

[Abrir no aplicativo](#)

Publicado em Planeta UX · [Seguir](#)



uxplanet.org · [Seguir](#)

9 de julho de 2019 · 7 minutos de leitura



Um guia passo a passo para criar wireframes de aplicativos móveis

Os wireframes são a espinha dorsal de qualquer projeto, e o design de aplicativos móveis não é uma exceção. Os wireframes servem como um meio termo entre os esboços de baixa fidelidade e os primeiros protótipos interativos. O processo real de wireframing para celular varia drasticamente. Diferentes designers abordam o wireframing e sua tradução para o design de alta fidelidade de maneiras diferentes. Enquanto algumas empresas defendem o código direto de esboços, o processo de design típico contém as seguintes etapas: Esboço (nível conceitual) → Estrutura de arame (nível de componente) → Mock/Protótipo (nível de estilos/nível de interações) → Código.

É importante lembrar que o design do produto é um processo de várias etapas, e o





Para este guia, criei wireframes de um aplicativo móvel iOS nativo para entrega de alimentos.

Antes de criar wireframes

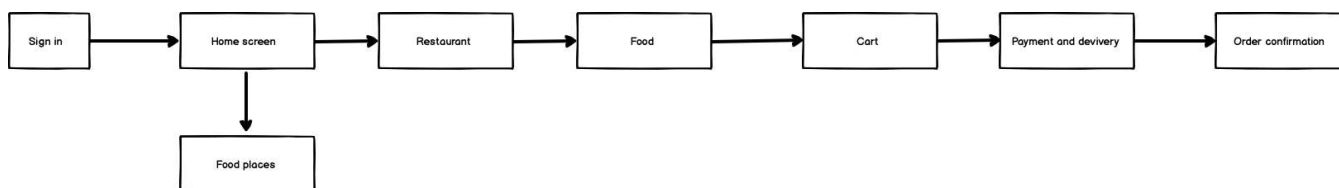
Mapeie um fluxo de usuário de destino

Antes de iniciar o wireframe, você precisa ter uma ideia clara sobre as muitas telas que precisará projetar e como os usuários irão interagir com elas. É muito mais fácil entender isso quando você tem um fluxo de usuários tangível.

Um fluxo de usuário é uma série de etapas que um usuário executa para atingir um objetivo específico. O objetivo do usuário é um elemento fundamental do fluxo do usuário. Para atingir um objetivo específico, um usuário pode tentar alguns caminhos diferentes; é por isso que os fluxos de usuários podem não ser lineares.

Os fluxos de usuário ajudarão você a entender quais wireframes você precisará criar e como eles devem ser conectados.

É possível visualizar o fluxo usando objetos básicos como caixas e setas. Os fluxos de usuários podem ser criados em papel ou em uma ferramenta digital. Abaixo está uma amostra de um fluxo de usuário para aplicativo de entrega de alimentos criado usando Balsamiq:



Fluxo do usuário de um processo de pedido de alimentos

Esboce a parte principal do fluxo do usuário

O próximo passo após definir o fluxo do usuário é visualizá-lo. Pode ser tentador usar a ferramenta de prototipagem digital para isso, mas é melhor resistir a essa tentação. O objetivo nesta etapa é deixar sua criatividade brilhar e explorar várias direções de design. Em muitos casos, esboçar no papel ou usar uma ferramenta de desenho digital funciona melhor para isso.





usuário deseja alcançar. O objetivo de uma pessoa que usa um aplicativo de entrega de comida é obter comida saborosa o mais rápido possível. Para cada tela que você projetar, pergunte:

- Qual é o objetivo desta página?
- Como esta página ajuda um usuário/empresa a atingir seu(s) objetivo(s)?

Abaixo está um esboço de uma tela inicial criada em Balsamiq. Observe que cada seção importante nesta página é representada como um retângulo.



Esboçar é uma ótima maneira de desenvolver ideias

Estrutura de arame

Os esboços que você criar formarão uma base para seus wireframes. Quando se trata de wireframes, esforce-se para criar **wireframes de média fidelidade**. Os wireframes de média fidelidade são muito úteis durante as discussões com outros designers e desenvolvedores.

