



Curso PHP

Do XLSX ao CMS (aula 4)

**Com quantos paus
se faz uma canoa?**

—

**E com cinco
ou seis Retas,
é fácil fazer
um castelo?**

—

**Da armação
ao produto final**



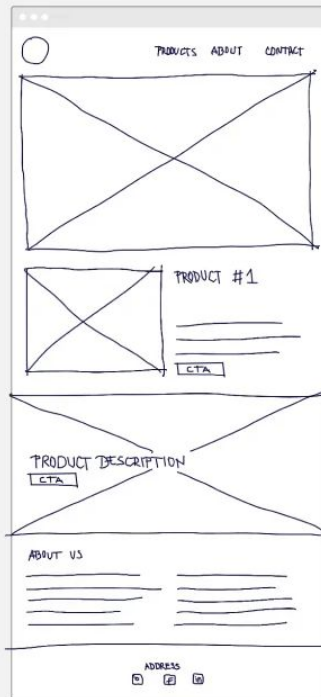
O Wireframe

Os wireframes são planos básicos que ajudam as equipes a alinhar os requisitos, mantendo conversas de design de experiência do usuário focadas e construtivas.

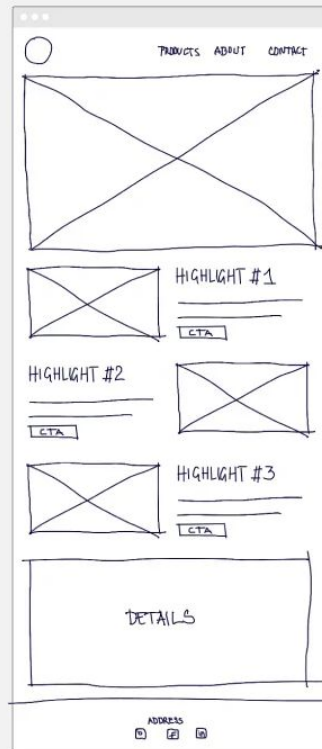
Pense no seu wireframe como o esqueleto do seu aplicativo, site ou outro produto final.

Seu wireframe mostra à equipe de design e às partes interessadas os contornos dos contornos, componentes e recursos essenciais das páginas da Web. ([Figma](#))

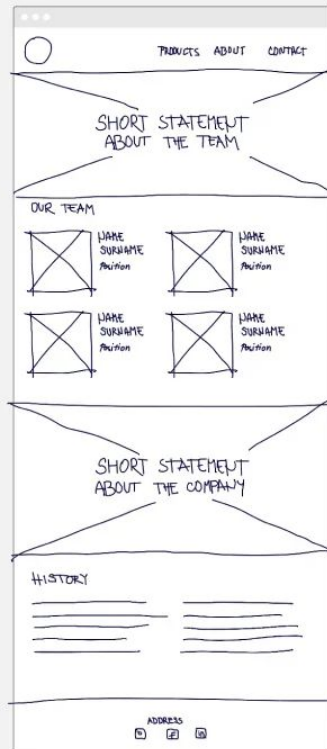
Landing Page



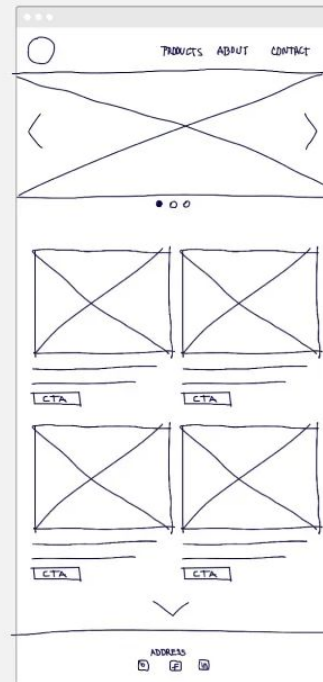
Our Product



About



News



Estrutura da página

Um wireframe delinea a estrutura de uma página ou aplicativo.

Ela ajuda os designers a descobrir onde certos elementos devem ficar e ter uma ideia de como será o design.

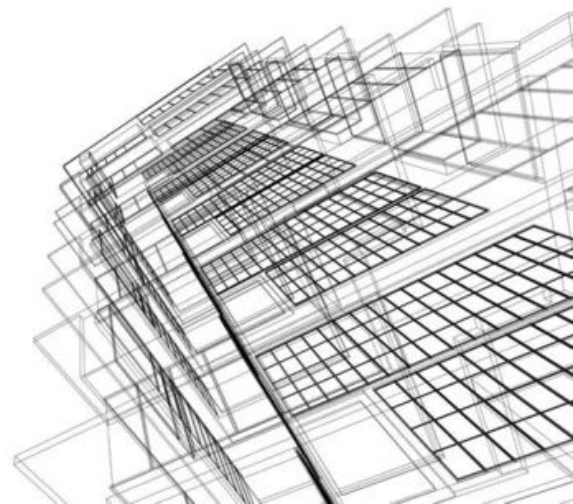




Arquitetura da informação

Dentro da estrutura, os designers também precisam planejar onde os elementos da página ficarão - isto é conhecido como arquitetura da informação.

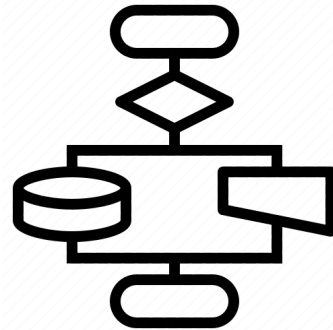
Os designers podem organizar onde estes elementos devem ir dentro da estrutura de uma página.



