



# 12 dicas práticas para criar melhores wireframes

A maioria dos designers de produtos está familiarizada com o conceito de wireframes — representações de baixa fidelidade de uma interface de usuário, usadas principalmente para demonstrar a funcionalidade do produto. **O wireframe é uma parte necessária do processo de design.** Atuando como projetos para aplicativos móveis e da Web, eles ajudam você a estabelecer uma base para seu produto e descobrir antecipadamente o que funciona e o que não funciona.

Abaixo, você descobrirá 12 maneiras de melhorar suas habilidades de wireframe. As ilustrações para este artigo foram criadas usando Balsamiq, uma das ferramentas de wireframing mais populares e clássicas.

## 1. Seja claro sobre seu objetivo

O que você quer alcançar usando wireframes? É uma pergunta fundamental que você deve responder antes de criar wireframes. **Sem um objetivo claramente definido, seus wireframes não agregarão muito valor.**

## 2. Esboce suas ideias no papel primeiro

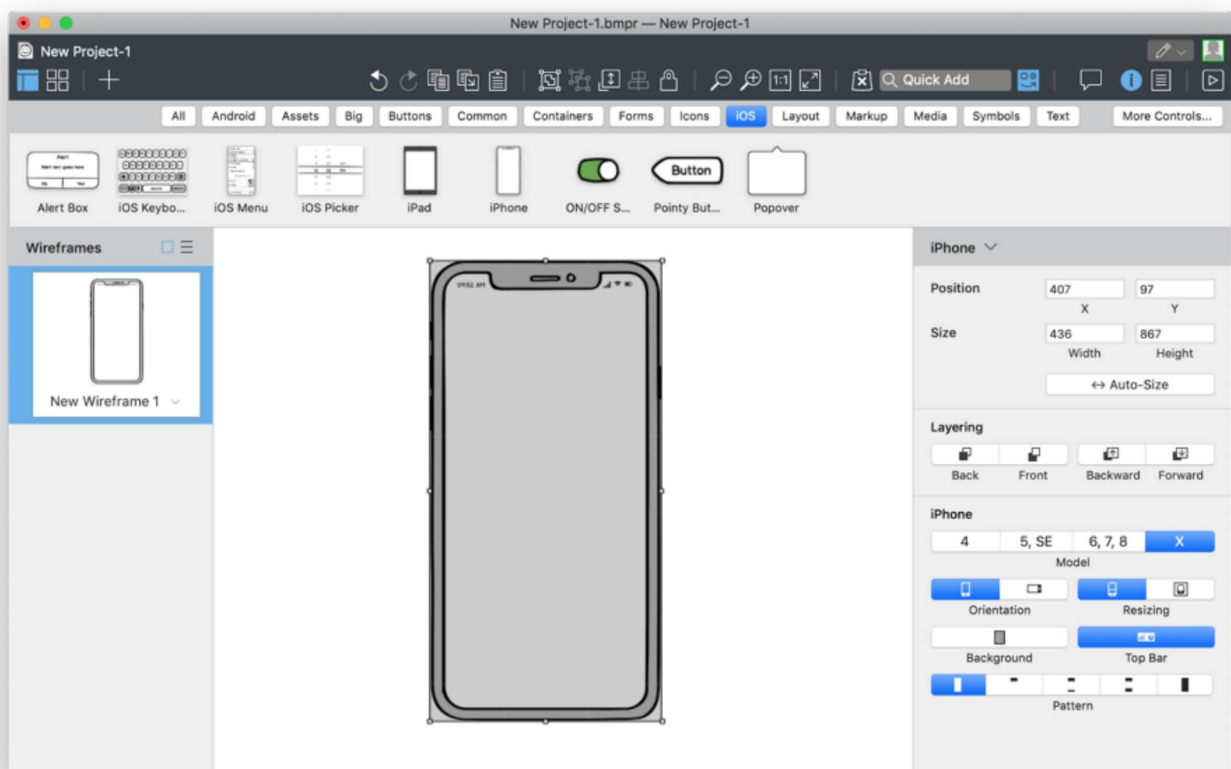
Embora possa parecer uma boa ideia pular direto para sua ferramenta de design favorita, esboçar seus wireframes - com caneta e papel - pode gerar resultados muito melhores. **Durante a fase de ideação, seu objetivo é trazer à tona o maior número possível de ideias** e pesar os prós e contras de cada conceito. Quanto mais opções você tiver, melhor. Desenhar em papel ou quadro branco permitirá que você explore várias soluções e identifique várias oportunidades. O foco deve ser criar o maior número





