

## Roberto Pesce

423 seguidores

Cerca de

Seguindo



# ESQUELETO UX (Garrett) - DIA 11



Roberto Pesce 1 de outubro de 2016 · 5 min de leitura

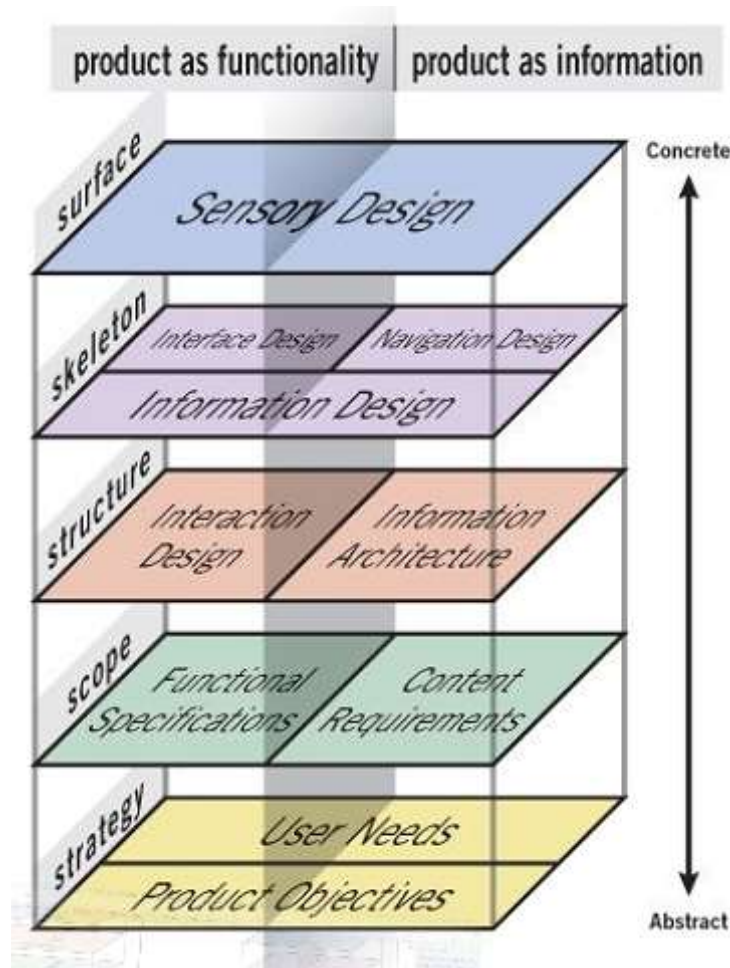


Fonte: <http://www.boostlabs.com/wp-content/uploads/2013/02/ui-design-devices.jpg>

Então chegamos ao nível do **esqueleto** da estrutura de 5 planos de Garrett. Nesse ponto, o projeto está se tornando cada vez mais concreto, pois a equipe já desenvolveu uma estratégia, definiu um escopo e montou a estrutura básica.

Então, o que é agora?

design de informação. E quando as funcionalidades previamente definidas tomam forma e o designer irá ao detalhe de cada componente individual e seus relacionamentos.



Fonte: The Elements of User Experience: user-centered design for web and beyond (Garrett, 2011, Pg. 29)

c

- Design de interface - envolve fornecer aos usuários as habilidades necessárias para fazer as coisas. Está relacionado à forma como os usuários efetivamente entram em contato com todas as funcionalidades definidas nas especificações e estruturadas no design de interação. É aqui que a equipe seleciona os elementos de interface corretos para todas as tarefas que o usuário deve realizar, organizando-os de forma que sejam prontamente compreendidos e facilmente usados. Então, trata-se de definir como as funções serão realizadas na tela, fazendo com que o usuário perceba todas as coisas importantes, e retirando qualquer coisa sem importância. Garrett também deu algumas dicas para o design da interface. Como ele diz, as opções padrão



- Design de navegação - cobre para dar ao usuário a capacidade de ir a lugares e manter a noção de *onde estou*. Os três objetivos principais aqui são: proporcionar aos usuários uma maneira de ir de um ponto a outro, facilitando a navegação; comunicar a relação entre os elementos por meio de uma boa hierarquia; e comunicar a relação da página atual com as demais (onde estou). No design de navegação existe um conceito denominado **sistemas de navegação**, e está relacionado com o papel que tal navegação assume dentro de todo o sistema:  
*navegação global* : permite o acesso a todo o site; *navegação local* : fornece acesso a tudo o que está 'próximo' da página atual do usuário; *navegação suplementar*: fornece atalhos para conteúdos relacionados, geralmente usados quando o usuário deseja mudar seu foco sem voltar ao início; *navegação contextual* : está relacionada a todas as informações que estão embutidas no conteúdo. Normalmente, os links são um bom exemplo; *navegação de cortesia* : trata-se de todas aquelas informações que não são necessárias durante todo o tempo, mas são necessárias, como horário comercial, contato e política; *navegação remota* : não está embutida na estrutura, é uma navegação independente e os mapas do site e as páginas de índice são bons exemplos.
- Design da informação - está diretamente relacionado à qualidade do seu design. Envolve as habilidades que o seu site tem de comunicar ideias ao usuário, apoiando o design da interface, o design de navegação e todo o sistema. Define como as informações serão apresentadas para facilitar aos usuários, organizando e agrupando as informações de acordo com o que o usuário pensa. Isso o ajuda a atingir seus objetivos e completar suas tarefas. Alguns exemplos seriam mensagens e instruções.

