



Módulo 3 - Desenvolver

# Wireframe

---

**DigitalHouse** >  
Coding School



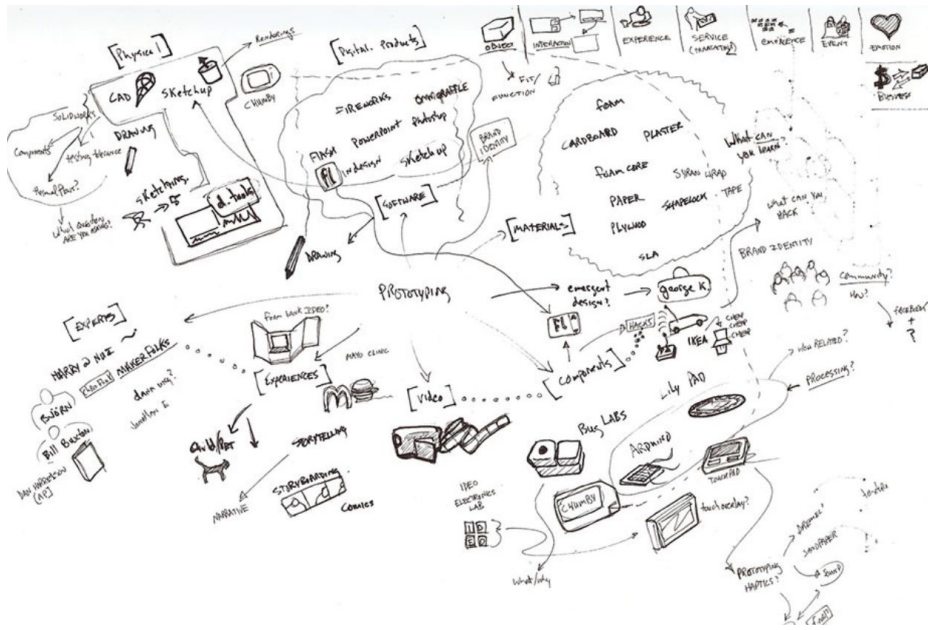


# Métodos de Prototipagem Lo-Fi





## Validar ideias em um estágio muito inicial

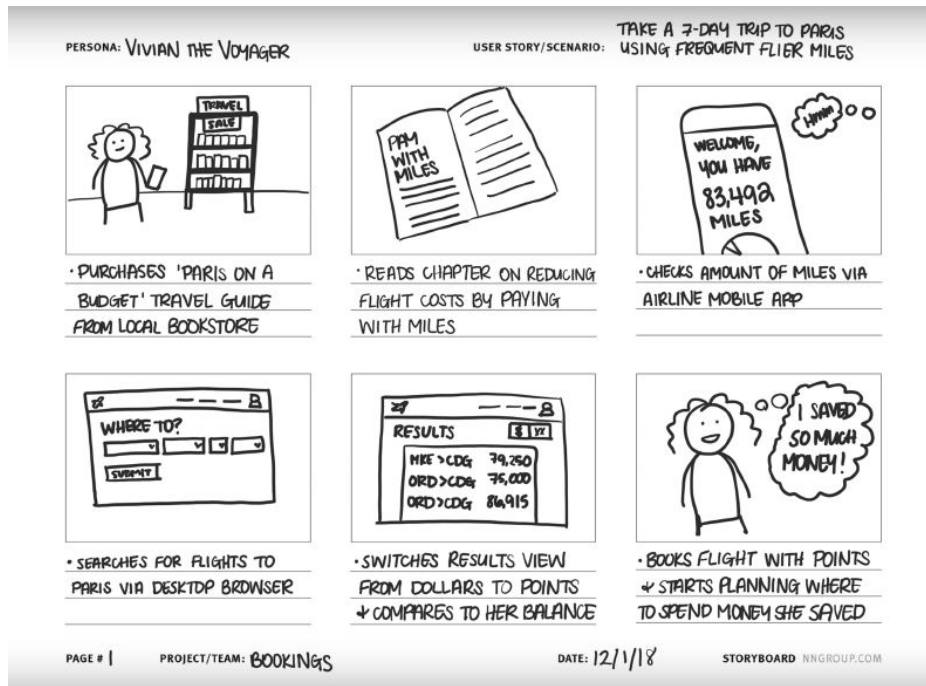




# Storyboarding

Validar um fluxo ou  
Jornada:

