



Desenvolvimento de Sistemas

Wireframes: conceitos e utilização

Conceitos

O *wireframe* de *website* é o protótipo visual de uma página da *web* que se concentra no conteúdo, no *layout* e no comportamento.

Tipicamente não inclui nada de estilo, cores ou gráficos. Pode-se imaginar como a planta baixa de uma casa, que mostra todo o projeto de encanamento e de eletricidade, mas sem o projeto do seu interior.

O *wireframe* de *website* também pode mostrar a relação entre as páginas, permitindo que você navegue entre uma série de modelos, recursos e disposições com componentes clicáveis.

Conforme já discutido em outras unidades curriculares, o *wireframe* é construído usando caixas básicas, linhas e outras formas para criar um esboço das partes funcionais de uma página da *web*. Muito costumeiramente, é o primeiro passo no processo de *design* e desenvolvimento do *website*, ajudando a comunicar os conceitos de *design* para a equipe, os clientes e/ou o gerenciamento.

Um *wireframe* permitirá que você ilustre aos seus clientes ou às partes interessadas o que você quer dizer, por exemplo, com uma imagem de herói, uma caixa de luz, uma navegação, e como esses elementos serão unidos em uma página.

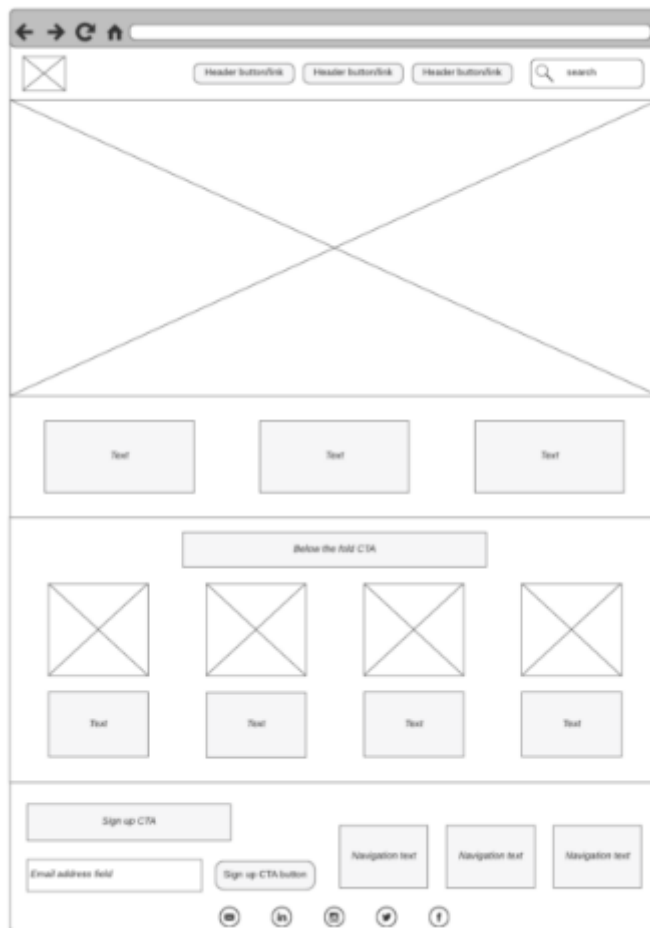


Figura 1 – Wireframe para um blog

Fonte: Oliver (2022)

Por que fazer *wireframes*?

Pode ser tentador e desafiador tentar pular a etapa do desenvolvimento do *wireframe* e fornecer aos clientes modelos de alta fidelidade do *website*, entretanto esse desenvolvimento oferece alguns benefícios importantes:

- ◆ *Brainstorming* de ideias de *design* e iteração rápida
- ◆ *Feedback* de todas as partes interessadas, como membros da equipe e clientes, antes de dedicar recursos a um esforço de *design* mais refinado
- ◆ Garantia de que todos estejam na mesma página e compartilhem a mesma visão
- ◆ Tradução da arquitetura de informações do *site* em caminhos de *design* visual, definindo elementos de navegação como cabeçalhos, barras laterais, rodapés e botões
- ◆ Destaque de quaisquer problemas e falhas potenciais antes que eles possam se tornar obstáculos maiores