Fluxo do usuário (User Flow)

Os designers de UX precisam considerar como os usuários irão navegar na página. É aqui que a criação de wireframe pode ajudar. A criação de um wireframe te força a considerar o conteúdo da página a partir da perspectiva do usuário.

Como resultado, é mais provável que eles criem uma página ou aplicativo que seja de fácil utilização.

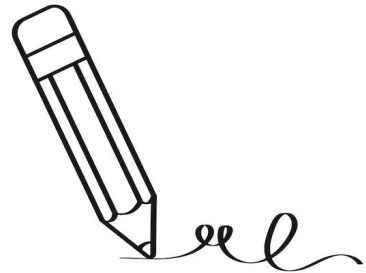




Funcionalidade

Os desenvolvedores utilizam um wireframe para visualizar a funcionalidade de um aplicativo antes de passar para as fases de design técnico.

Eles podem ver como eles querem que a página ou app funcione e que recursos precisam para fazer isso acontecer.



Maquete
Mock-up
Mockup

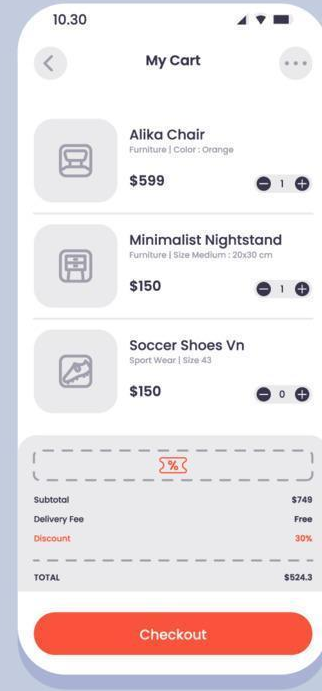
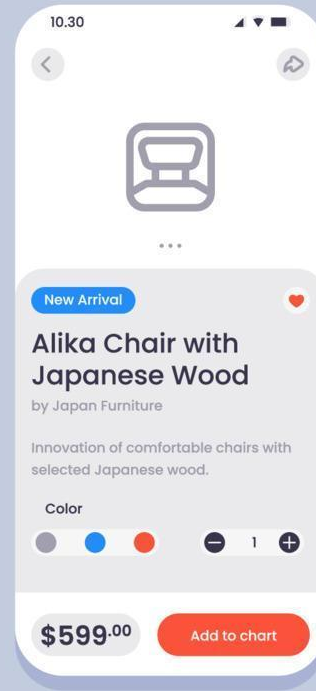
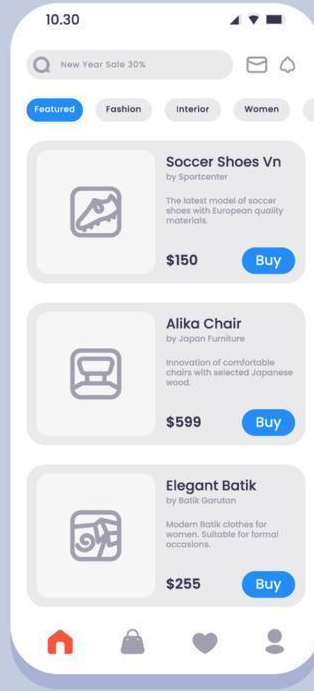
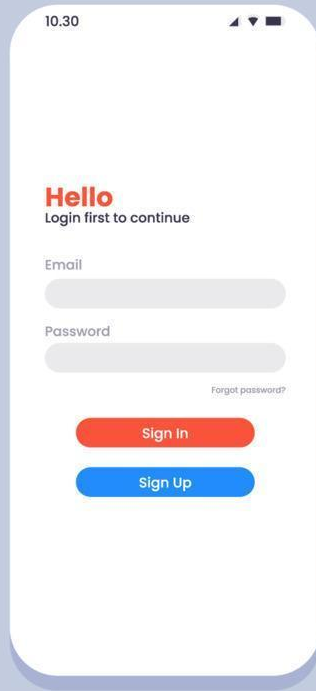
**Tudo que é bonito
é para se mostrar**



Mock-up

Antes conhecido como maquete, o mock-up é um recurso que serve para colocar ideias em prática, simulando o produto final.

Por meio de um mock-up, você poderá criar protótipos, avaliar desenhos, cores e tipografias, ver a rota do usuário em um serviço web e sua funcionalidade previamente ao design final. ([EBAC](#))



—
UI/UX

**A experiência
e a usabilidade
do produto importa**



User Interface (UI)

UI design é a disciplina que se concentra na criação da aparência visual e da interação de um produto digital, como um aplicativo ou site.

UI, ou Interface do Usuário, se refere a todos os elementos visíveis e interativos que permitem que os usuários interajam com o produto.

O objetivo do UI design é criar uma interface visual atraente e fácil de usar, que permita que os usuários interajam de forma eficiente e eficaz com o produto. ([Cubos](#))



User eXperience (UX)

UX design, ou design de experiência do usuário, é a disciplina que se concentra em criar experiências de usuário satisfatórias e significativas em produtos digitais, como sites, aplicativos, softwares e outros sistemas interativos.

O objetivo do UX design é garantir que o produto digital atenda às necessidades dos usuários de forma eficiente, eficaz e agradável.

Em última análise, o objetivo do UX design é criar um produto digital que ofereça uma experiência satisfatória e significativa para o usuário, aumentando a satisfação e a fidelidade do cliente. ([Cubos](#))

Aplicando as lições em nosso projeto

Período: 2024.2

[Página inicial](#)

Períodos

Disciplinas

Atividades

Agendamentos

Inserir

[illegible]

Mouse à obra!