- Cenário
- Elementos visuais
- Legendas





# Protótipos de lego

Utilizar peças de lego para  
criar protótipos  
aproximados de produtos  
e simular jornadas do  
usuário em espaços físicos





# Modelos físicos

Quando o resultado final for um espaço físico, é possível criar maquetes com diferentes materiais como papel, papelão, argila ou espuma, ou adaptar produtos já existentes





# Wizard of Oz

Validar sistemas com interações mais Complexas com uso de uma pessoa nos bastidores operando objetos e o ambiente, simulando processos, dispositivos e o ambiente

Wizard os Oz

Robô Relay / Savioke







# Desktop Walkthrough

Simular experiência de  
ponta a ponta num  
mundo real

- Maquete de papel
- Cenário, personagens
- Etapas do processo

Desktop Walkthrough

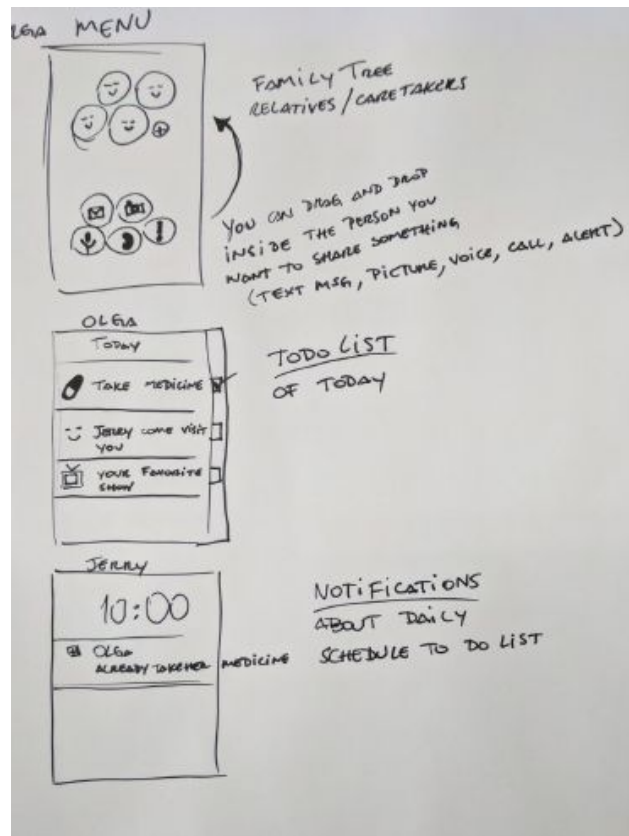






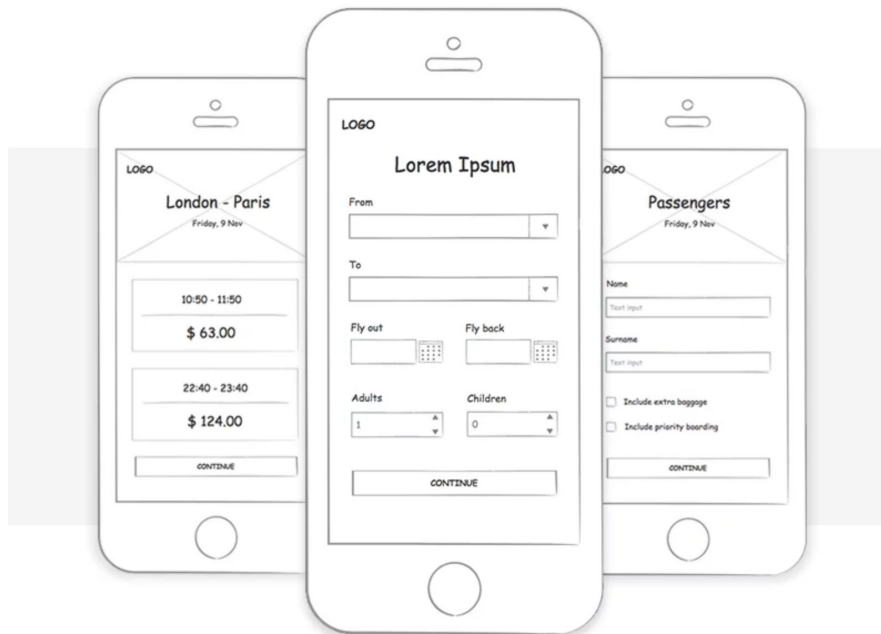
# Esboços de interface (UI Sketching)