- ◆ Escopo do esforço de desenvolvimento
- ◆ Colaboração para manter os projetos no caminho certo
- ◆ Validação de conteúdo e navegação
- ◆ Foco na interação do usuário, na usabilidade e na experiência do usuário

Construindo um *wireframe*

Antes de começar a desenvolver o *wireframe*, é aconselhável que você já tenha realizado algumas reuniões e sessões de *brainstorming* para discutir os requisitos de negócios e as necessidades do usuário.

Nesta etapa, você poderá criar um mapa do *site* existente ou projetar uma nova arquitetura de informações, discutir a estratégia de conteúdo e criar personas. O mais importante para você e a equipe é o entendimento de qual deve ser o objetivo principal de cada página.

A seguir, é possível visualizar sete atividades que devem ser desenvolvidas para criar um *wireframe* da melhor forma.

Identifique o objetivo do *site*

Pense naquilo que deseja que todos os visitantes vejam e façam enquanto você chama a atenção deles. O objetivo pode ser uma venda, um *download* ou uma visita a uma página específica. Certifique-se de que sua equipe esteja alinhada em torno do objetivo para que as etapas subsequentes fluam sem problemas até que você coloque seu *site* em produção.

Entenda o fluxo do usuário

Os *wireframes* ajudam a comunicar um fluxo esperado de ações do usuário na página. É interessante descrever o ponto de entrada de um visitante, as páginas pelas quais ele normalmente passaria e outros pontos principais que ele acessaria. Vale a pena descrever esse fluxo textualmente antes de desenhar em *wireframe* para evitar retrabalho.

Determine o tamanho do *wireframe* do seu *website*

Geralmente, recomenda-se considerar as dimensões, em *pixels*, de 1080 x 1920 para simular uma tela de *smartphone*; 1200 x 1920 para *tablet*; e 768 x 736 para *desktop*.

Comece o *design* do *wireframe* do seu *site*



Se você estiver usando caneta e papel físicos, recomenda-se o uso de papel pontilhado ou papel quadriculado para manter as coisas alinhadas. Se você está usando uma plataforma digital, escolha uma ferramenta que funcione melhor para as suas necessidades de fidelidade de *wireframe*.

Determine os pontos de conversão

Nesta fase, você determinará quais botões, *hiperlinks*, imagens ou outros elementos na página guiarão o leitor para a próxima etapa até atingir o objetivo final que discutimos na primeira etapa.

Remova etapas redundantes

Nesta etapa, são revistos os *wireframes* e corrigidos os elementos percebidos com a construção do esqueleto do *site*, como páginas redundantes ou navegação inconsistente. Sempre que houver uma oportunidade de simplificar seu *wireframe*, faça-o.

Obtenha *feedback* sobre o *wireframe*

Seu *site* passará por várias rodadas de testes e revisões antes de entrar no ar, mas ainda é uma boa ideia obter *feedback* sobre seus *wireframes* nos estágios iniciais. Considere observar criticamente esse trabalho sob a visão de UX (*user experience*) e UI (*user interface*).

É importante lembrar que, na criação *wireframe*, deve-se evitar o uso de cores ou imagens que desfoquem a ideia principal. O principal desejo é que o *wireframe* se concentre no *layout* e no comportamento. Até mesmo a fonte que você usará deve ser genérica. As imagens devem ser representadas com uma caixa com um X através delas.