[Abrir no aplicativo](#)

Selecionar o tamanho certo de uma tela é uma das regras essenciais do wireframing. Se você escolher um tamanho diferente do que você projeta, você acabará em um layout que exigirá correção quando você alternar para a ferramenta de prototipagem de média ou alta fidelidade - a densidade errada de elementos levará a uma hierarquia visual incorreta e, como resultado, a necessidade de repensar a organização dos elementos.



Se você projeta para o iPhone X, use uma tela que tenha as dimensões de um iPhone X

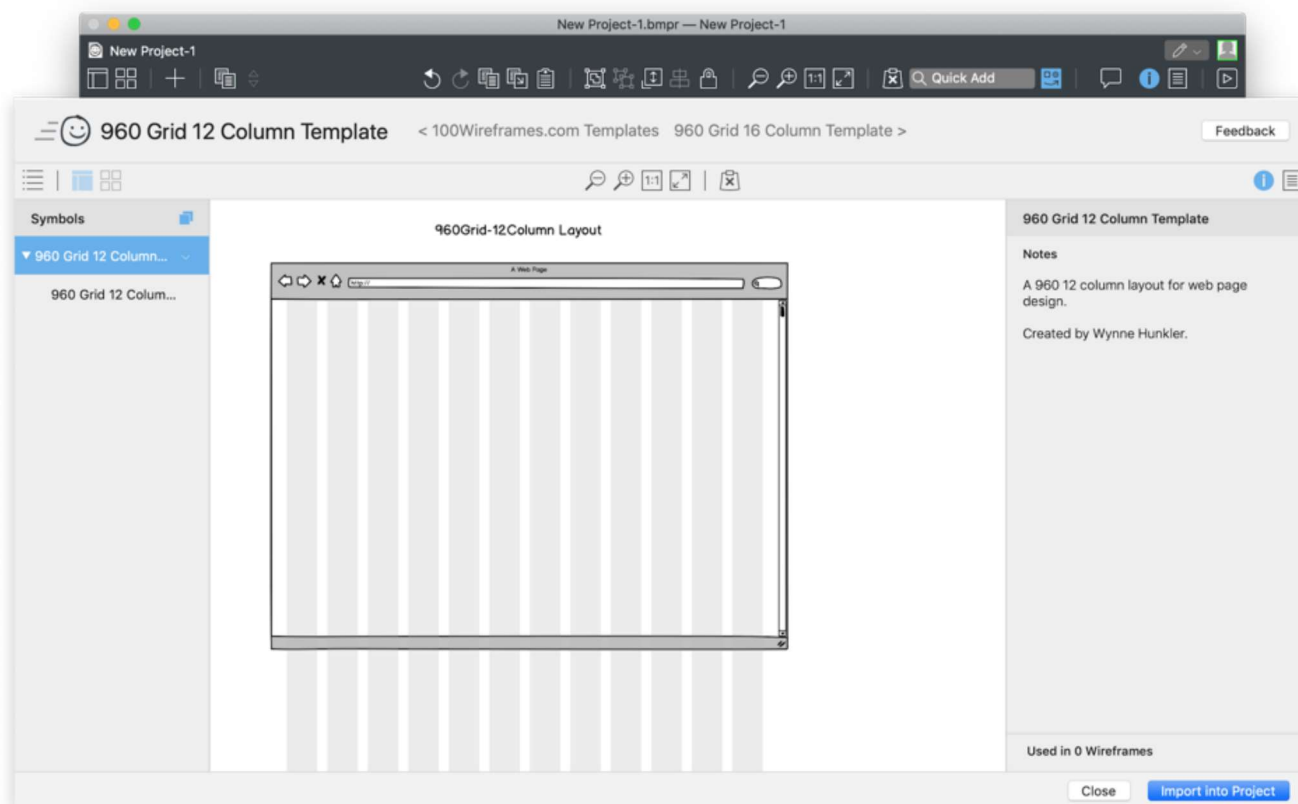
## 4. Faça uma grade

Os elementos colocados no layout devem ser ajustáveis, intercambiáveis e facilmente escaláveis. **Usar uma grade é uma maneira perfeita de fazer o wireframe rapidamente** com uma adaptação ainda mais suave ao protótipo. Um sistema de grade pode ajudá-lo a definir diferentes elementos.