Permite uma grande variedade de ideias e colaboração entre todos os membros do time em um espaço de tempo mais curto





# Wireframe





# Wireframe

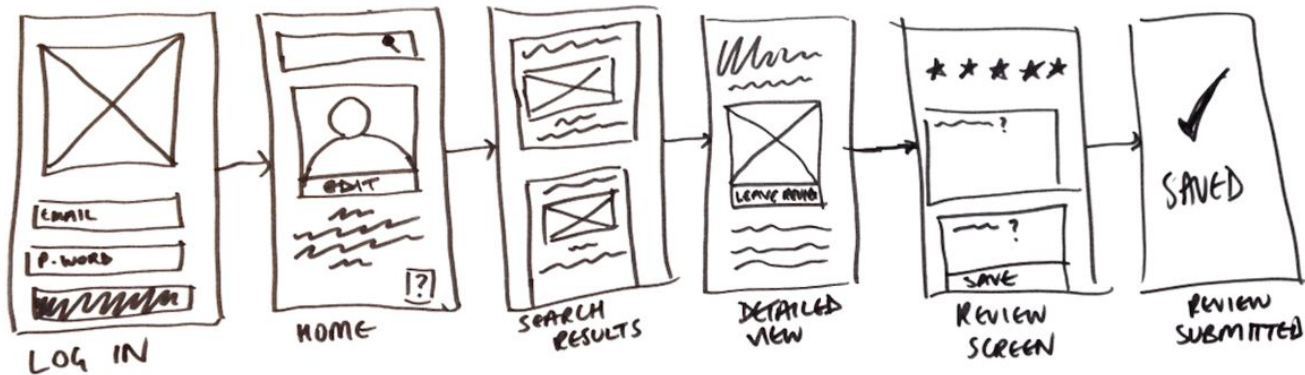
- Representação visual de um site ou aplicativo com elementos básicos de design e em escalas de cinza. **Retratam a Arquitetura da Informação**
- O intuito é **estruturar e validar** ideias, por isso os wireframes não contam com detalhes como cores, fontes, ícones e imagens.
- Auxiliar o UX Designer na diagramação e aplicação da identidade visual
- Alinhar a expectativa do cliente quanto ao que o usuário quer e ao projeto criado.
- Comunicar a estrutura com baixo custo
- Pode ser feito no papel (paper wireframe) ou digitalmente (digital wireframe)





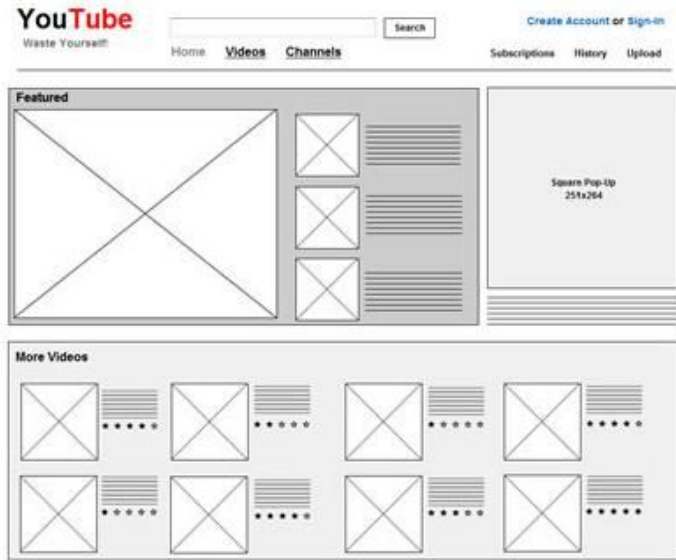
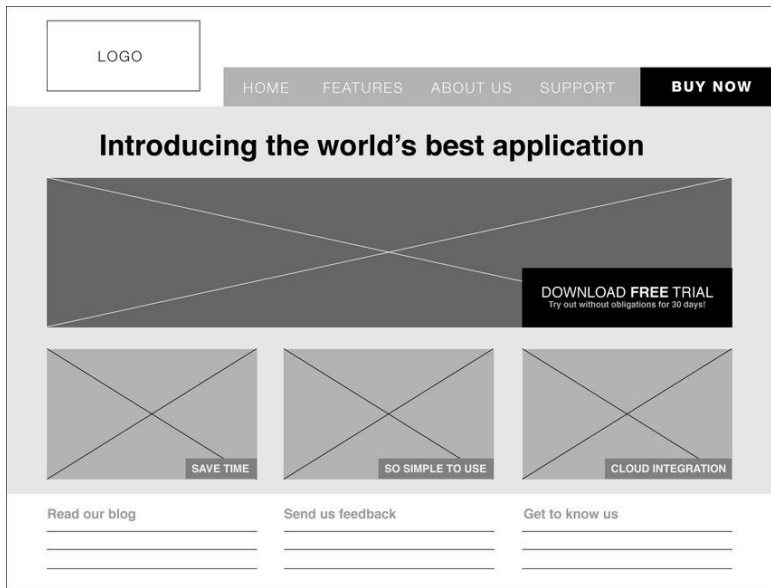
# Wireframe em papel

