

[Abrir no aplicativo](#)

Publicado em O clã do produto · [Seguir](#)



Ashima Goel · [Seguir](#)



19 de julho de 2019 · 3 minutos de leitura

## Wireframe (1) — O que é?

Começando como um jovem gerente de produto no ano passado, sem experiência anterior e sendo responsável por construir e gerenciar o lançamento de um sistema de gerenciamento de propriedade baseado em SaaS, aprendi muito sobre gerenciamento, liderança e design. Os passos iniciais incluíram a construção de wireframes.

*Por mais intimidante que a palavra pareça, o trabalho é realmente muito criativo. Vamos começar com o que é um wireframe?*

O wireframe pode ser considerado como um blueprint de tela, que é usado posteriormente para construir maquetes e, em seguida, projetar páginas HTML.

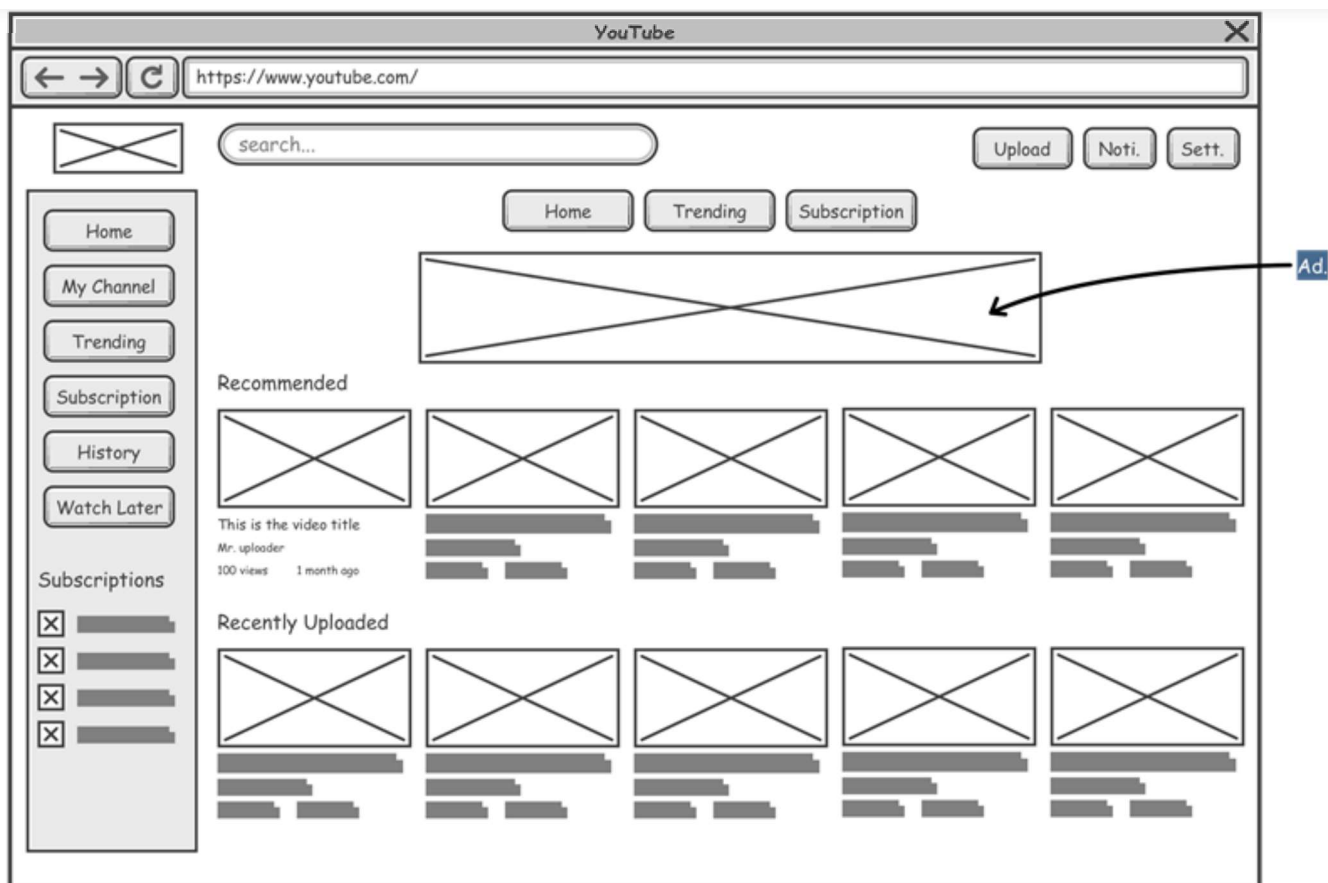
É o passo básico para entender quais coisas devem ser colocadas em uma tela específica, visualizar como as coisas devem ser colocadas e, finalmente, colocar tudo isso no fluxo completo do usuário. Graças a algumas ferramentas online incríveis, os wireframes agora podem ser interativos com o usuário, tendo uma ideia de como o site/aplicativo irá interagir com ele.

**Um breve exemplo de um wireframe simples pode ser:**





[Abrir no aplicativo](#)



Fonte da imagem: [www.visual-paradigm.com](http://www.visual-paradigm.com)

Aqui, no wireframe acima, eles criaram um esqueleto do site do Youtube. Pode-se ver que o wireframe não é muito exaustivo com detalhes minuciosos e rótulos. Em vez disso, é um esboço áspero, mas estruturado, de como o aplicativo se parece, onde estão as imagens, como o menu aparece na tela e como as diferentes opções de navegação são colocadas no site.

**Nosso trabalho como pessoa de produto não termina apenas em construir um wireframe que fique bem em uma tela de desktop ou em papel. Há algumas questões importantes a serem consideradas à frente.**

Perguntas importantes a serem feitas:

Que tipo de aplicativo estou construindo? É um aplicativo para celular? Ou um aplicativo de desktop? Ou um aplicativo da web?

Que tipo de tamanho de tela deve ser considerado ao construir o design? Com o aumento de usuários móveis e pessoas usando tablets para navegar na internet, é





“Responsive Web Design é usar HTML e CSS para redimensionar, ocultar, reduzir ou ampliar automaticamente um site, para torná-lo bom em todos os dispositivos (desktops, tablets e telefones)” — W3Schools.com

Os wireframes devem ser construídos de tal forma que o design, quando construído em HTML, seja responsivo. Uma das tendências nos dias de hoje é usar um design de interface do usuário baseado em cartão. (Escreveremos mais sobre o design de interface do usuário baseado em cartão em postagens futuras.)

Como deve ser o wireframe final? Geralmente, é aconselhável manter os wireframes simples e focar mais no fluxo geral do usuário e no design da tela. Além disso, muitos conselhos para manter os wireframes em preto e branco, sem cores. A intenção por trás de sugerir isso é muito adequada, pois não queremos nublar a imaginação de nossos designers que vão construir os mockups/PSDs com nossa própria percepção. Projetar é um trabalho muito criativo e colocar um viés de perspectiva na frente do designer não é muito saudável. Mas então, se você sabe que uma perspectiva é necessária para avançar ou você pode passar diretamente para a codificação HTML, fazer um wireframe mais detalhado é útil.

Espero que o artigo tenha valido a pena ser lido. Continuará com mais posts sobre wireframe.

#wireframe #wireframing #designing #productmanagement #product #mockup  
#startup #balsamiq #wireframingtool #cardbasedUI #cardDesign #ProductManager

<https://www.linkedin.com/pulse/wireframing-1-what-ashima-goel/>

