

Como desenhar um wireframe (mesmo se você não puder desenhar)

Resumo: Mesmo pessoas com habilidades de desenho limitadas podem aprender a esboçar um wireframe se aprenderem algumas convenções comuns usadas para representar vários elementos de design.

Por [Kelley Gordon](#) em 20 de junho de 2021

Tópicos: [Processo de projeto](#) , [Ideação](#)

Os wireframes visualizam um caminho ou fluxo do usuário, bem como layouts de página, hierarquia de informações e até interações. Dependendo de sua finalidade, eles podem variar em fidelidade – de esboços rápidos a representações detalhadas do projeto final.

Para pessoas com habilidades de desenho limitadas ou inexistentes, o wireframing pode ser assustador. [Em outros lugares](#) , compartilhamos ideias para [ajudar as partes interessadas a se sentirem confortáveis com os esboços](#) . Os princípios gerais valem para todos: Messy é completamente bom e esperado (especialmente para wireframes de baixa fidelidade). Use restrições físicas para evitar a obsessão por pequenos detalhes estéticos:

- Canetas grossas ou canetinhas
- Boxe do tempo
- Espaço limitado para o esboço

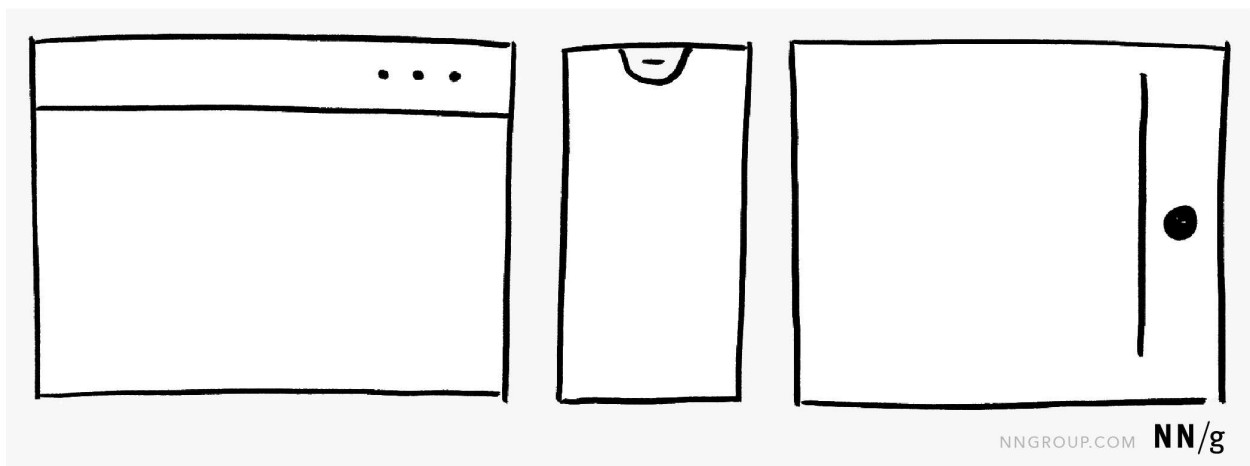
Guia de desenho passo a passo

Existem alguns componentes comuns que são usados em wireframes repetidamente. Se você sabe esboçar essas peças básicas, pode se concentrar em acertar sua ideia, em vez de desenhar. Aqui está um guia passo a passo para você desenhar rapidamente.

Etapa 1: identifique a proporção da janela do navegador ou do dispositivo.

Essa proporção não precisa ser precisa, especialmente se você estiver desenhando à mão. Para um wireframe de alta fidelidade, aqui estão algumas dimensões iniciais:

- Para wireframes da Web, alguns tamanhos de ponto de interrupção comuns são 1024 x 768 pixels e 1920 x 1080 pixels.
- Para celular, as dimensões variam com base no dispositivo específico (por exemplo, tablet, telefones de vários tamanhos). Comece descobrindo para qual dispositivo você deve otimizar.