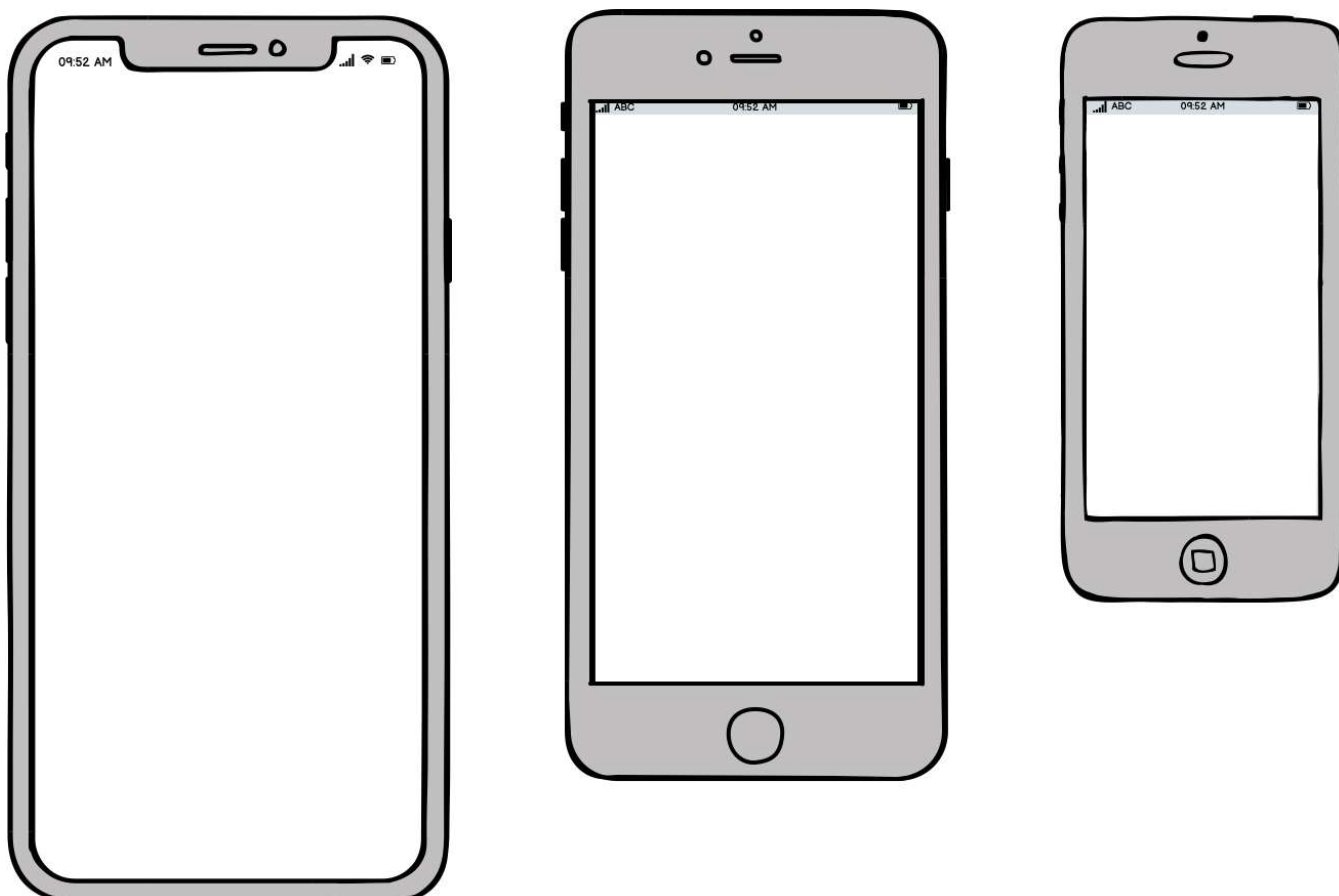
Definir um quadro móvel

Embora seja possível usar um retângulo simples como moldura para seu design para celular, é muito melhor selecionar a moldura que tenha as dimensões de um





Normalmente, você tem uma variedade de dispositivos para os quais precisa projetar. Recomenda-se **começar com o dispositivo com um tamanho de tela médio**. Por exemplo, se você desenvolver um aplicativo para iOS em 2019, poderá usar um quadro do iPhone XS.