[Abrir no aplicativo](#)

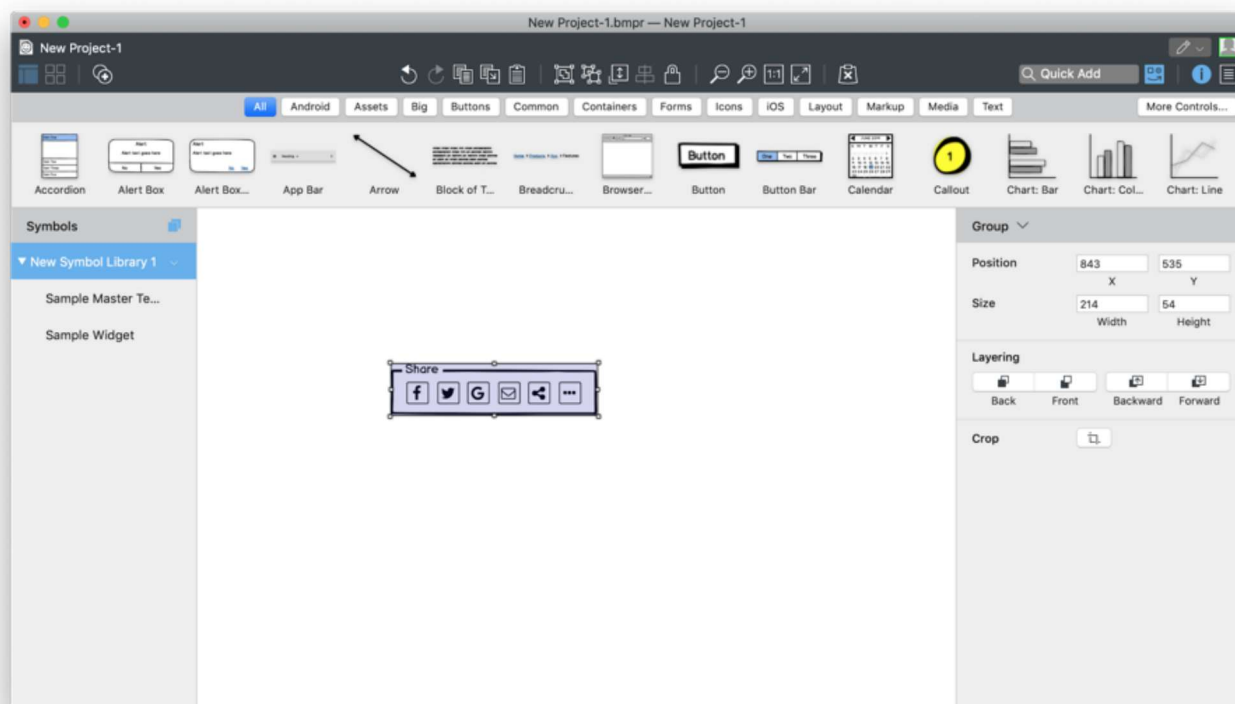


Balsamiq fornece uma grande coleção de modelos e símbolos. Você pode encontrá-lo em “Mais controles...”

## 5. Esforce-se pela consistência

A consistência é fundamental. Certifique-se de que os elementos da interface do usuário sejam consistentes. Os botões, guias e rótulos em cada tela devem ter um design consistente. Você pode obter consistência no design **criando estilos e símbolos reutilizáveis** (um Símbolo é um grupo de controles que representa uma única parte da funcionalidade).





Os símbolos ajudarão a acelerar o processo e ajudarão a manter seu design consistente. Balsamiq suporta o conceito de Símbolos.