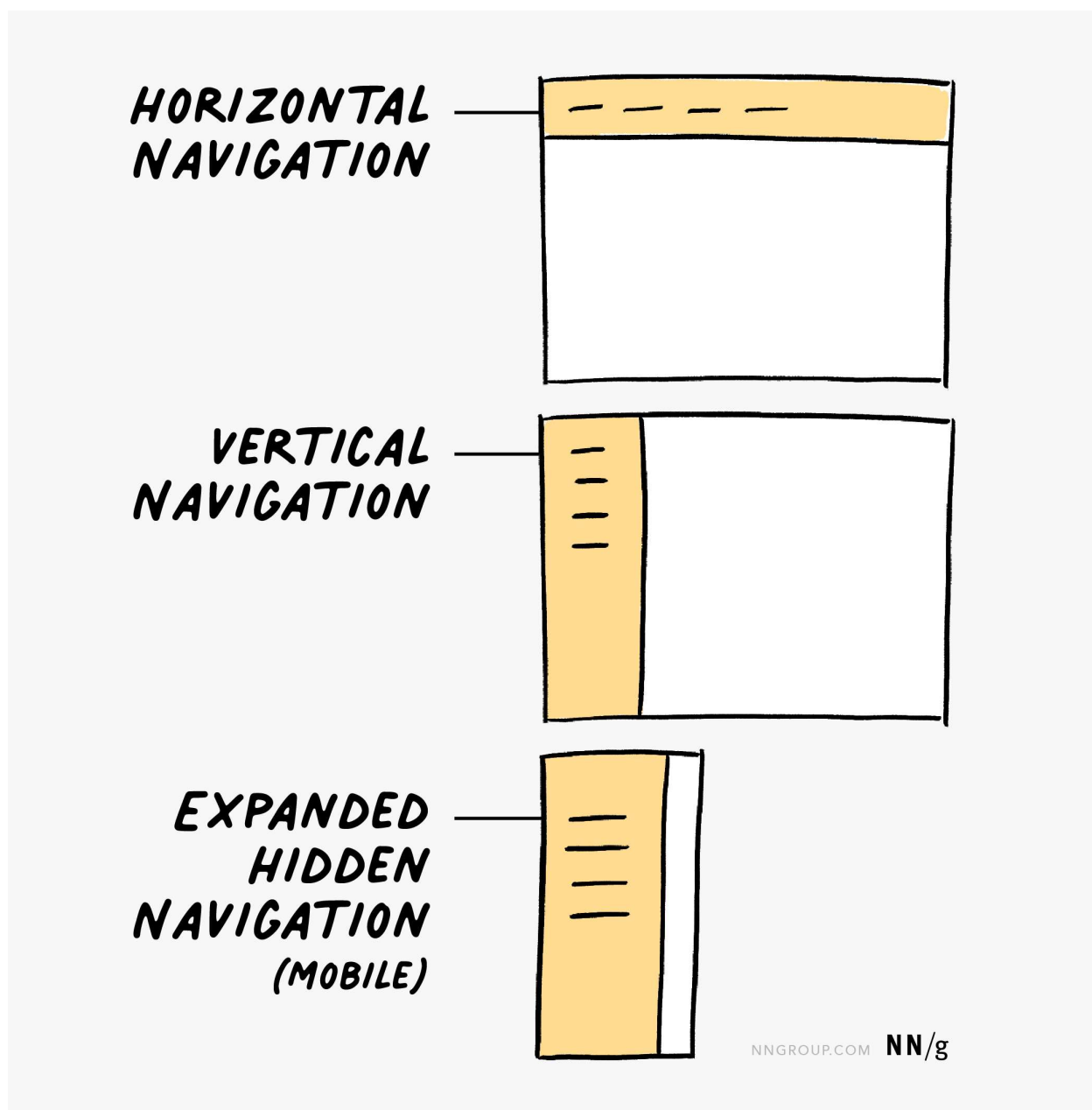
Para fornecer contexto aos seus wireframes, inclua o navegador ou o [chrome](#) do dispositivo (por exemplo, a barra de ferramentas do navegador ou o botão Home do dispositivo).

Etapa 2: desenhe a navegação e a pesquisa.

A navegação e a pesquisa adicionam contexto a um wireframe. Se você estiver seguindo um design ou modelo existente, desenhe a estrutura que já está em

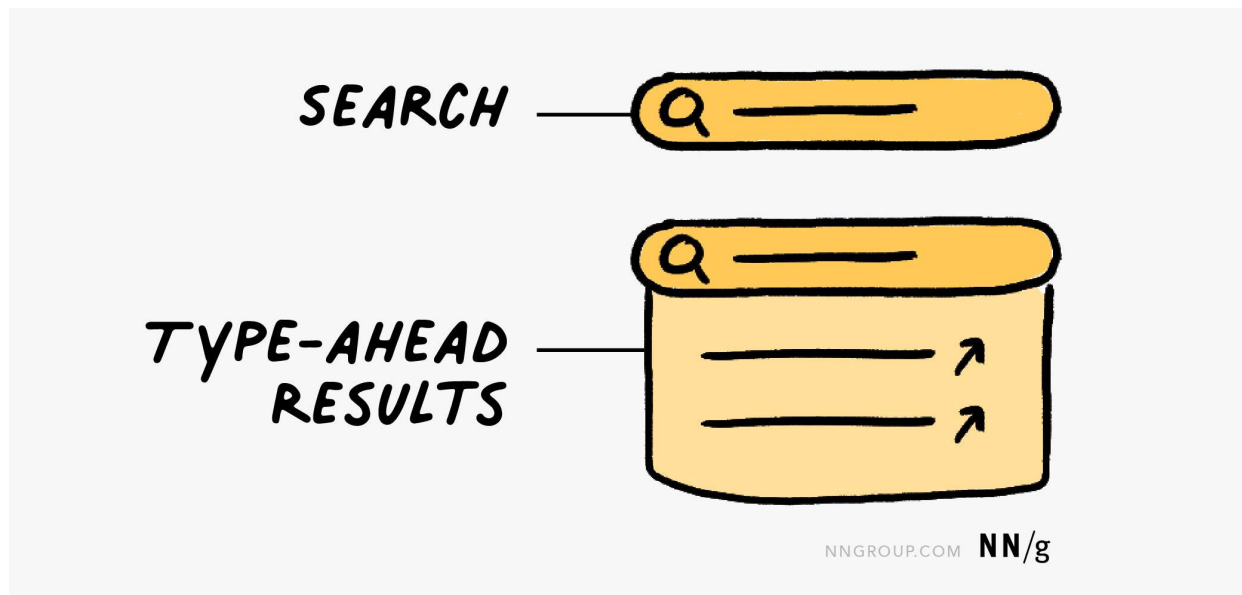
vigor - por exemplo, coloque uma barra de navegação na parte superior da página se você souber que todas as suas páginas a possuem.