Molduras para dispositivos móveis iOS em Balsamiq

Determinar o layout com caixas

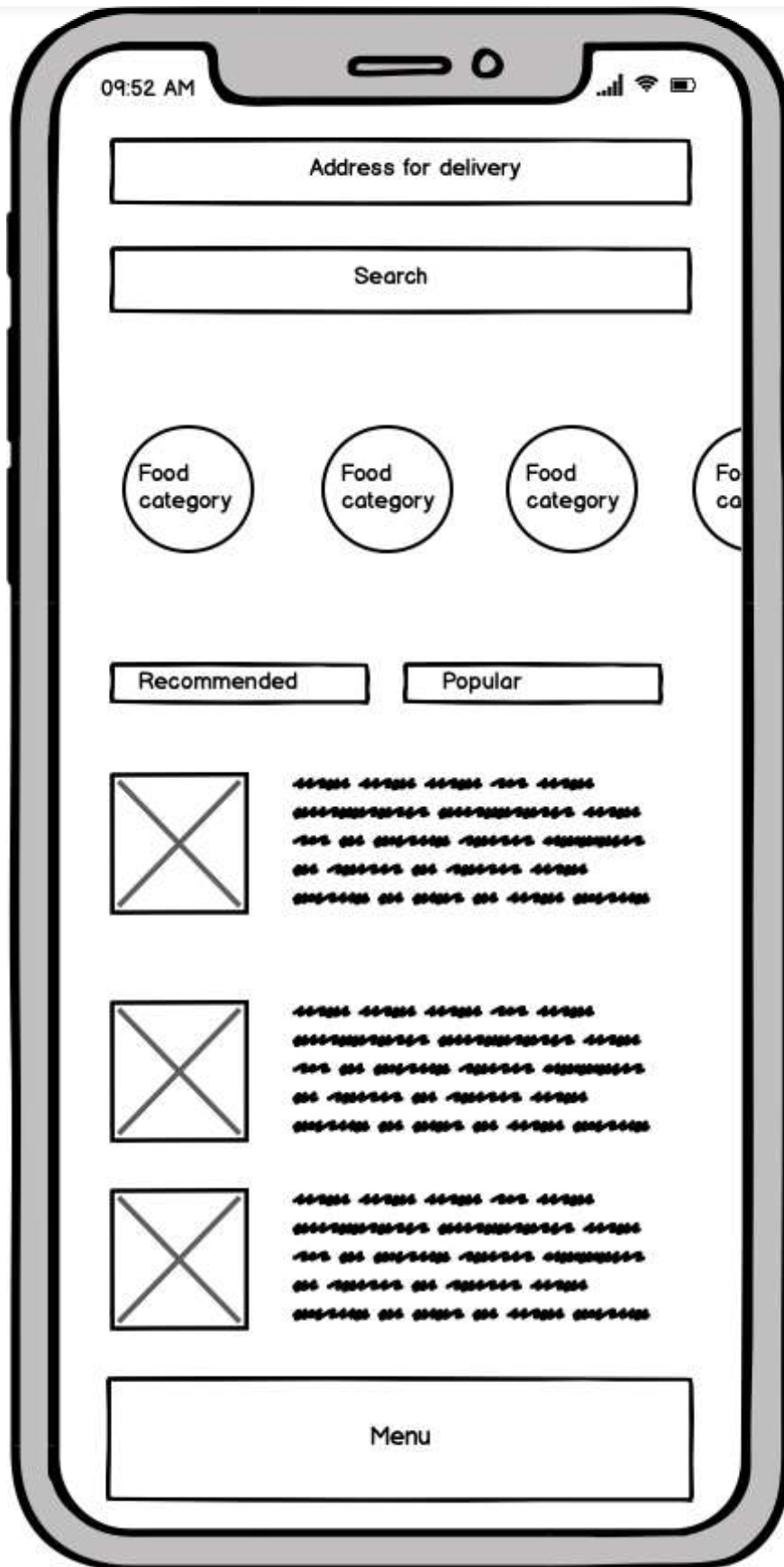
Nos estágios iniciais do wireframe, seu objetivo é criar uma **hierarquia visual** clara – defina o layout e a estrutura. Nesta fase, você não se concentra no conteúdo em si, precisa pensar em como ele é apresentado. Planeje o layout de acordo com como você deseja que seu usuário processe as informações e comece desenhando caixas na tela.

