



# Projeto de Interface Gráfica

## *Processo de Wireframing*

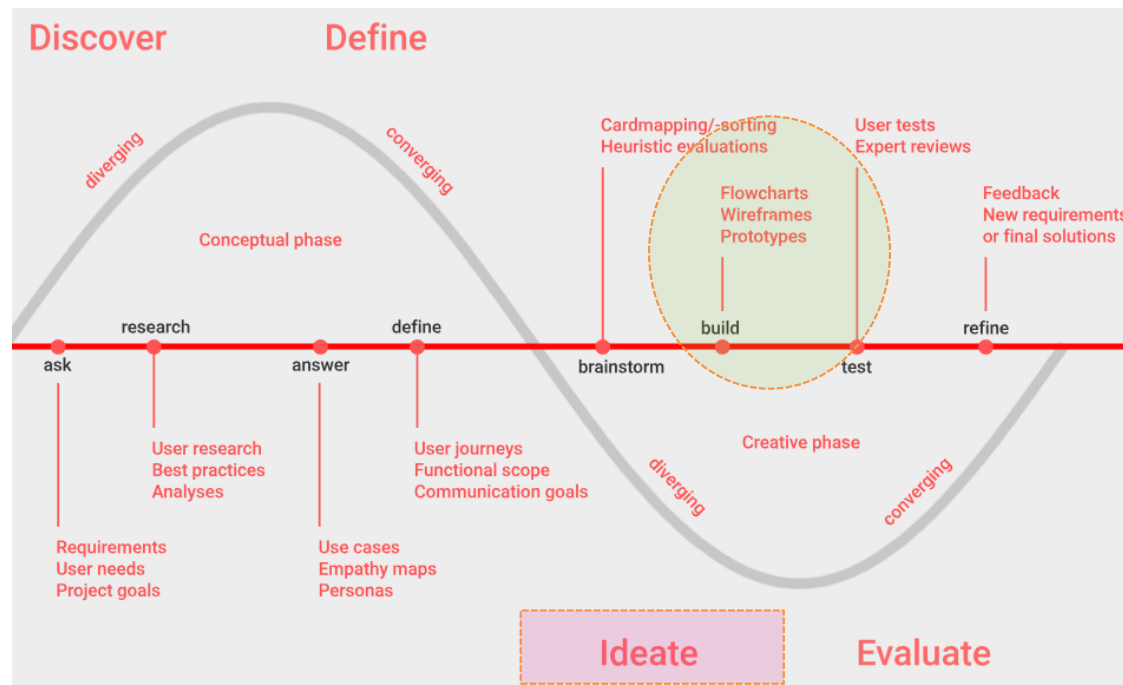
Profa. Joyce Miranda

# Projeto de Interface Gráfica

## Processo de Wireframing

### ► Wireframe

- Representação visual de baixa fidelidade de uma interface gráfica.
- Permite o alinhamento inicial da expectativa do cliente quanto ao visual do produto contratado.