Se você está começando do zero, pense em que tipo de navegação pode funcionar. (Lembre-se, você não precisa acertar na primeira vez.) Indique uma barra de navegação (seja horizontal ou [vertical](#)) desenhando um retângulo na posição correspondente na página. Se você estiver usando [navegação oculta](#), mostre-a expandida ou não, dependendo do seu foco. Se você quiser mostrar que está em um link de navegação específico, sublinhe ou coloque uma caixa ao redor desse link.



Alguns exemplos de como representar diferentes tipos de navegação

O recurso de pesquisa pode ser representado por meio de um ícone de pesquisa e da caixa de pesquisa associada, como nos exemplos abaixo. Se necessário, você pode mostrar sugestões de pesquisa em um retângulo abaixo da caixa de pesquisa.

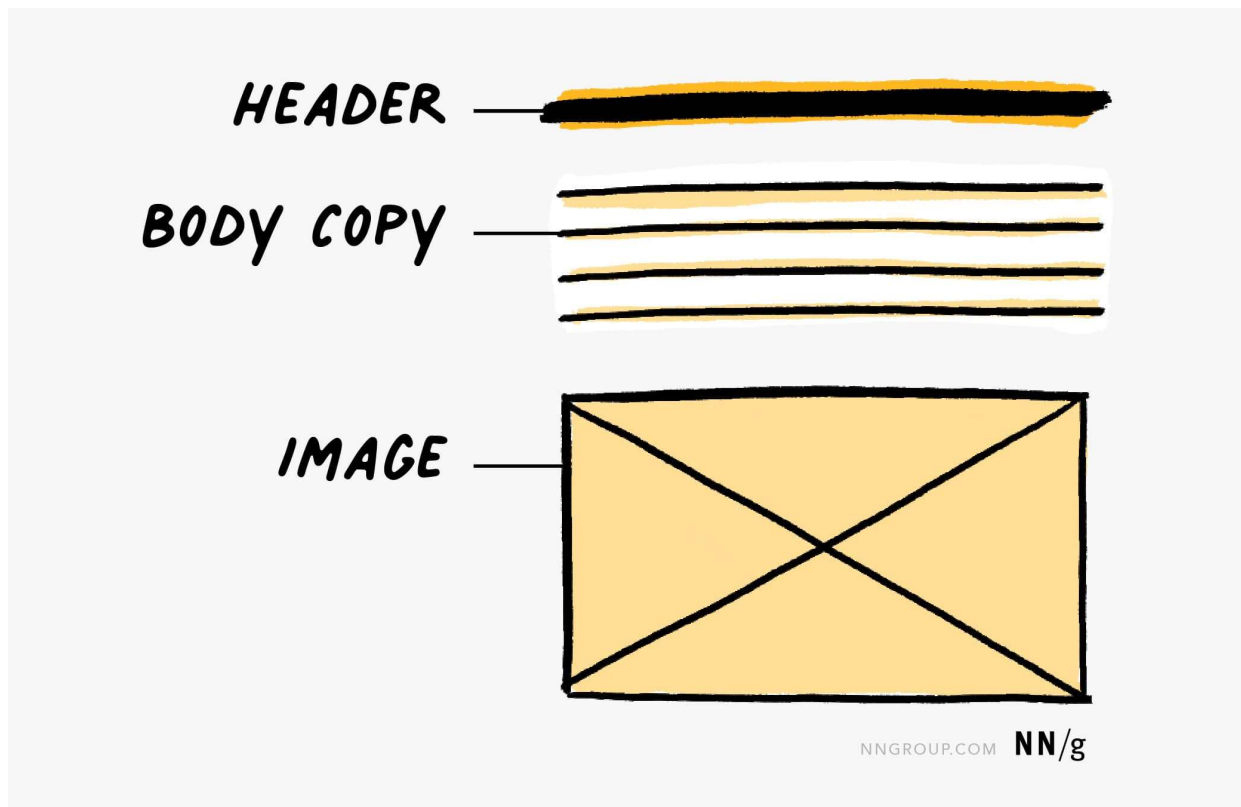


Você pode desenhar apenas um ícone de pesquisa e um campo ao redor ou incluir detalhes como sugestões de pesquisa.