- Muitas vezes é mais rápidos desenhar uma ideia no papel do que usar uma ferramenta de prototipação digital
- Para quem gosta de desenhar no papel, há livros e stencils próprios para isso, com os modelos prontos





# Wireframe digital - website





# Wireframe digital - website





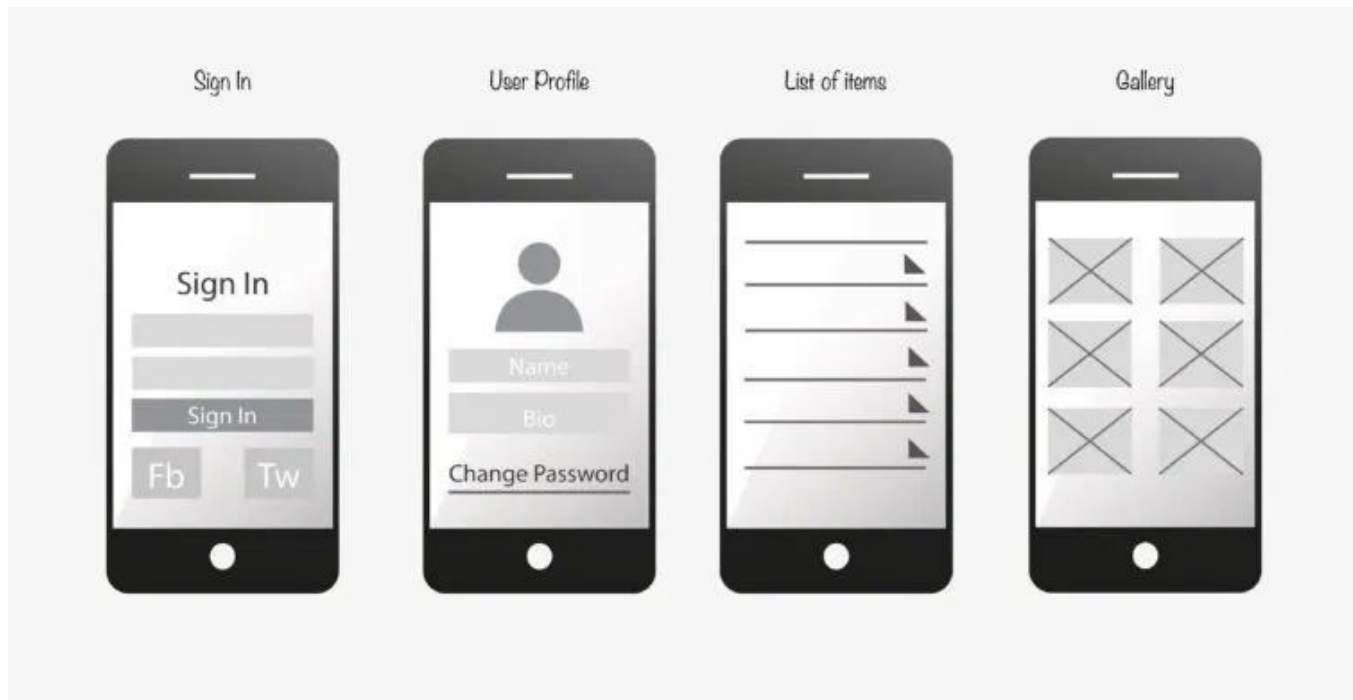
# Wireframe - aplicativo







# Wireframe - aplicativo



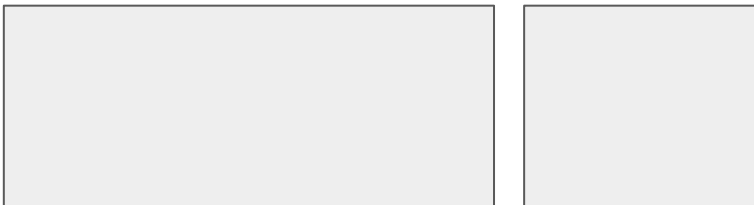


# Elementos básicos de um wireframe

- Quadrados, retângulos, círculos e linhas são representações simplificadas de elementos mais elaborados. São também conhecidos como “placeholders”

