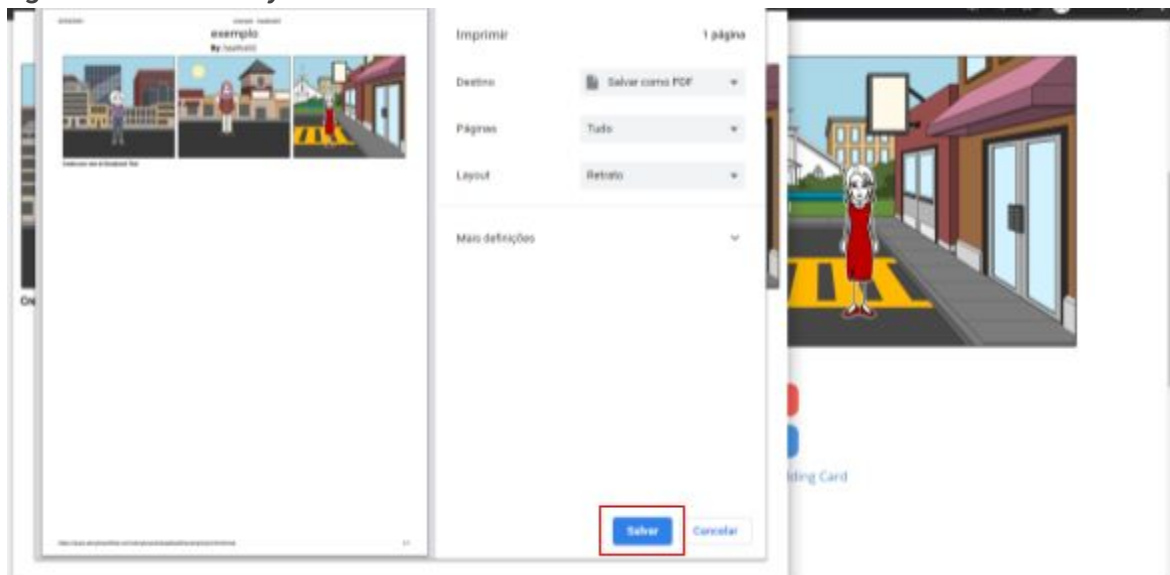


Figura 35 - Salvar storyboard em PDF





## Referências

CHAGAS, Zuk. **Rocketcontent**. 2020. Aprenda o que é um Infográfico e quais são os 7 passos essenciais para criar uma peça incrível!. Disponível em:

<<https://rockcontent.com/br/blog/infografico/>>. Acesso em: 03 fev 2021.

LEONARDO, Alonso; DINA, Lais Leal. **Storyboarding e Prototipação**. Instituto de Ciência e Tecnologia - Universidade Federal Fluminense. Rio das Ostras, RJ. 2017.

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Interaction design: beyond human-computer interaction**. John Wiley & Sons, 2011.

SHERMAN, Aaron. **StoryboardThat**. 2012. Digital Storytelling: Powerful Visual Communication, Made Easy. Disponível em: <<https://www.storyboardthat.com/>>. Acesso em: 02 fev 2021.