Passo 3: Identifique e desenhe os maiores elementos do seu design.

Em seguida, concentre-se em desenhar as principais partes da sua ideia – por exemplo, cabeçalhos, banners e imagens grandes ou até mesmo grandes seções do corpo do texto. Aqui estão algumas convenções comuns de wireframing:

- Os cabeçalhos são ilustrados usando linhas mais grossas.
- O corpo do texto é esboçado usando linhas mais finas.
- Uma imagem é representada como um retângulo com um x através dele.



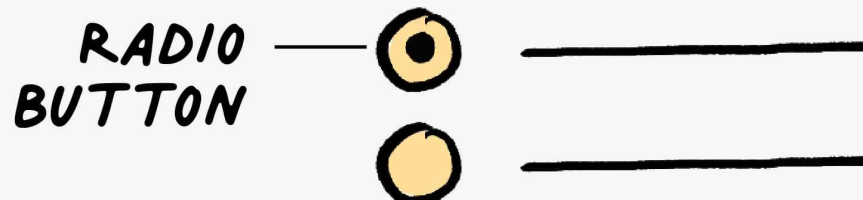
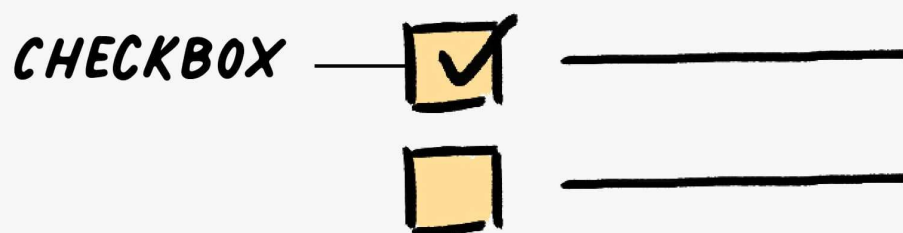
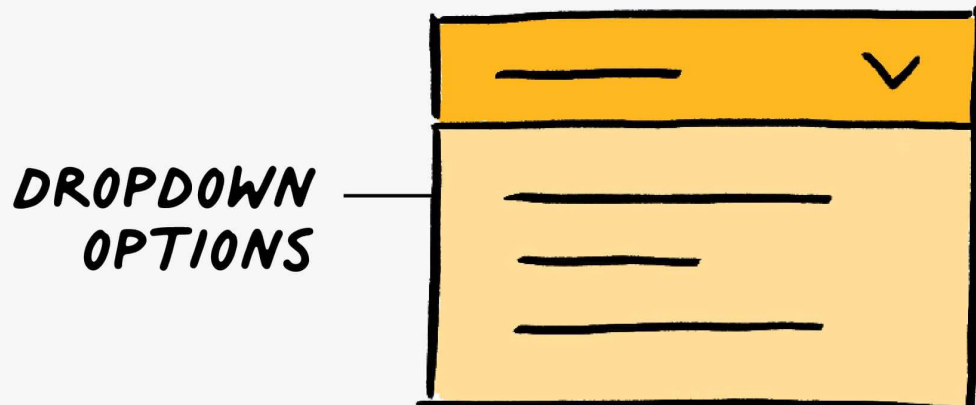
A maioria dos wireframes terá um cabeçalho, uma cópia do corpo e possivelmente uma imagem.

Passo 4: Preencha os detalhes restantes.

Geralmente, esses detalhes são pequenos componentes relacionados à seleção, como botões, listas suspensas, caixas de seleção ou botões de proporção, mas também podem incluir campos de texto ou qualquer linha única restante da cópia do corpo. Se você estiver criando várias telas que fazem parte de um fluxo, também poderá ter barras de progresso e caixas de diálogo. Não se esqueça de adicionar frases de chamariz ou mostrar a seleção, pois esses detalhes ajudam outras pessoas a entender sua ideia de design.

- As listas suspensas são feitas de um retângulo e um acento circunflexo.
- [A caixa de seleção e os botões de opção](#) têm um quadrado ou círculo, respectivamente, e uma linha para representar o texto. Para mostrar a seleção, as caixas de seleção devem ter uma seleção e os botões de opção serão preenchidos.
- Os botões podem ser representados de muitas maneiras diferentes. Geralmente, um retângulo básico com uma linha ou uma seta para

representar que leva o usuário a outro lugar é o melhor. No entanto, para chamadas para ação, inclua também um rótulo de texto para fornecer detalhes importantes para outras pessoas que estão analisando seus wireframes.