Nesse momento, a equipe está focada em qualquer problema que apareça, resolvendo-o e, o mais importante, validando a solução. É quando você deseja validar todas as decisões que toma, geralmente por meio de testes com usuários. Como esta é a última etapa antes de começar a projetar a superfície do site, todas as decisões devem ser muito consistentes e baseadas em validações.

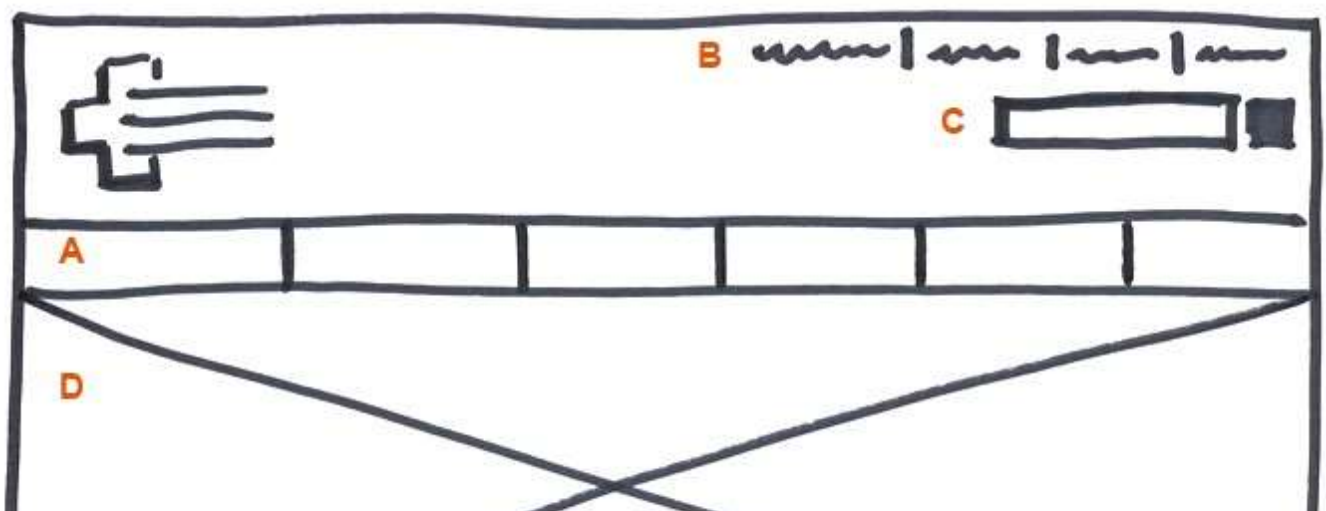
Garrett também explica que hábito e reflexo são a base para principalmente de nossas interações com o mundo real. Ele diz que se não pudéssemos reduzir nossas tarefas a hábitos e reflexos, teríamos que pensar em cada pequena ação, gastando muito tempo e