Coloque um forte **foco na ordem das informações que você deseja apresentar** aos seus usuários. Observe que as pessoas verificam páginas da Web e telas de telefone de cima para baixo, da esquerda para a direita (o padrão em forma de F funciona tanto para telas de desktop quanto para dispositivos móveis).





[Abrir no aplicativo](#)



Criando uma hierarquia visual usando formas básicas





[Abrir no aplicativo](#)

produto. Tanto o Android quanto o iOS têm **padrões de design** nativos que **simplificam a tarefa de criar uma experiência familiar** para designers. Os padrões de design atuam como blocos de conteúdo reutilizáveis — é possível usá-los para resolver problemas comuns (como navegação global).



Padrões de design do Android em Balsamiq

Barra de guias inferior, gaveta lateral e botão de ação flutuante (FAB) são os padrões mais usados para navegação móvel de nível superior. Se você deseja criar caminhos de navegação simples e claros, use um desses padrões em seu aplicativo.



Navegação da barra de guias inferior

Trazar uma cópia real

Depois que você estiver satisfeito com sua hierarquia visual, **comece a substituir marcadores de posição e texto fictício por conteúdo real** (cópia real ou aquela que é relevante para o usuário). Há uma razão importante pela qual devemos evitar textos fictícios neste estágio – Lorem Ipsum não comunica como a página ajuda os usuários a atingirem seus objetivos. Além disso, muitos elementos visuais que criamos são baseados no conteúdo que temos em nossos produtos. Ao começar a adicionar conteúdo real, você perceberá que alguns elementos da interface do usuário (ou mesmo seções da interface do usuário) não são necessários para o seu produto.

Às vezes, ao preencher seus wireframes com detalhes reais, você pode notar que o layout que você tem não está funcionando bem. Nesse caso, é importante iterar e encontrar uma maneira melhor de representar as informações que você está tentando