## 6. Pense em termos de fluxo, não em telas individuais

A experiência do usuário é uma jornada pela qual o usuário passa ao trabalhar com seu produto. O objetivo do design de produto é tornar essa jornada o mais perfeita possível. É possível atingir esse objetivo apenas quando você pensa em termos de interações do usuário, não em telas individuais.

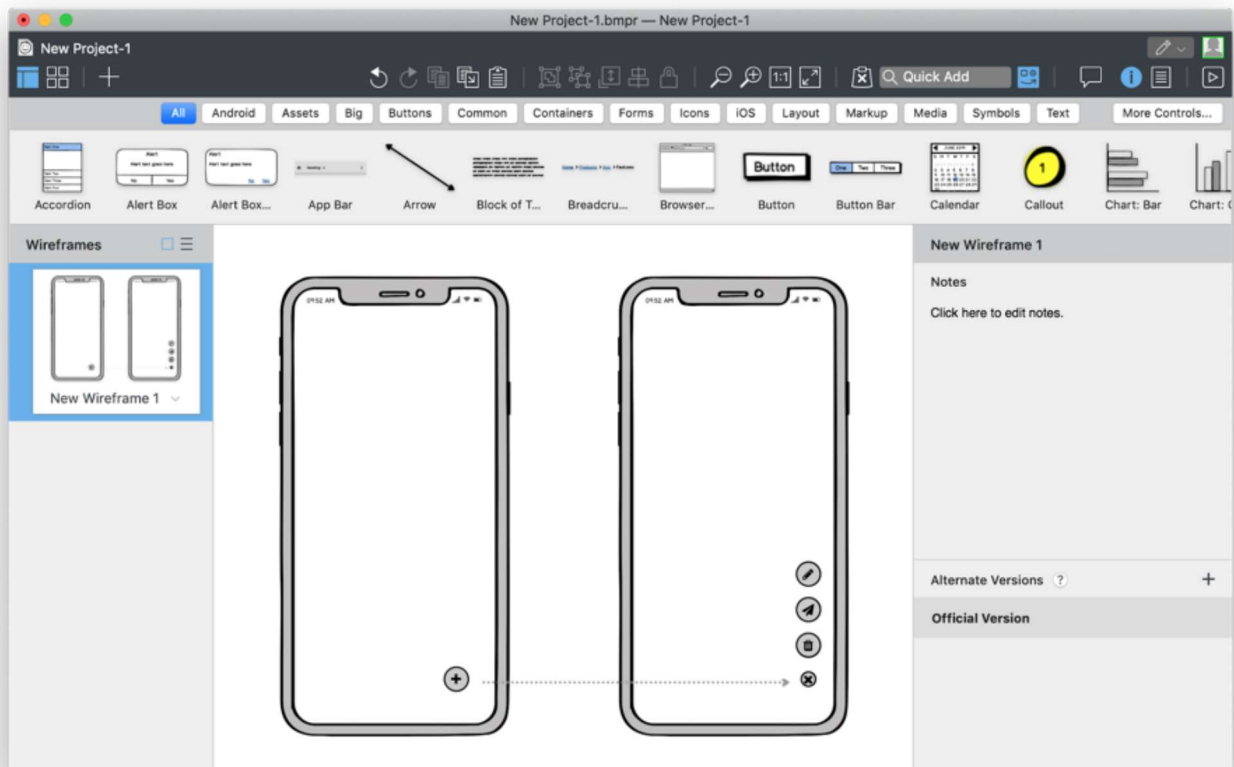
Os wireframes devem sempre ser questionados em termos de experiência que você deseja criar. Ao projetar para fluxo, você **sempre pensa em como uma tela específica funcionará com outras telas**. Você deve fazer perguntas como:

- Qual é o mais importante nesta tela?
- Como os usuários devem interagir com ele?
- O que eles esperam ver a seguir?