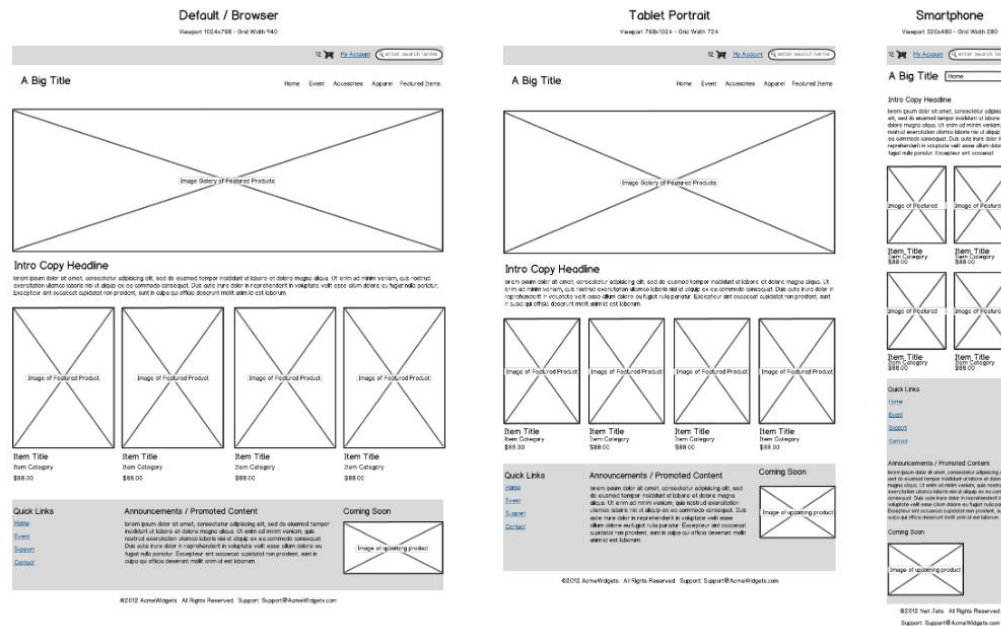


# Projeto de Interface Gráfica

## Processo de Wireframing

### ► Wireframe

- Tem como foco a representação do **conteúdo**, da **estrutura** e da **navegação** presentes na interface gráfica.
- Deve comunicar de forma rápida a ideia primária da interface.
- Deve ser flexível para alterações rápidas.



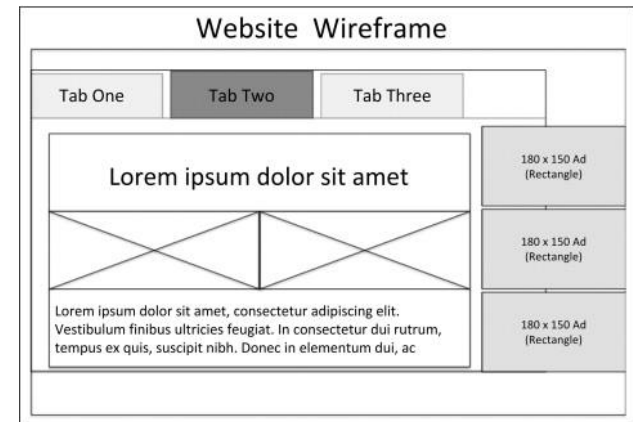
# Projeto de Interface Gráfica

## Processo de Wireframing

---

### ► Wireframe – Características Visuais

- Composto por elementos visuais básicos.
  - Linhas, Caixas, Texto
- Não contém cores, imagens ou estilos tipográficos.
  - Uso de tons de cinza.
  - Substitui imagens por retângulos com um “X”.
  - Uso de fontes genéricas
  - Utilizar diferentes tamanhos de fonte para expressar a hierarquia da informação (títulos/subtítulos).
- Não apresenta conteúdo real.
  - *Lorem ipsum* é um texto padrão em latim. Utilizado para evitar que as pessoas foquem no texto e se concentrem nos aspectos visuais.