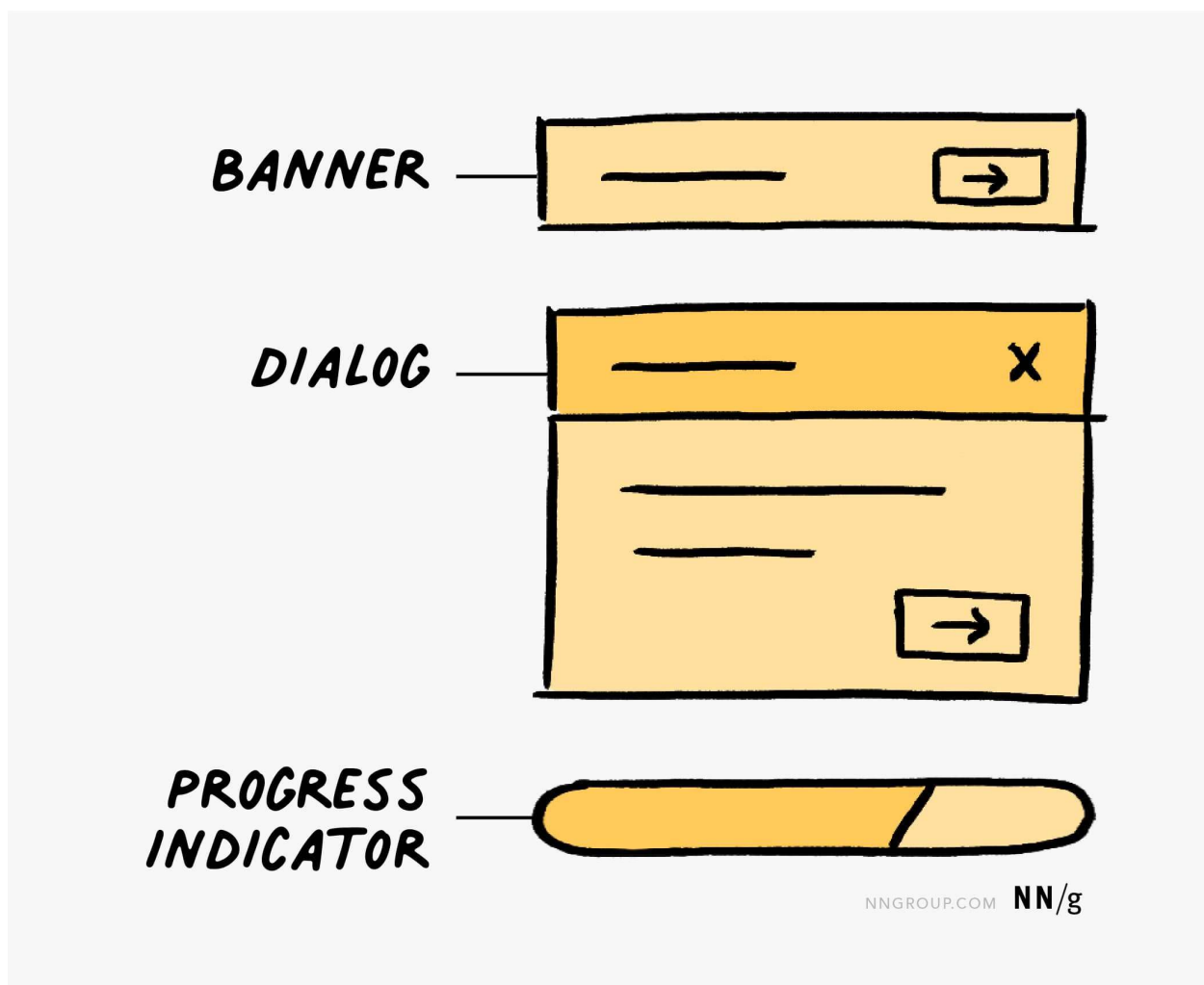


NNGROUP.COM **NN/g**

Componentes relacionados à seleção de desenho: as listas suspensas podem ser abertas ou fechadas...

- Os banners têm uma ou duas linhas de texto, com um botão relacionado opcional ou ícone *Cancelar* .

- As caixas de diálogo contêm um cabeçalho, 1–2 linhas de texto, 1–2 botões e um ícone *Cancelar*.
- Os indicadores de progresso são retângulos arredondados parcialmente preenchidos para ilustrar o tempo de espera restante.
- Os ícones podem ser representados da mesma forma que as imagens (com um X) ou como arte de linha grosseira (como mostramos aqui para ícones de pesquisa). Embora [recomendemos rótulos de texto para ícones](#) na interface do usuário final, o rótulo pode ser ignorado para o espaço reservado do ícone em um wireframe.