[Abrir no aplicativo](#)



Conectando duas telas usando uma seta

## 7. Procure ter o conteúdo no início do processo

Lorem Ipsum é um texto fictício usado por designers quando a cópia original não está disponível. É sempre melhor usar conteúdo real em vez de espaços reservados fictícios. Por quê? Há duas fortes razões para isso:

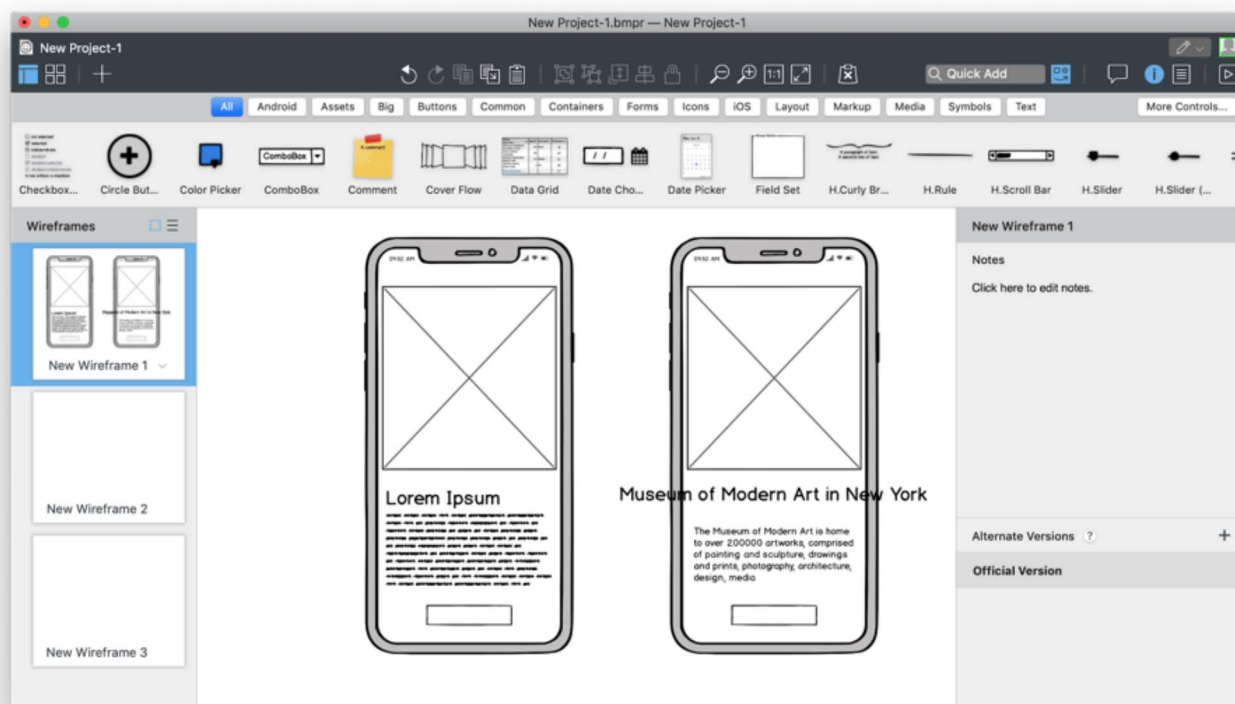
- Quando você usa conteúdo real, você vê se ele se encaixa ou não no seu layout. Se o conteúdo real não se adequar ao seu layout, você será forçado a adaptar seu layout ao seu conteúdo.
- **O conteúdo relevante incentiva um feedback mais ponderado.**

Se você não tiver conteúdo, escreva um conteúdo semelhante ao que você usará em um produto de trabalho - comprimento e tom de voz semelhantes.





[Abrir no aplicativo](#)



O problema com Lorem Ipsum. Esquerda: aplicativo móvel com conteúdo fictício, Direita: aplicativo móvel com conteúdo real.

## 8. Use a cor intencionalmente

A cor é uma ferramenta multiuso. Ele pode ser usado para criar uma estética adequada ou pode ser usado para direcionar o olhar do usuário para elementos essenciais.