# Projeto de Interface Gráfica

## *Processo de Wireframing*

---

### ► Fidelidade



# Projeto de Interface Gráfica

## Processo de Wireframing

---

### ► Fidelidade

#### *Wireframe*

Baixa Fidelidade

Layout estrutural

Estático

Documentação,  
Comunicação rápida

\$

#### *Mockup*

Média a Alta Fidelidade

Cores, tipografia, imagens

Estático

Coletar feedback e conseguir  
vender a ideia do produto

\$\$

#### *Protótipo*

Média a Alta Fidelidade

Simula a interface de  
interação do usuário

Interativo

Teste de usabilidade

\$\$\$

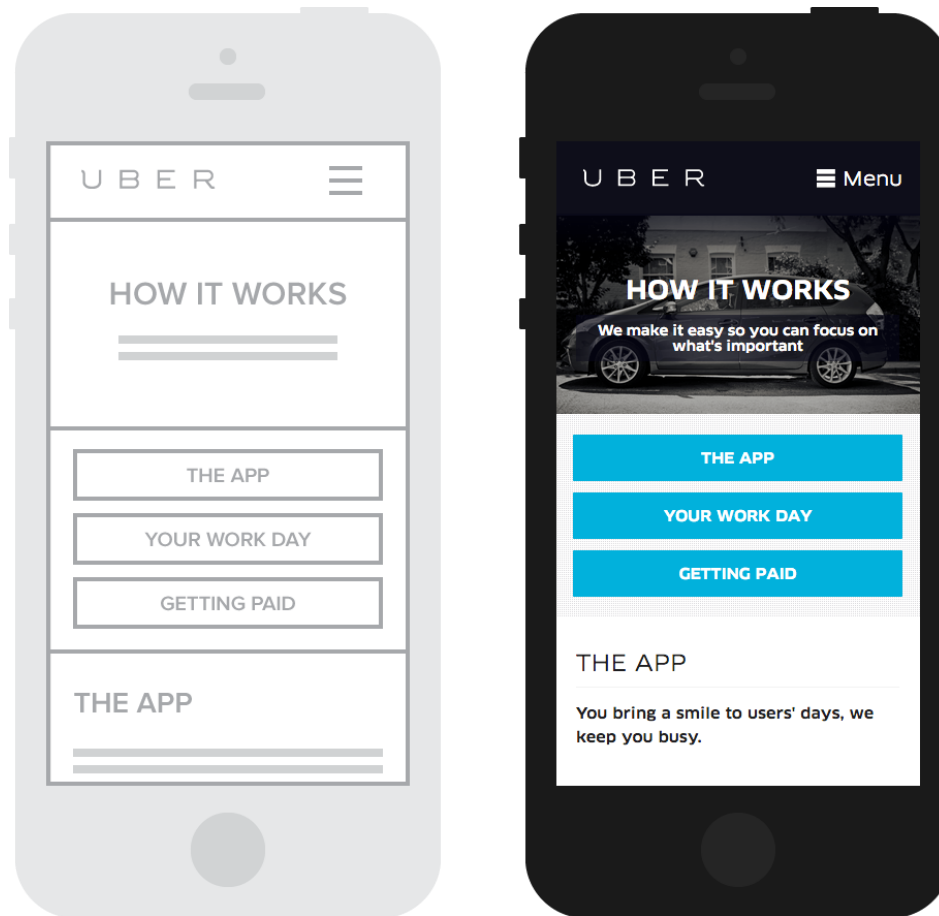


# Projeto de Interface Gráfica

## *Processo de Wireframing*

---