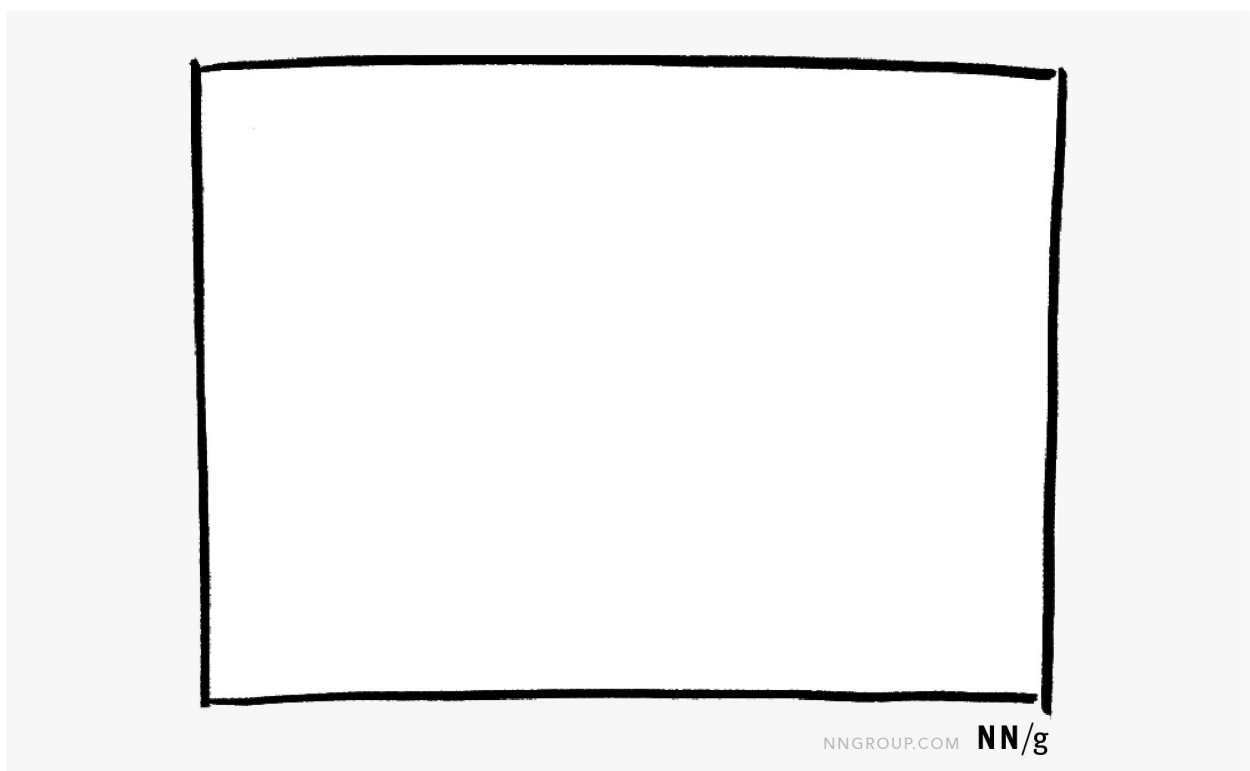


Desenhar componentes informativos, como banners, caixas de diálogo ou indicadores de progresso