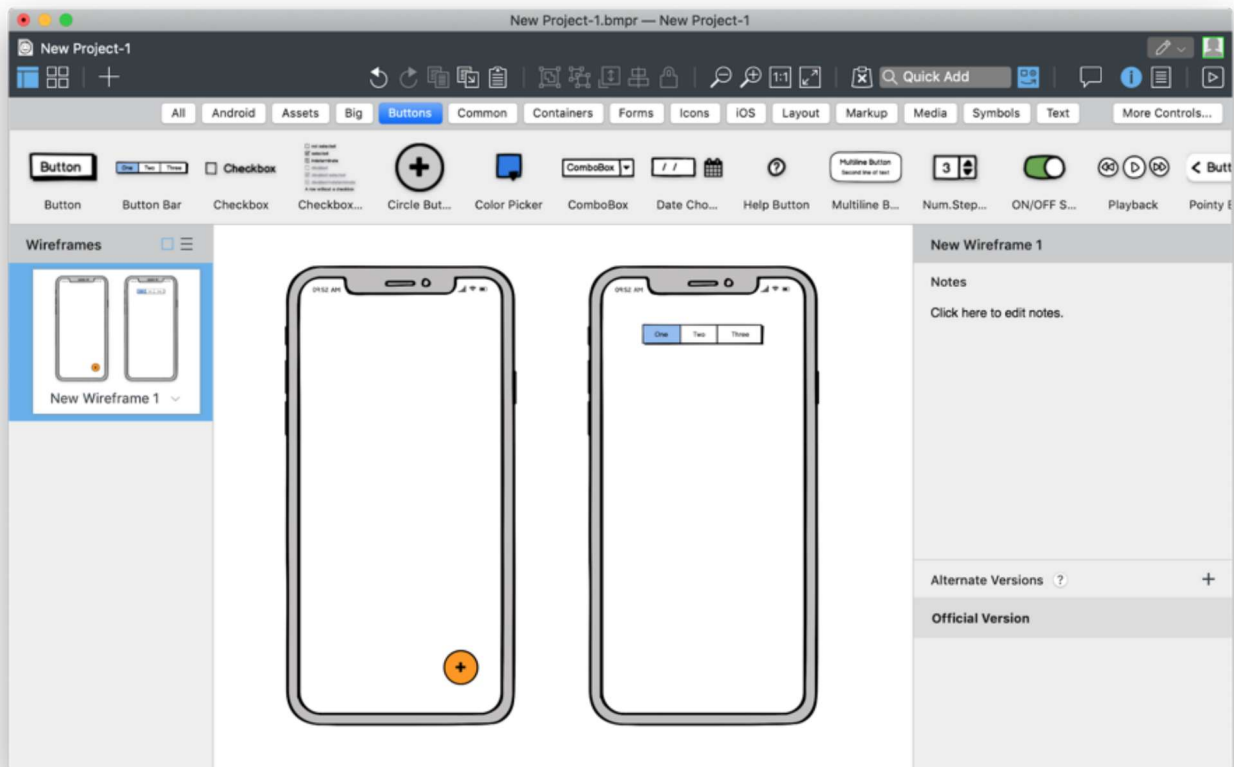
Quando se trata de wireframing, muitos designers recomendam pular o uso de cores. Isso porque os wireframes criados com cores podem ser uma distração.

Mas isso não significa que o uso de cores seja proibido em wireframes. Se você planeja usar cores, **use-as com moderação e consistência**. Por exemplo, é possível usar uma cor selecionada para destacar objetos importantes (ou seja, elementos interativos da interface do usuário).





[Abrir no aplicativo](#)



Use a cor para destacar o elemento interativo (Botão de ação flutuante) no primeiro layout e o item atualmente selecionado no segundo layout

## 9. Torne-o funcional, não bonito

Muitos designers são perfeccionistas e, para qualquer perfeccionista, pode ser tentador gastar mais tempo polindo detalhes. Mas é melhor evitar essa tentação. **Quando você gasta mais tempo em aspectos visuais do seu design, você esquece o propósito do wireframing** – comunicar e validar ideias. Quando você está muito focado em aperfeiçoar os detalhes, corre o risco de criar wireframes muito polidos, mas não orientados para a solução.