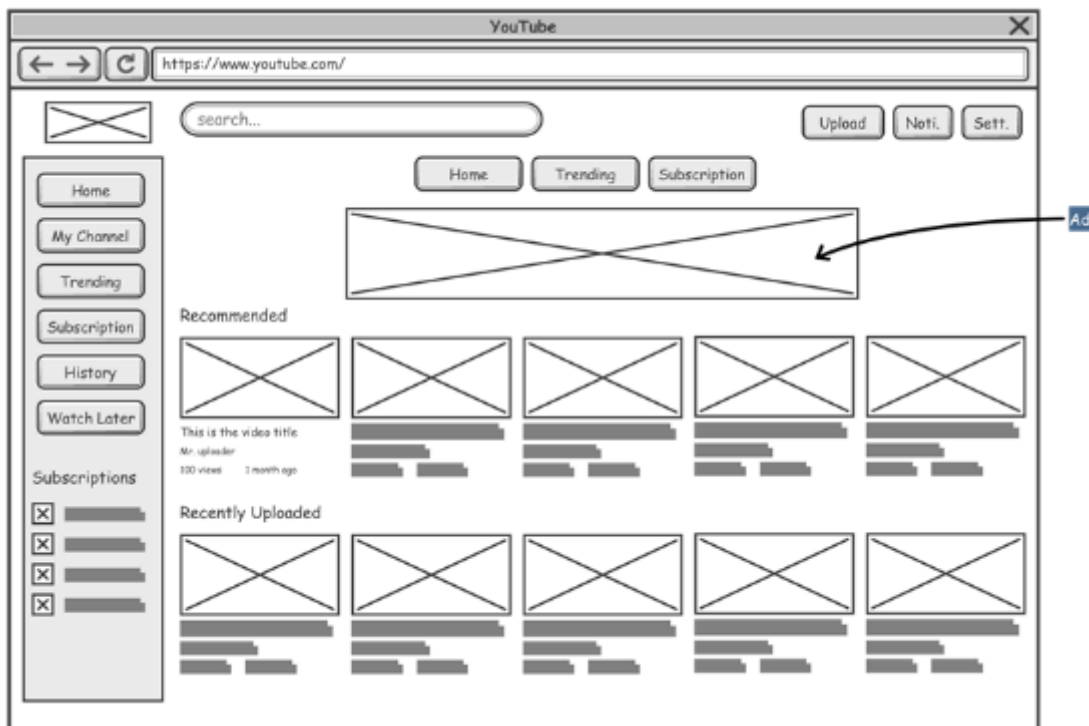


Figura 2 – *Wireframe* para página de vídeos on-line

Fonte: Visual Paradigm ([s. d.]

Clique ou toque no botão para acessar o objeto interativo "Construtor de *Wireframe*":

Construtor de
Wireframe (obj-wireframe/index.html)

Ferramentas de construção de *wireframe*

Existem diversas ferramentas que auxiliam na construção do wireframe disponíveis, e elas podem ser utilizadas diretamente no navegador ou serem instaladas na sua máquina.

A seguir, veja algumas ferramentas utilizadas que podem ser testadas e estudadas.

Adobe XD

O Adobe XD é uma ferramenta de *design* baseada em vetores e serve para qualquer pessoa que precise criar interfaces de usuário intuitivas e *wireframes* interativos. Ela traz uma enorme quantidade de componentes de interface embutidos que ajudam os *designers* a criar *wireframes*, sendo possível testá-los em diversos tipos de dispositivos.

Figma

Esta ferramenta foi estudada em unidades curriculares anteriores e é uma poderosa ferramenta de *design* baseada na nuvem. Sua interface, com gestos simples de arrastar e soltar, permite que você faça rapidamente projetos de *design* e protótipos de aplicativos. Ela tem um *layout* intuitivo e expansivo, que ajuda o usuário a construir múltiplos *designs* dentro de um mesmo projeto, tornando-o especialmente adequado para trabalho em equipe.

Wireframe.cc

É uma das melhores opções caso você precise de uma ferramenta simples e eficiente para criar maquetes de *sites* ou aplicativos móveis. Essa ferramenta de *wireframes* baseada na *web* tem uma interface amigável e sem complicações.

Balsamiq

É uma ferramenta que permite aos usuários criar facilmente protótipos de baixa fidelidade. Em vez de focar detalhes complexos, essa ferramenta simplifica o processo de criação com *wireframes* em estilo de rascunho, que dão mais ênfase ao conteúdo e à estrutura do seu projeto.

