

# Mestrado em Tecnologias e Sistemas Informáticos Web

## Programação Web Avançada

Docente: Dr. Ricardo Baptista

### Atividade 3.1

Eduardo João Gomes Ribeiro

N.º 1600820

25 de abril de 2020

## Índice

1 Wireframe, Protótipo e Mockup: Diferenças? Que contributos da semântica do HTML5 dá à prototipagem?.....	2
2 Bibliografia.....	3

# **1 Wireframe, Protótipo e Mockup: Diferenças? Que contributos da semântica do HTML5 dá à prototipagem?**

Wireframes, Mockups e Protótipos referem-se a técnicas e objetos que permitem explorar (brainstorm) ideias e expectativas, procurando garantir que todos os intervenientes no processo possuem uma descrição comum e clara do projeto a desenvolver.[4]

Um wireframe é uma representação de baixa fidelidade que permitem definir o “esquema de apresentação” ou esqueleto de uma página ou janela. Utilizando blocos e um número reduzido de cores, normalmente uma escala de cinzentos, este modelo permite definir onde vão ser colocados os diversos elementos e o fluxo de navegação.[1][2]

O mockup é uma representação mais avançada, onde é estudado o design gráfico e comunicativo do projeto[1]. A definição das cores, tipos de letra, imagens, logótipos e texto exemplificativo (Lorem Ipsum[5]) permitem criar um mapa estático da aplicação [2][4].

O protótipo representa um interface interativo que, apesar de normalmente ainda não usar a versão final do código da aplicação, permite aos utilizadores interagir e ter uma noção do workflow da aplicação.[2] Permite expor interações que terão de ser desenvolvidas pelos programadores.

A semântica do HTML5 contribui para a simplificação do processo de criação de wireframes, mockups e protótipos. É possível recorrer a código HTML e algumas regras CSS para estabelecer o wireframe de uma aplicação em minutos, que pode ser facilmente partilhado entre os vários intervenientes do processo, recorrendo a plataformas como o CodePen[7]. As ferramentas de edição que todos os browsers incluem permitem experimentar e explorar cores, fontes e espaços de forma simples e rápida, flexibilizando a construção de um mockup. E a adição dos vários elementos semânticos no HTML5, como por exemplo nav, article, section, footer, header e aside, simplificam a definição da estrutura lógica do conteúdo da página/aplicação, criando uma separação mais evidente entre os vários blocos de código html e a sua função na estrutura da página/aplicação. [6]

## 2 Bibliografia

[1] Murillo, D., & Herrera, J. (2015, July). Use of wireframes and mockup on the redesign of a university website using the methodology User Centered Design. Memorias del VII Congreso Iberoamericano de Telemática CITA2015.

[2] Portela, C. F., & Queirós, R. (2018). Introdução ao desenvolvimento moderno para a Web.

[3] Ronda León, R. (2007). La diagramación en la arquitectura de información. No solo usabilidad, (6).

[4] Warcholinski, M., What Is the Difference Between Wireframe, Mockup and Prototype?, <https://brainhub.eu/blog/difference-between-wireframe-mockup-prototype/>

[5] Lorem Ipsum, [https://en.wikipedia.org/wiki/Lorem\\_ipsum](https://en.wikipedia.org/wiki/Lorem_ipsum)

[6] WDD Staff, 2011, <https://www.webdesignerdepot.com/2011/04/html5-and-css3-wireframing-in-the-final-product/>

[7] Rendle, R., 2018, Prototyping in the Browser, <https://css-tricks.com/prototyping-in-the-browser/>, publicado em 05-07-2018