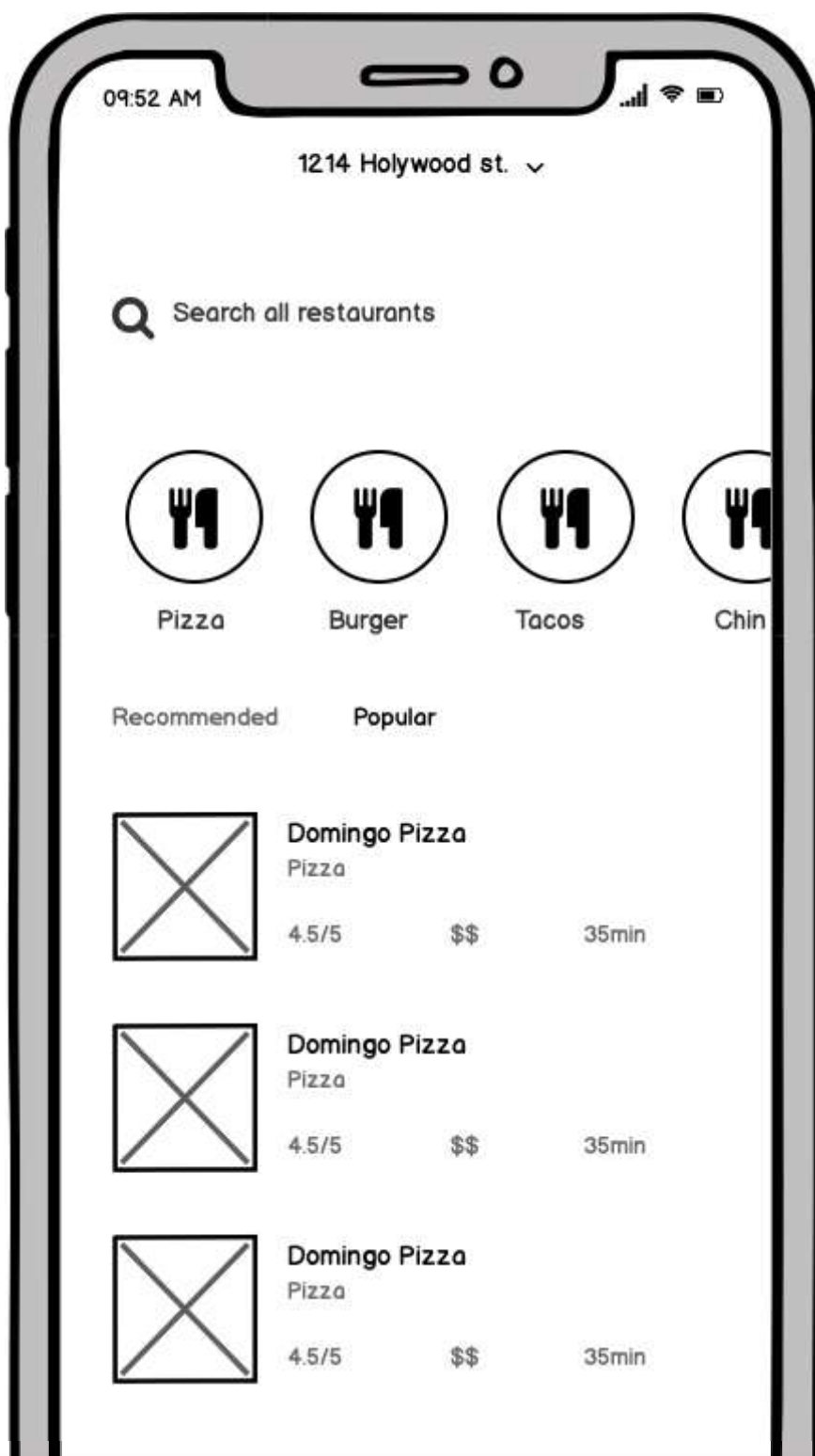




[Abrir no aplicativo](#)

para reorganizar o conteúdo da página e melhorar a composição.

Abaixo está um exemplo de nosso wireframe para nossa tela inicial que possui dados reais. Diferentes tamanhos de fonte são usados para priorizar alguns blocos de interface do usuário (como categorias de alimentos).





[Abrir no aplicativo](#)

Ao adicionar conteúdo real em seus wireframes, você entenderá se as informações estão sendo bem estruturadas ou não.

Garanta que seu conteúdo seja bem dimensionado

Se o seu design fica ótimo em uma tela de telefone de tamanho médio como o iPhone XS, isso não significa que os usuários do iPhone 5 e do iPhone XS Max terão a mesma ótima experiência. Embora seja absolutamente bom começar com tela de tamanho médio ao fazer wireframes, também é essencial **verificar como o conteúdo fica em diferentes tamanhos de tela** (telas menores e maiores) e ajustá-lo, se necessário.



O design da tela inicial no iPhone XS e iPhone 5

Conecte as páginas juntas para criar um fluxo





[Abrir no aplicativo](#)

Os fluxos de UX também farão você pensar na funcionalidade do aplicativo como **um todo**. Por exemplo, após visualizar o fluxo de UX, você pode perceber que precisa introduzir um estado extra entre a tela inicial e uma página com resultados de pesquisa (porque o backend do seu sistema levará alguns segundos para retornar os resultados).

Também é uma boa ideia dar a cada tela um número de referência. Os números de referência facilitarão muito sua vida ao discutir o projeto com outros membros da equipe ou partes interessadas.