## Quadrados e retângulos

- Áreas e seções como cabeçalho (header), corpo (body), rodapé (footer) e barras de busca (search bar)
- Botões e call to action (CTA)



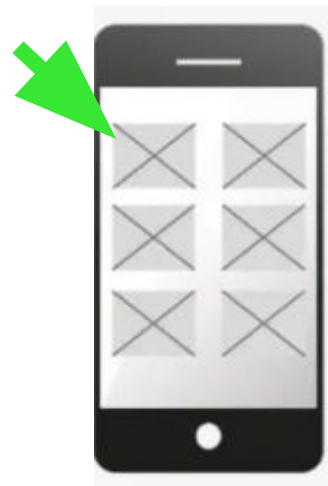
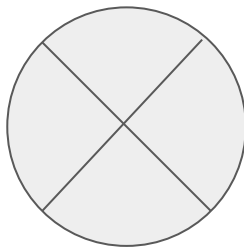
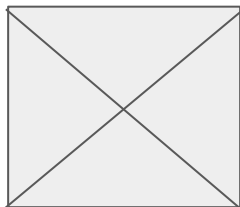
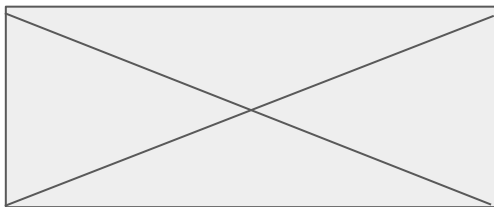


# Elementos básicos de um wireframe

- Quadrados, retângulos, círculos e linhas são representações simplificadas de elementos mais elaborados. São também conhecidos como “placeholders”

## Quadrados, retângulos e círculos cruzados

- Representam imagens





# Elementos básicos de um wireframe

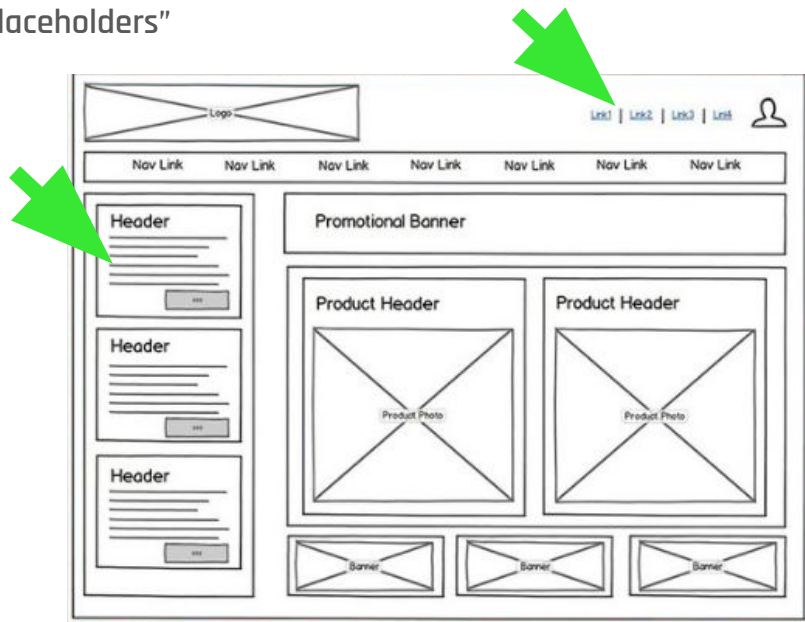
- Quadrados, retângulos, círculos e linhas são representações simplificadas de elementos mais elaborados. São também conhecidos como “placeholders”