Ainda existem muitas outras ferramentas que podem ser utilizadas na construção de *wireframes*. Se quiser conhecer mais ferramentas disponíveis, basta fazer uma procura no seu buscador preferido.

Usando o Wireframe.cc

Após digitar no seu navegador o endereço do Wireframe.cc, você será direcionado à página na qual poderá, então, construir seus *wireframes*.

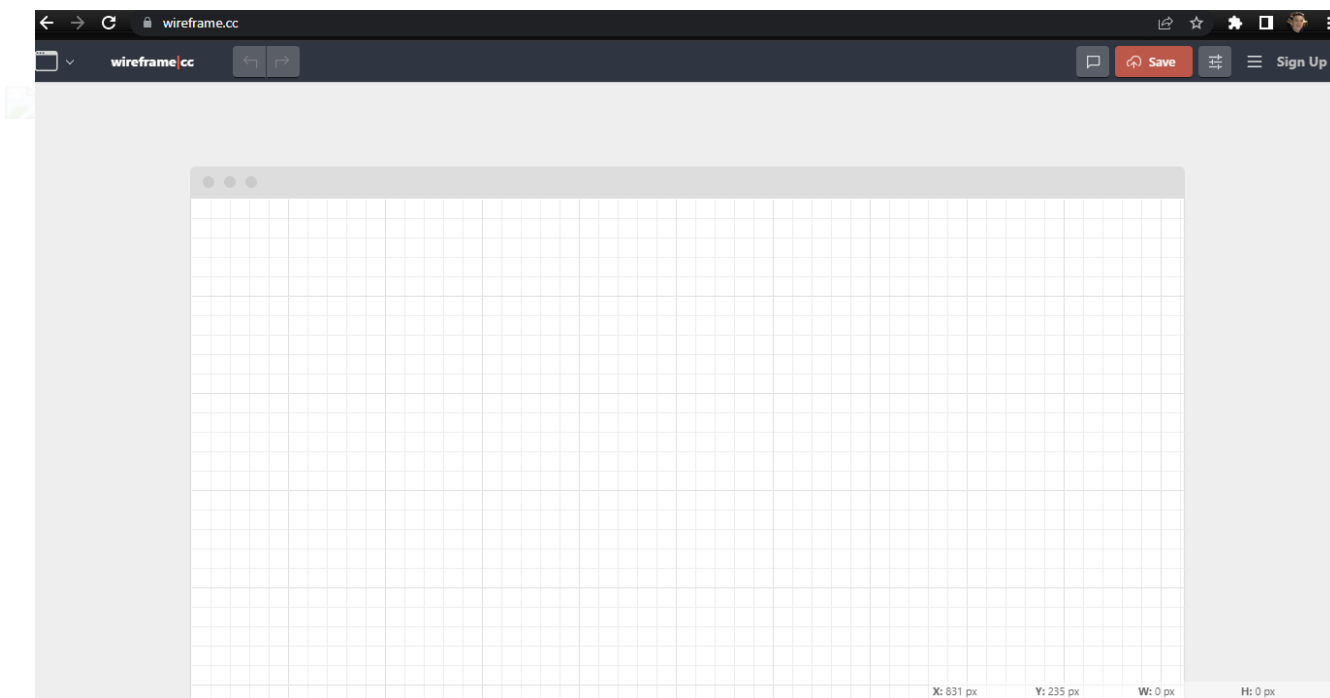


Figura 3 – Página inicial do Wireframe.cc

Fonte: Senac EAD (2023)

No topo da página inicial à esquerda, pode-se escolher o *layout* do dispositivo com que se pretende trabalhar e fazer a construção. Existe a opção para documento em branco, *sites*, *tablets* e dispositivos móveis, conforme mostra a figura a seguir:



Figura 4 – Escolhendo o tipo de dispositivo

Fonte: Senac EAD (2023)

Para inserir os objetos na área destinada, basta você clicar com o *mouse* e arrastar. Logo que soltar o *mouse*, o espaço selecionado ficará em evidência e abrirá uma guia com os componentes que poderão ser utilizados no espaço, conforme mostra a figura a seguir:

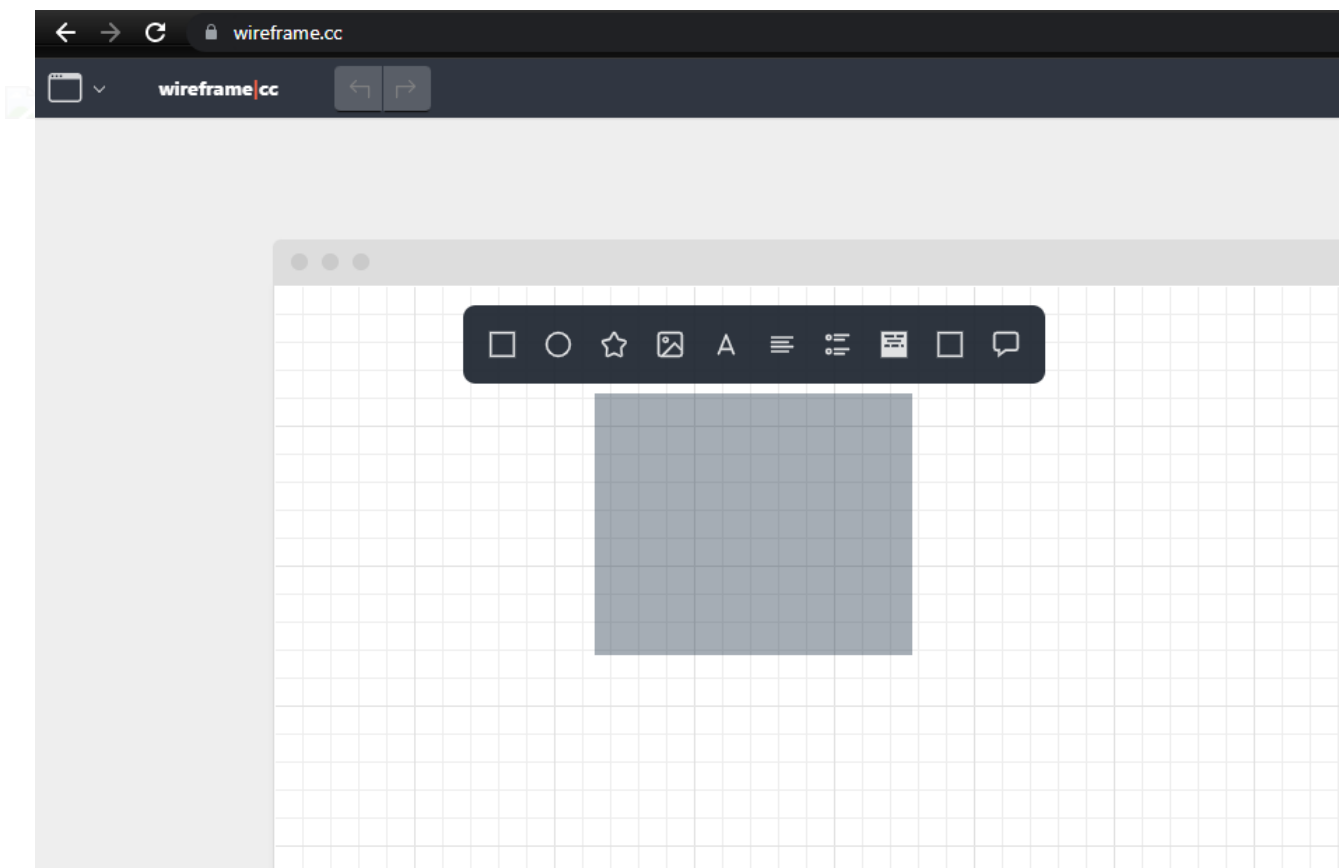


Figura 5 – Inserindo objetos na tela

Fonte: Senac EAD (2023)

Veja, a seguir, os elementos da guia.

O objeto da tela do *wireframe* será um quadrado.

O objeto da tela do *wireframe* será um círculo.

Utilizado para escolher ícones.