### ► Fidelidade

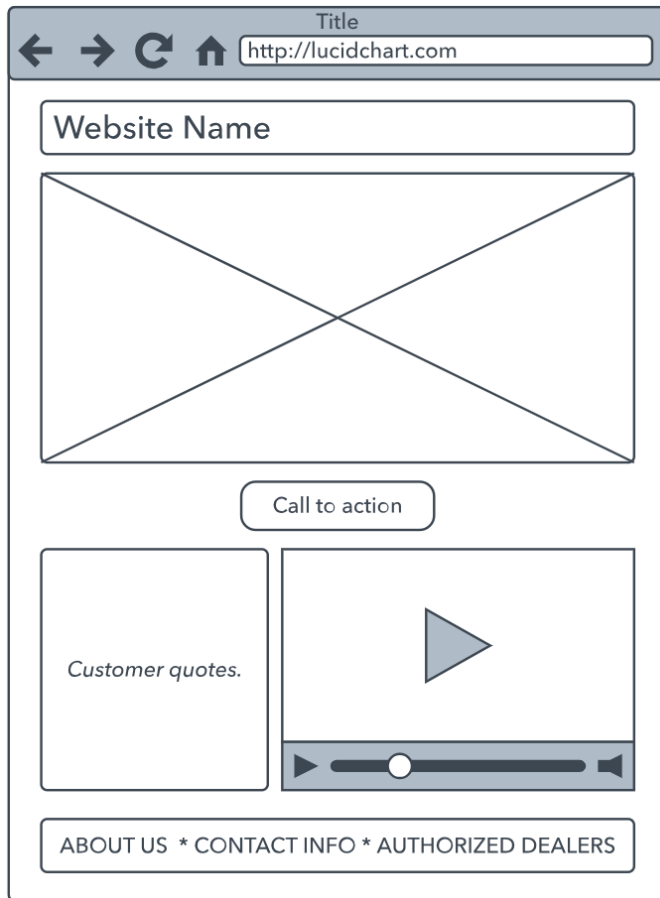


# Projeto de Interface Gráfica

## Processo de Wireframing

---

### ► Passos para criação de um *Wireframe*



1. Pense sobre o propósito final do site e projete com esse objetivo em mente.
2. Organize o conteúdo da sua interface considerando a divisão da interface em Cabeçalho, Corpo e Rodapé.



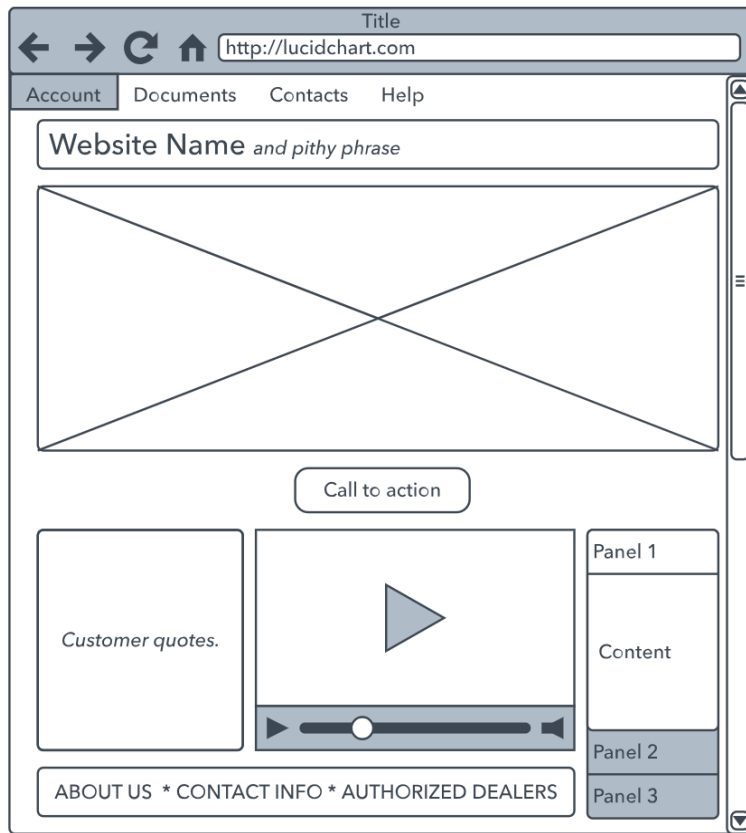


# Projeto de Interface Gráfica

## Processo de Wireframing

---

### ► Passos para criação de um *Wireframe*



3. Considere aspectos de navegação.
4. Adicione botões e links para que os usuários possam visitar as principais seções do seu site, incluindo áreas de conteúdo, pesquisa e login do usuário.