## Linhas finas

- Separadores de seções

## Linhas grossas

- Conteúdos em texto





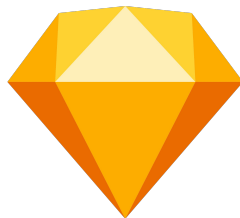
# Ferramentas para criar wireframes



Figma



Adobe XD



Sketch



Balsamiq

---

UX Pin

InVision Freehand

Adobe Photoshop

Justinmind



# Fluxo do Usuário {User Flow}



# Transformando um wireframe em um protótipo

- O wireframe por si só é estático
- Quanto incluímos interações nele, o transformamos em um protótipo. No nosso caso, será um protótipo de baixa fidelidade.
- As interações só são possíveis quando conhecemos o fluxo do usuário, e o fluxo do usuário advém das user stories, que demonstram os desejos e as necessidades do usuário.





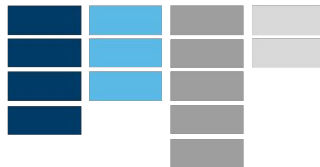
# Organização das informações

- Os User Flow são baseados em objetivos de compensação que geram uma experiência positiva para o usuário, tanto para obter um melhor resultado para o usuário quanto para os negócios.
- Como existem muitos tipos de usuários, com diferentes conhecimentos e diferentes objetivos, os fluxos devem ser focados para que impactem o maior número possível de usuários.

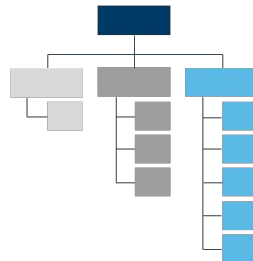
## Define



## Group

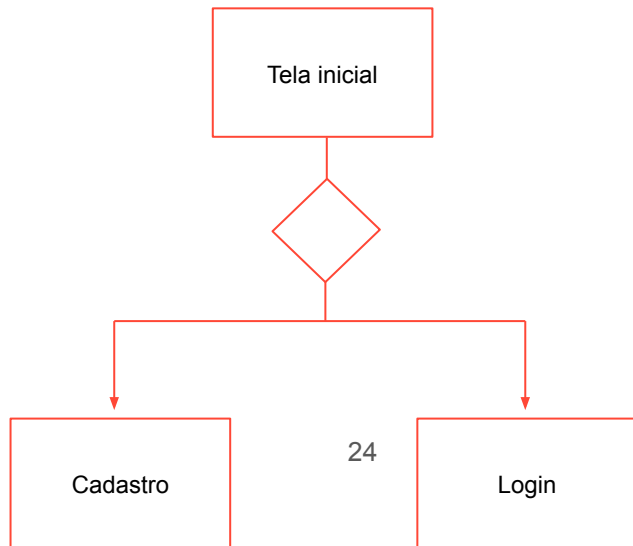
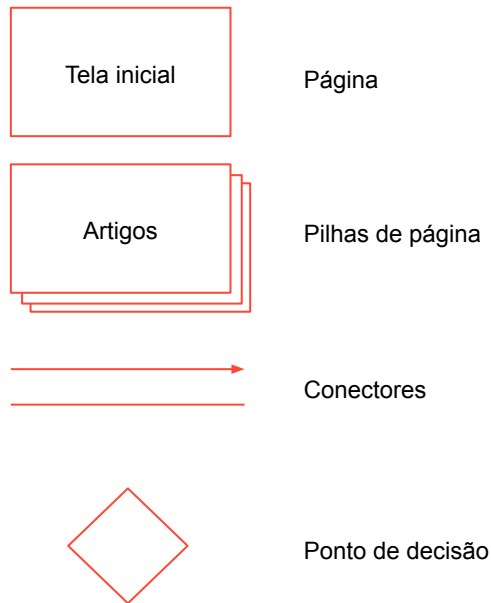