Um exemplo: esboçar uma página de detalhes do produto

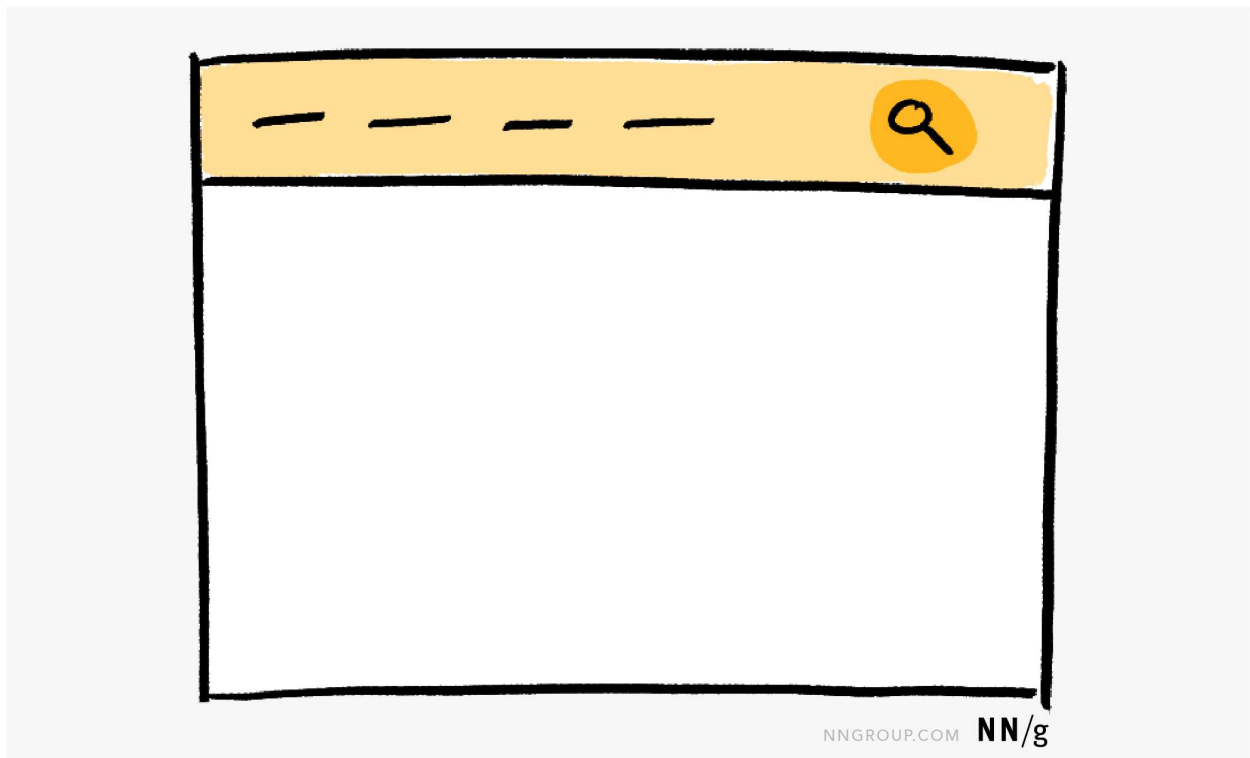
Ilustramos abaixo como essas etapas podem resultar em um wireframe simples para uma página de detalhes do produto.

Etapas 1: Como nosso design é para uma página da Web para desktop, começamos com uma tela em branco de tamanho correspondente a uma janela comum do navegador.



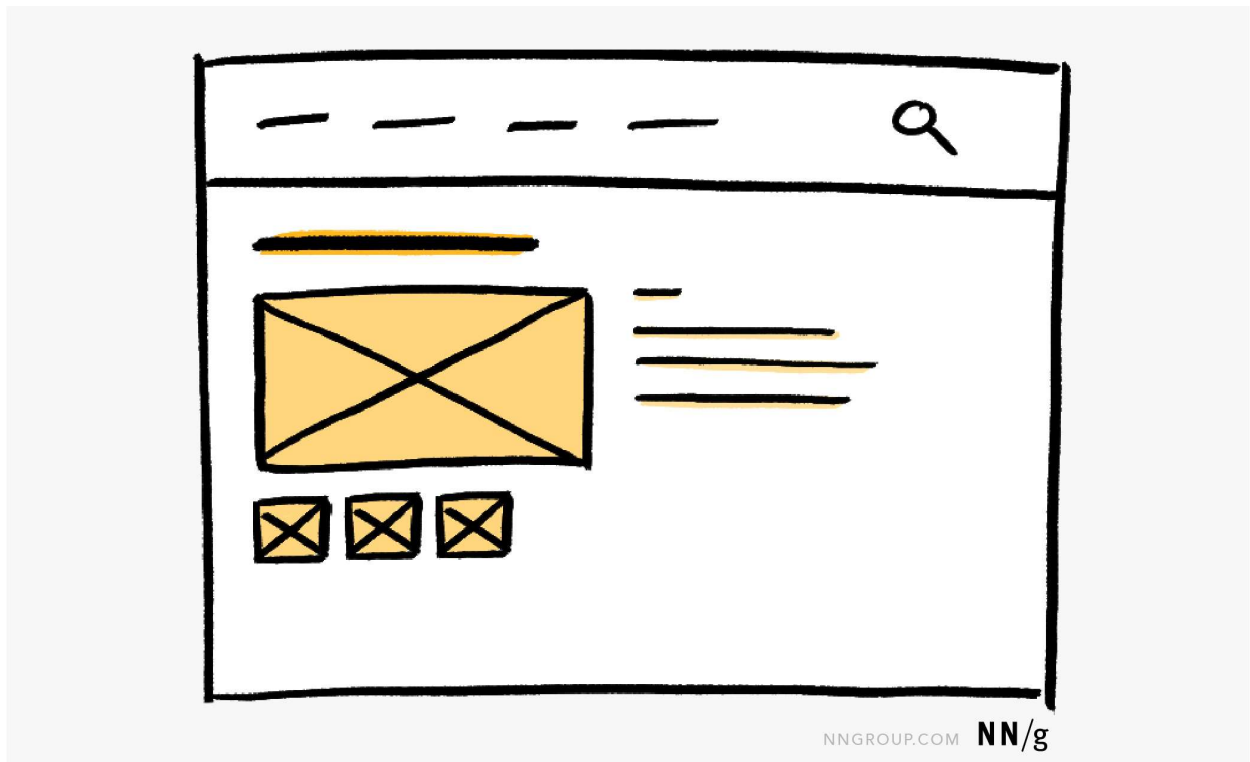
Etapas 1: Identifique a proporção correta para o nosso wireframe.