Utilizado para inserir uma imagem na tela do *wireframe*

Utilizado para adicionar textos na tela do *wireframe*.

Utilizado para alinhar textos..



Utilizado para fazer listas..

Utilizado para criar tópicos..

Utilizado para caixas de texto..

Utilizado para comentários..

Esses são os principais recursos de utilização no Wireframe.cc, e a ferramenta é intuitiva e de fácil utilização.

Você montará, agora, o seguinte wireframe para uma página empresarial:

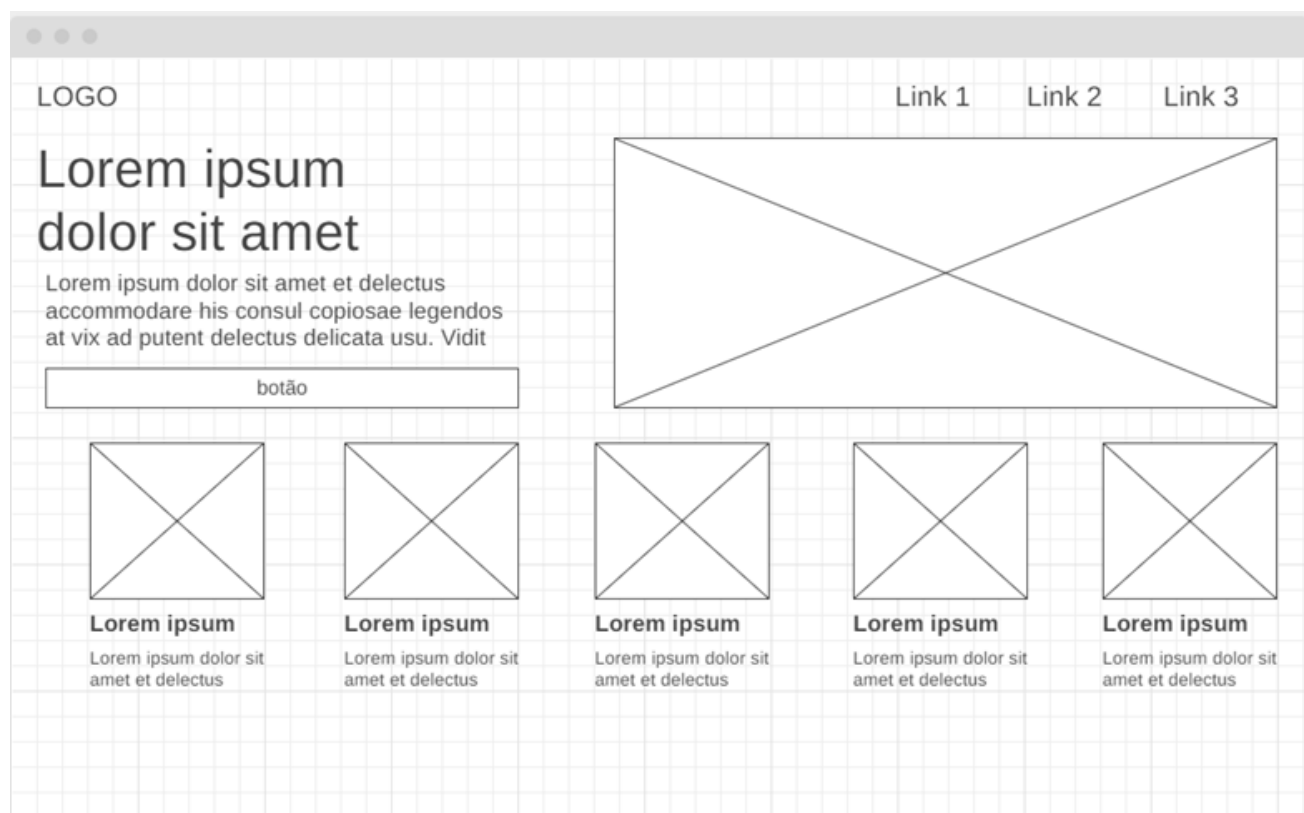
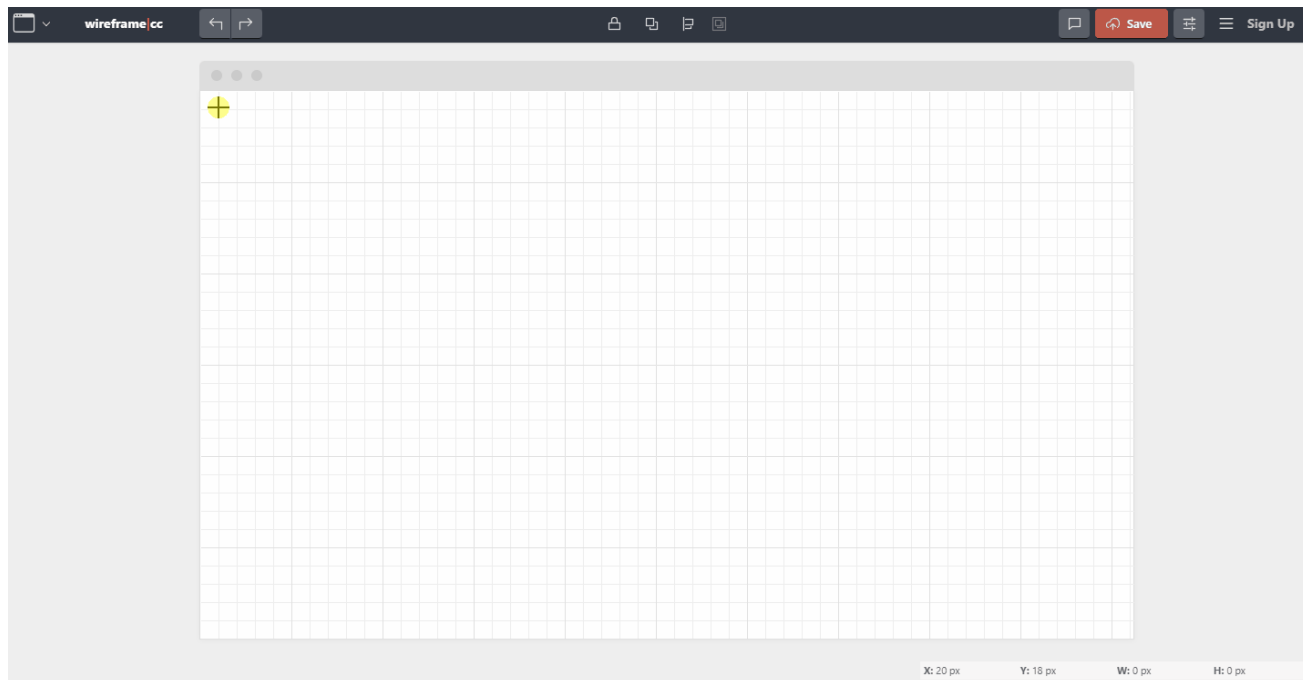


Figura 6 – Wireframe de página empresarial

Fonte: Senac EAD (2023)

Veja, na animação a seguir, o passo a passo da construção desse *wireframe*. É importante notar que os passos são simples e consistem basicamente em arrastar e clicar à direita para criar uma nova forma e selecionar que tipo de elemento quer representar.

Usa-se clicar e arrastar à esquerda para selecionar itens. É possível copiar e colar um ou vários itens no *wireframe*. É possível, ainda, usar as linhas de guia que surgem na tela para alinhar elementos. Note que os elementos de texto vêm com frases em latim, muito usadas para *wireframes* e testes em programação com a intenção de apenas representar uma área textual para a qual ainda não se tem o conteúdo real.



Utilizando a ferramenta Wireframe.cc, construa um protótipo do *site* do Senac EAD (<<https://www.ead.senac.br/>>).

Lembre-se de utilizar UI e UX e foque no principal objetivo do *site*.

Encerramento

Neste material, você estudou que o *wireframe* é uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento de *websites* e aplicações e que, por meio dele, é possível iniciar a fase de elaboração e construção do seu projeto já pensando e identificando todas as telas, interações e disposições de objetos.