## Structure



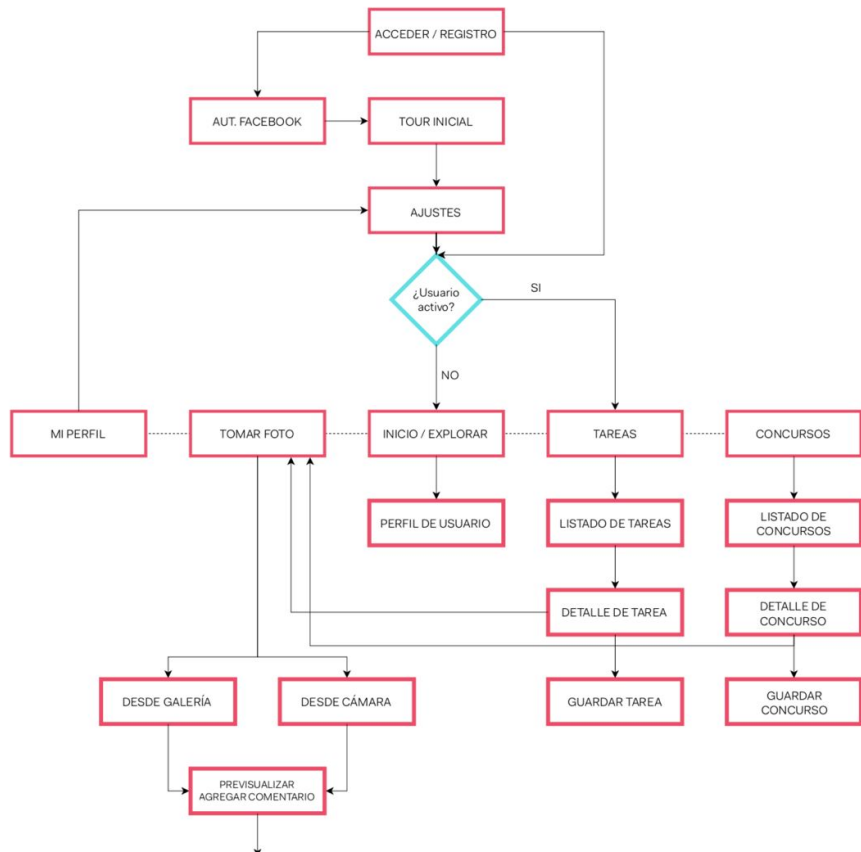


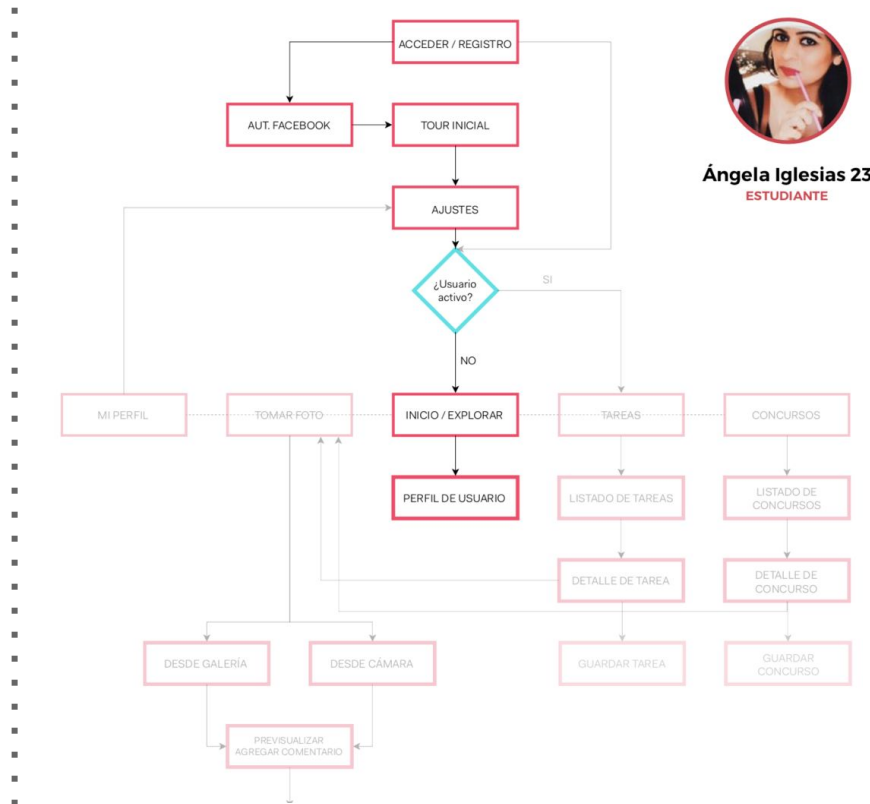
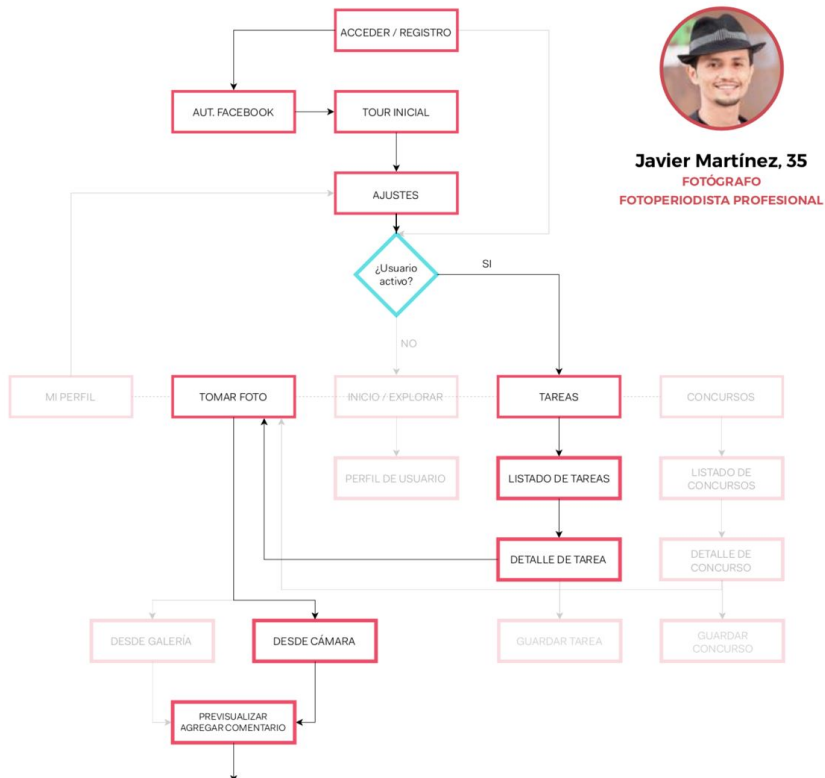
# Elementos básicos de Userflow