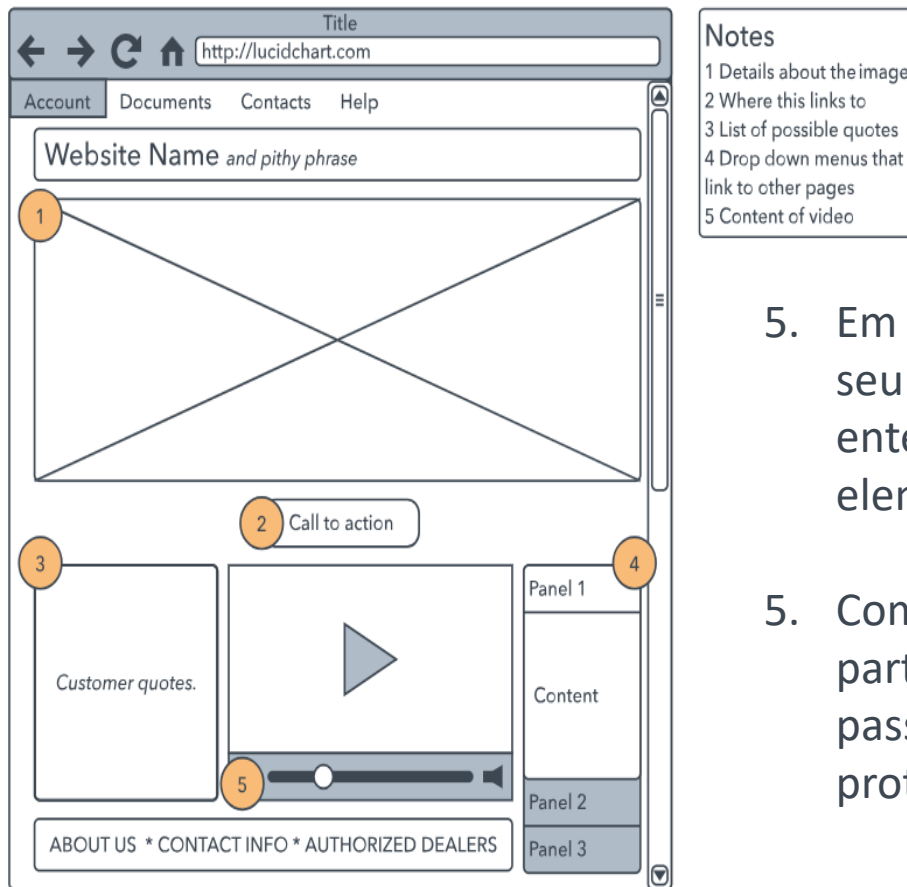


# Projeto de Interface Gráfica

## Processo de Wireframing

---

### ► Passos para criação de um *Wireframe*



- 5. Em seguida, faça anotações em seu *wireframe* para maior entendimento da disposição dos elementos.
- 5. Compartilhe o *wireframe* com as partes interessadas, antes de passar para a etapa de prototipação.



# Projeto de Interface Gráfica

## Processo de Wireframing

---

### ► Ferramentas

1. [BalsamiQ](#)
2. [Invision](#)
3. [MarvelApp](#)
4. [MockFlow](#)
5. [Pencil](#)
6. [Proto.io](#)
7. [Axure](#)
8. [Cacoo](#)
9. [Sketch](#)
10. [Wireframe.cc](#)
11. [Figma](#)
12. [Adobe XD](#)

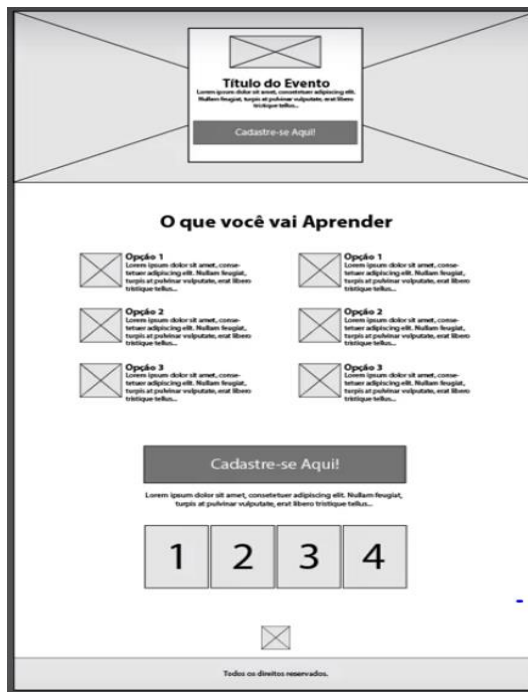
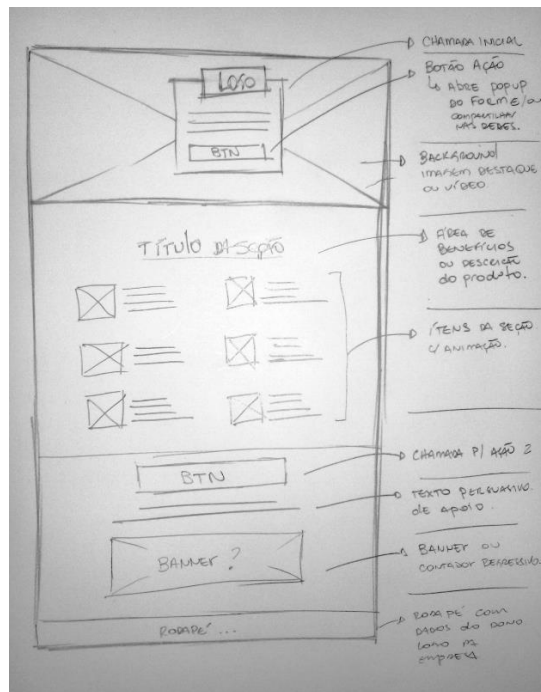