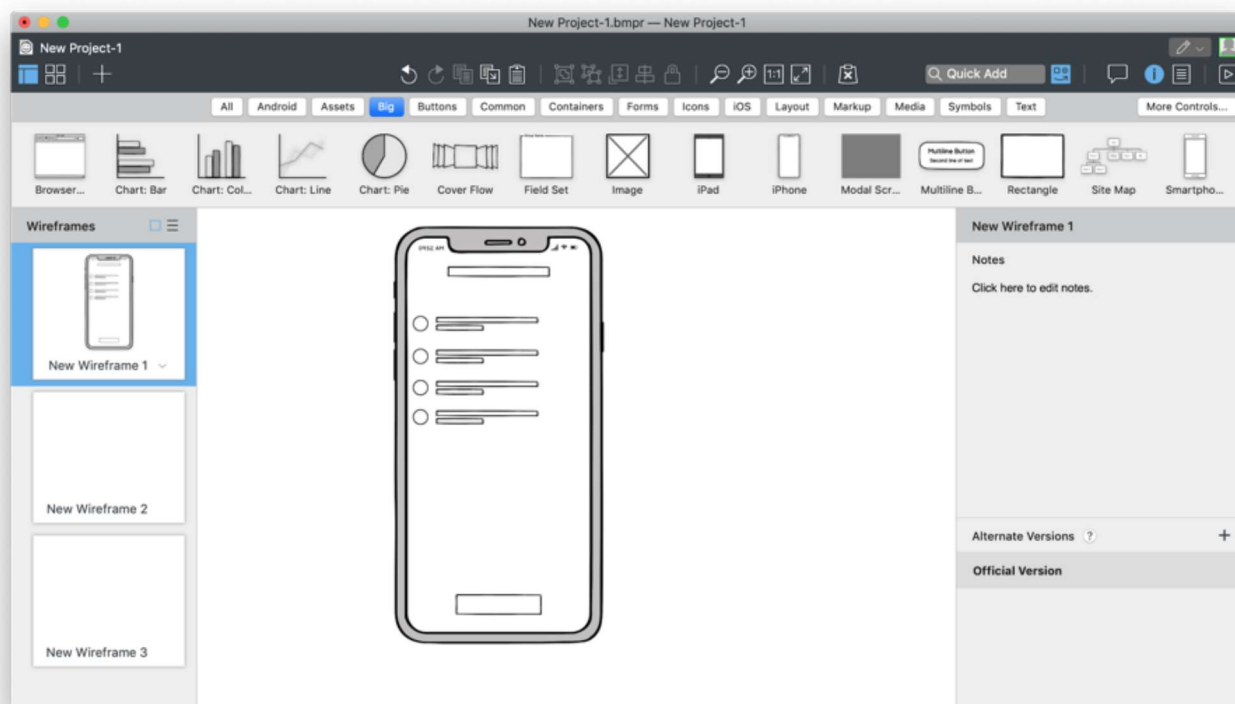
Wireframing é sobre ideação rápida. O wireframe deve ser a maneira mais rápida de construir algo e validá-lo com outras pessoas.

Mas como definir o nível de detalhe para um wireframe? Tudo depende da fase do processo de design. Se você está apenas nos estágios iniciais do processo de design (ideação) e precisa explorar vários conceitos, você pode criar wireframes a partir de caixas para fornecer uma ideia aproximada da interface.





[Abrir no aplicativo](#)



A criação de wireframes a partir de objetos básicos permitirá que você crie a hierarquia correta de elementos

## 10. Não fique muito apegado aos seus fios

Não se apegue muito emocionalmente às suas ideias. Lembre-se de que o objetivo do wireframing é a ideação rápida, e **devemos estar dispostos a entreter mudanças e pivotar com frequência**. O apego emocional às suas ideias pode limitar sua criatividade e se tornar um obstáculo para toda uma equipe de produto.