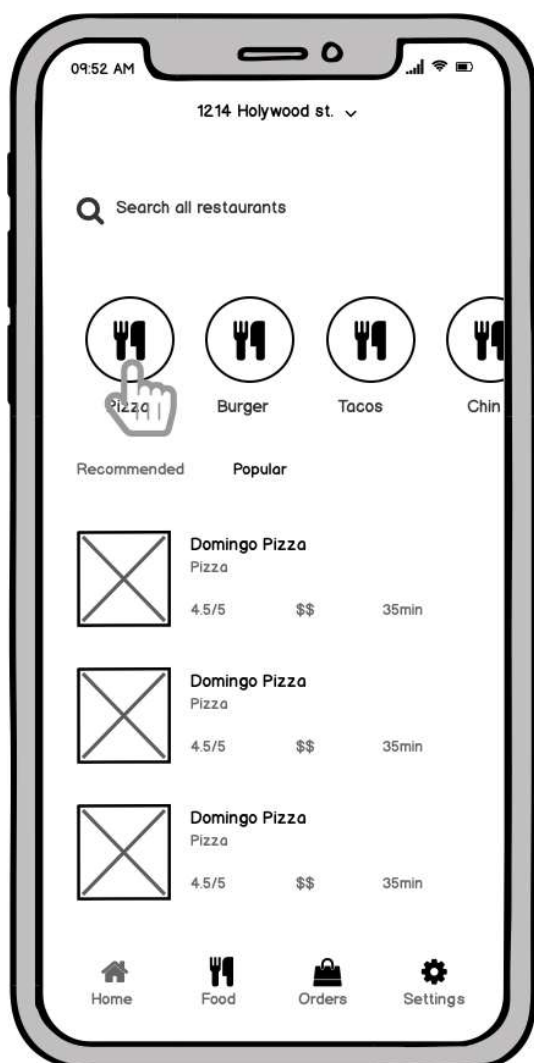


Fig 1. Home screen

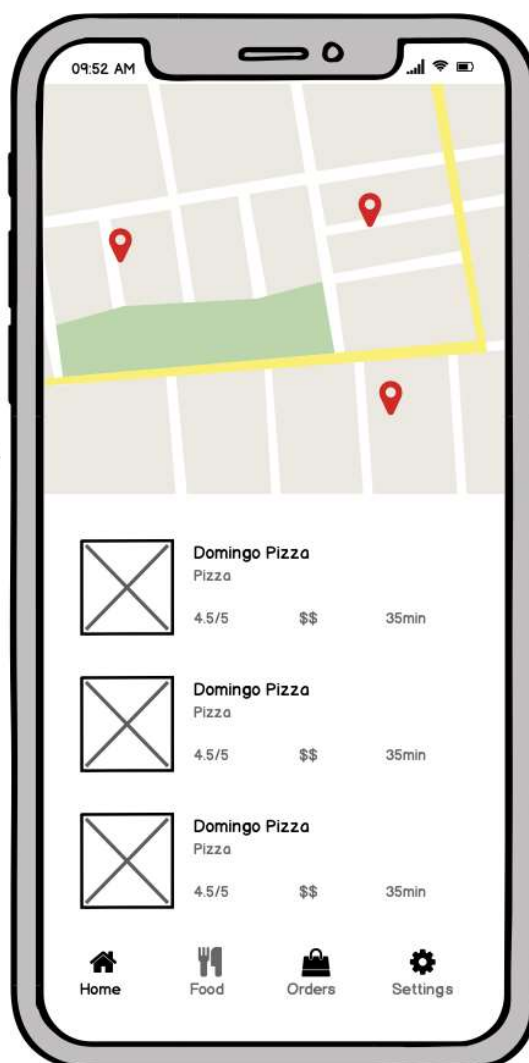


Fig 2. Food places

Criando um fluxo simples

Teste suas decisões de design

O teste é a etapa final (e uma das mais importantes) do wireframing. O teste implica interações do usuário e é por isso que esse termo é frequentemente usado no contexto





Conclusão

O objetivo final do wireframing é identificar o contorno do conteúdo e criar uma base sólida para as etapas futuras do processo de design. Wireframes bem desenhados tornam o design visual e de interação muito mais fácil.

Como em qualquer atividade de design, gaste bastante tempo experimentando diferentes ferramentas e processos e você encontrará seu próprio estilo para wireframes. A prática leva à perfeição.

Nick Babich

Originalmente publicado no [site de educação de interface do usuário da Balsamiq](#)

Powered by [Upscribe](#)





[Abrir no aplicativo](#)

Inscreva-se para novidades de design

Por UX Planet

Receba as últimas notícias do mundo do design UX [Dê uma olhada.](#)

Receba este boletim informativo

Os e-mails serão enviados para emanuelsousad3@gmail.com .

[Você não?](#)