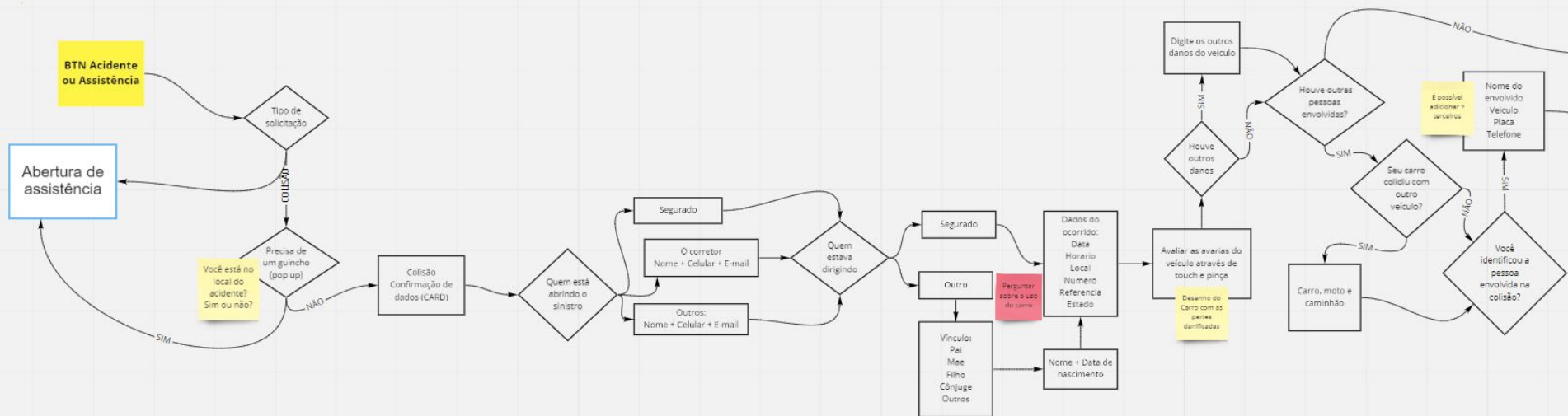




# User flow









# Atividade

## Fluxo do Usuário

- Breakout Rooms
- Grupo do Projeto Integrador
- Retomar user stories, jobs stories e arquitetura da informação
- Desenhar os principais fluxos do usuário

## Qual a proposta de valor da sua solução?

Aí estarão os fluxos mais importantes

## Priorizem o que vão construir

Login não é um fluxo importante agora, pois não gera valor