Etapas 2: adicionamos uma barra de navegação superior e pesquisamos em nosso wireframe.



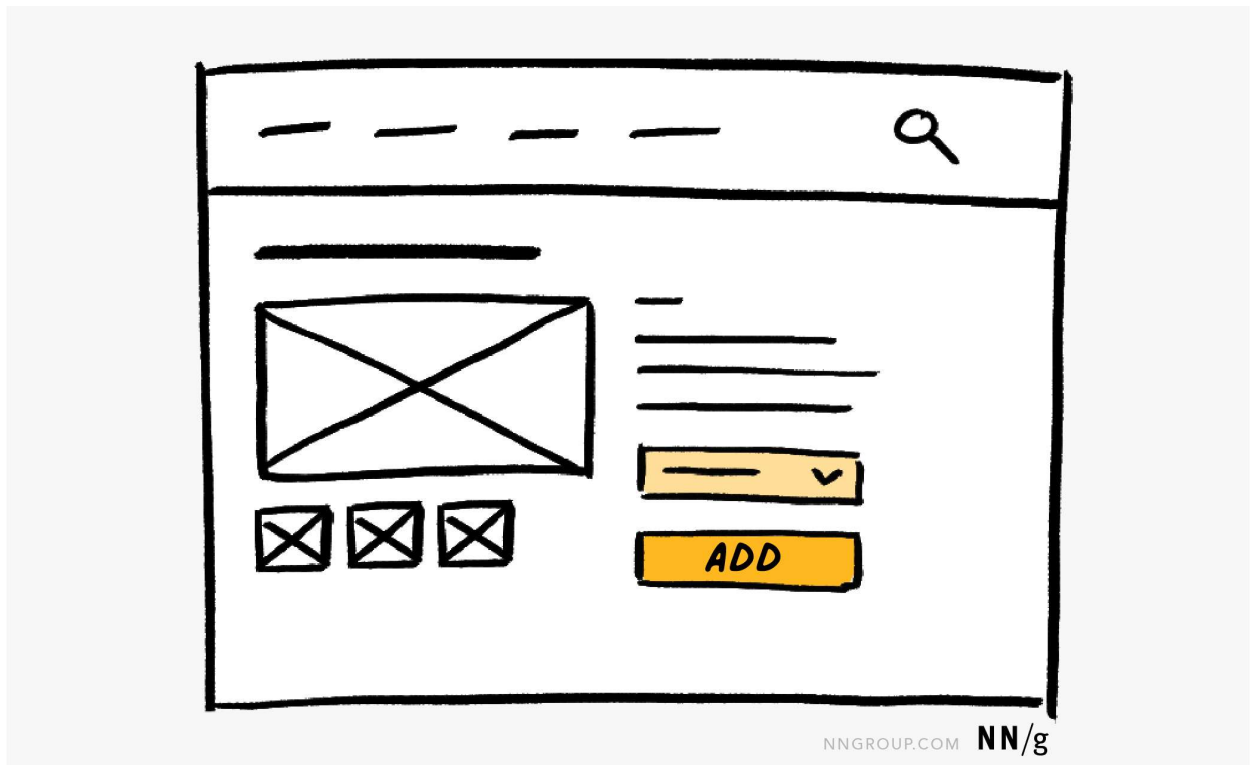
Etapa 2: adicione navegação e pesquisa ao nosso wireframe. (A navegação e a pesquisa não precisam ser representadas em detalhes porque geralmente são secundárias ao wireframe — a menos que você esteja esboçando um wireframe dos fluxos de pesquisa ou navegação.)

Passo 3: Desenhe o maior elemento no design. Como o wireframe representa uma página de produto, neste estágio nos concentramos em exibir informações relacionadas ao produto, como nome, descrição e imagens.



Etapa 3: adicione alguns componentes comuns, como um cabeçalho, uma imagem grande, várias imagens pequenas e algum texto do corpo.

Etapa 4: adicione detalhes adicionais, como caixa suspensa para opções de seleção e um botão para adicionar o produto ao carrinho de compras.



Etapa 4: adicione os detalhes restantes, como menus suspensos e botões ao nosso wireframe. Como o botão Adicionar é a principal chamada para ação na página, nos certificamos de rotulá-lo.

Conclusão

Qualquer pessoa, independentemente de sua capacidade de desenhar, pode esboçar um wireframe para explorar possíveis soluções para problemas de design. Faça as coisas passo a passo e use componentes comuns para criar wireframes rápidos, confusos e úteis.

Compartilhe este artigo: [Twitter](#) | [LinkedIn](#) | [E-mail](#)