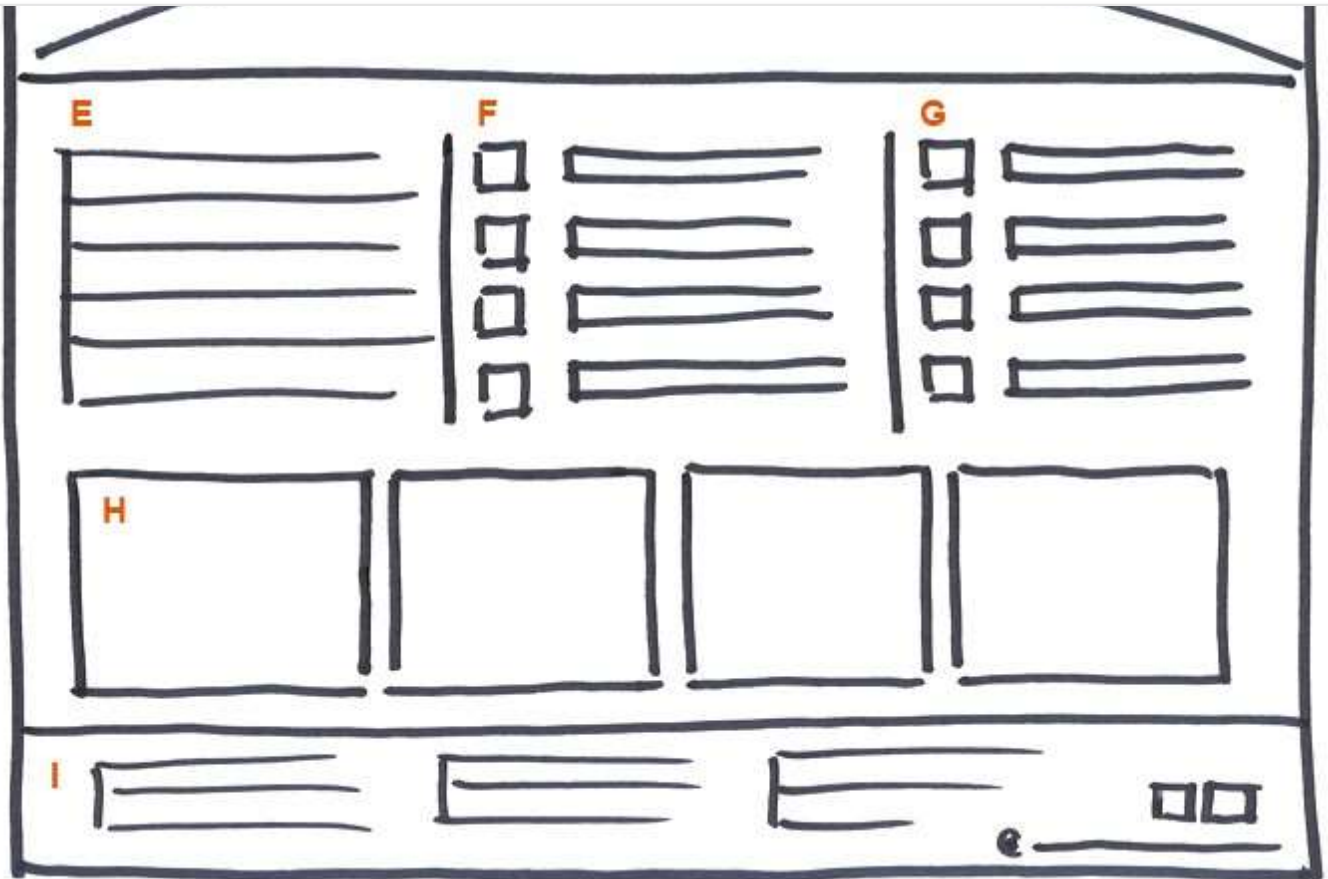
definição da estrutura, mas neste momento Garrett defende que você deve ir com eles e, caso não vá, certifique-se de que sua opção é melhor e oferece *benefícios claros*.

Os sites, em geral, seguem convenções para criar **consistência**. Por exemplo, o logotipo geralmente estará localizado no canto superior esquerdo do site, o menu de navegação estará no topo ou, também, no lado esquerdo. Algumas outras convenções, como carrinhos de compras, os botões *reproduzir*, *parar* e *pausar* em um vídeo, e assim por diante, também são muito úteis para evitar que o usuário tenha que pensar em coisas comuns. Se você tiver várias páginas, a consistência também é algo que você deve estar ciente. Você deve seguir as mesmas regras em todas as suas páginas, deixando o usuário mais confortável e incentivando-o a navegar.

As metáforas, por outro lado, diz Garrett, geralmente são uma má ideia, pois os produtos do mundo real seguem as restrições do mundo real que geralmente não são reais online. Se você fizer seu usuário adivinhar enquanto ele está navegando, o índice de erros aumenta e você pode fazer com que ele saia da página. Se você escolheu esse tipo de estratégia, opte por associações diretas, não por metáforas desnecessárias.

Uma ferramenta muito conhecida, usada nesta parte do processo, é o **wireframe**. Wireframe é a ferramenta que integra design de interface, design de navegação e design de informação em uma imagem do produto desejado. Pode ser desenvolvido em alto ou baixo nível de detalhes e é basicamente um ou mais *esboços* do produto final, que vão mostrar como cada elemento será colocado na página. Alguns designers fazem à mão e outros em softwares especializados e, embora existam muitos tipos diferentes de wireframes, todos eles têm o mesmo objetivo final: documentar o esqueleto da página.





Exemplo de wireframe. Fonte: [https://1.bp.blogspot.com/--](https://1.bp.blogspot.com/--HBIVwMIYlg/VxIXVVQWafI/AAAAAAAAAD4A/ODJLxFcehEceMSf4MSNs5nxCAg9YTzVRQCLcB/s1600/wireframe1.jpg)

[HBIVwMIYlg/VxIXVVQWafI/AAAAAAAAAD4A/ODJLxFcehEceMSf4MSNs5nxCAg9YTzVRQCLcB/s1600/wireframe1.jpg](https://1.bp.blogspot.com/--HBIVwMIYlg/VxIXVVQWafI/AAAAAAAAAD4A/ODJLxFcehEceMSf4MSNs5nxCAg9YTzVRQCLcB/s1600/wireframe1.jpg)

É assim que Garrett descreve o nível do esqueleto. Hoje em dia, muitos designers usam ferramentas diferentes nesta parte do trabalho. E você, quais são as ferramentas em seu conjunto de ferramentas UX para o nível de esqueleto? Espero ouvir de você nos comentários aqui ou na nossa página do [facebook](#) !

Visite-nos em [aboutusers.com](http://aboutusers.com) se quiser saber mais sobre o desafio de 100 dias sobre usuários!

UX   Experiência de usuário   Wireframe   Esqueleto   Garrett



Obtenha o aplicativo Medium