## 11. Adicionar anotações

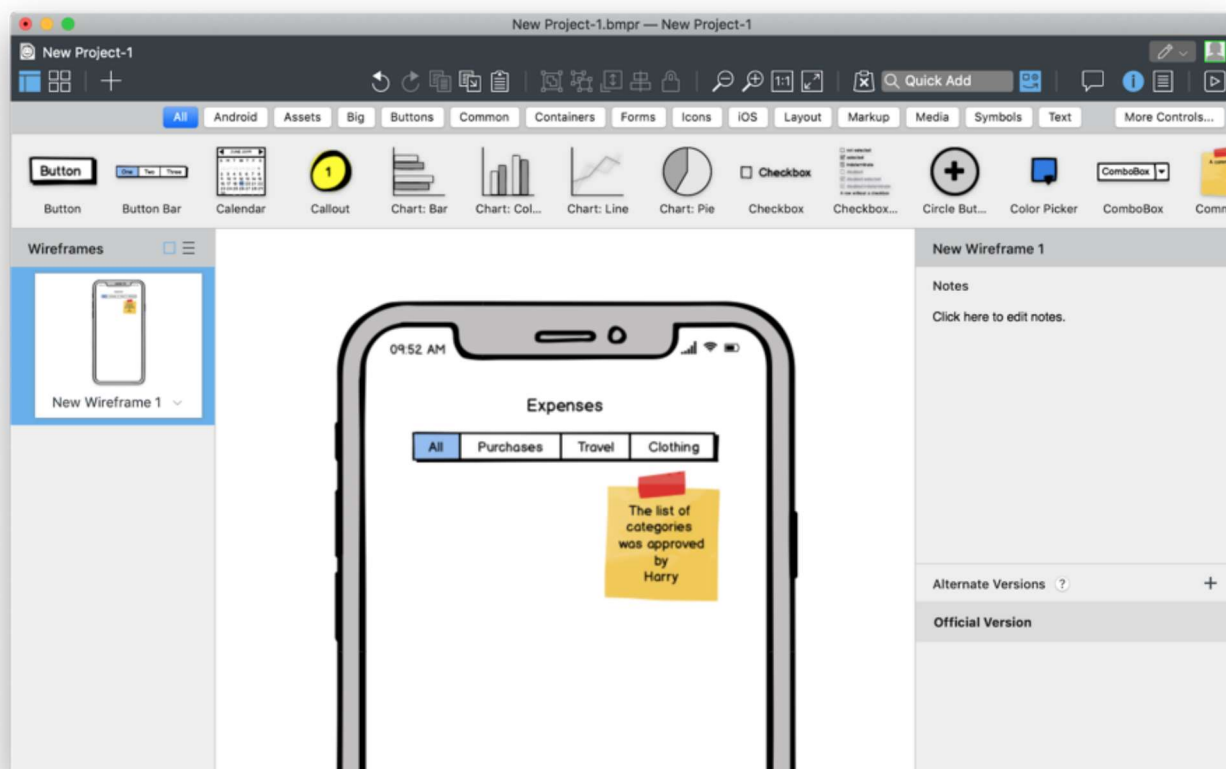
Em sua essência, os wireframes são projetos; eles são o guia do designer e do desenvolvedor para construir o produto. Mas nem todos os projetos são fáceis de ler. As ideias não falam por si. É por isso que se você planeja mostrar wireframes para outras pessoas, é sempre melhor introduzir breves anotações nas telas. O propósito das anotações é **criar contexto e tornar mais fácil para outras pessoas entenderem o significado do seu design**.







[Abrir no aplicativo](#)



Balsamiq tem notas adesivas que permitem aos usuários adicionar comentários

## 12. Peça Feedback

Nunca ligue sozinho! Crie um espaço para conversas colaborativas sobre soluções de design. Partilhe as suas ideias com outras pessoas, obtenha as opiniões delas sobre o seu trabalho. Obtenha feedback cedo e com frequência. É especialmente importante quando você está no início do processo de design e precisa explorar vários casos.

Mas **certifique-se de que sua discussão permaneça focada na experiência** que você está criando e não nas soluções de design visual que estão por vir.

## Conclusão

Quando bem feito, os wireframes podem esclarecer seu pensamento e definir uma direção clara para o seu design. Semelhante a qualquer outra habilidade de design, o wireframing pode ser aprendido e aperfeiçoado ao longo do tempo.

*Nick Babich*





[Abrir no aplicativo](#)

Powered by [Upscribe](#)

---

## Sign up for Design news

By UX Planet

Get the latest news from the world of UX design [Take a look.](#)

Get this newsletter

Emails will be sent to emanuelsousad3@gmail.com.  
[Not you?](#)