# Projeto de Interface Gráfica

## Processo de Wireframing

### ► Atividade

- Criação de um *wireframe* para uma *Landing Page*
  - Cenário: *Página de Evento*
  - IDE: <https://wireframe.cc>



# Projeto de Interface Gráfica

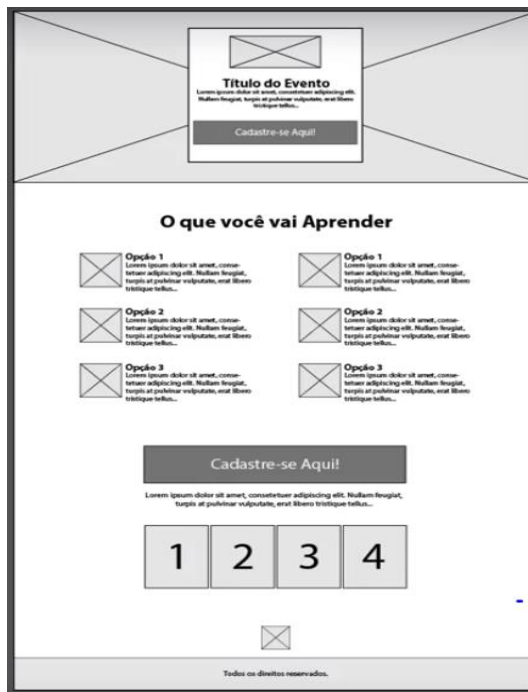
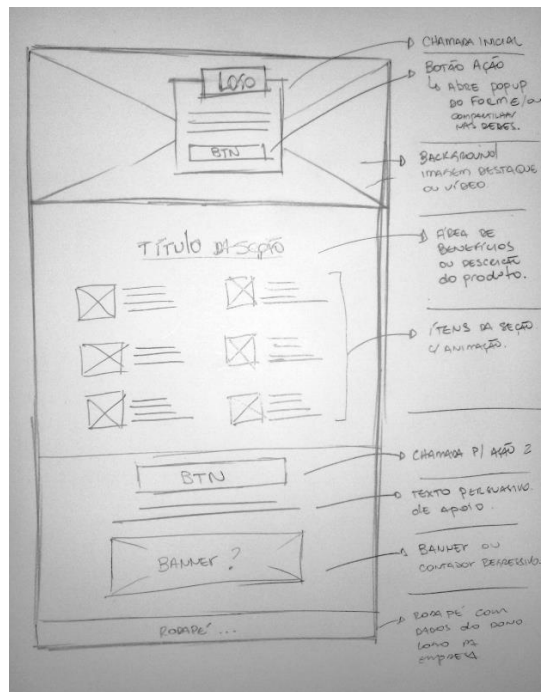
## Processo de Wireframing

### ► Atividade

#### ► Criação de um *wireframe* para uma *Landing Page*

► *Cenário: Página de Evento*

► *IDE: Axure*



# Projeto de Interface Gráfica

## *Processo de Wireframing*

---

### ► Tarefa

- Google Classroom
  - Código da Turma

Iztnk

1. Wireframe – Sistema de Agenciamento de Viagens