

# Fundamentação sobre o desenvolvimento do desenho da interface em wireframes

CAPACITAR O DISCENTE PARA A CRIAÇÃO DE TELAS, UTILIZANDO A TÉCNICA WIREFRAME PARA O ESTUDO E IMPLEMENTAÇÃO DE INTERFACES.

## Wireframe o que é e para que serve?

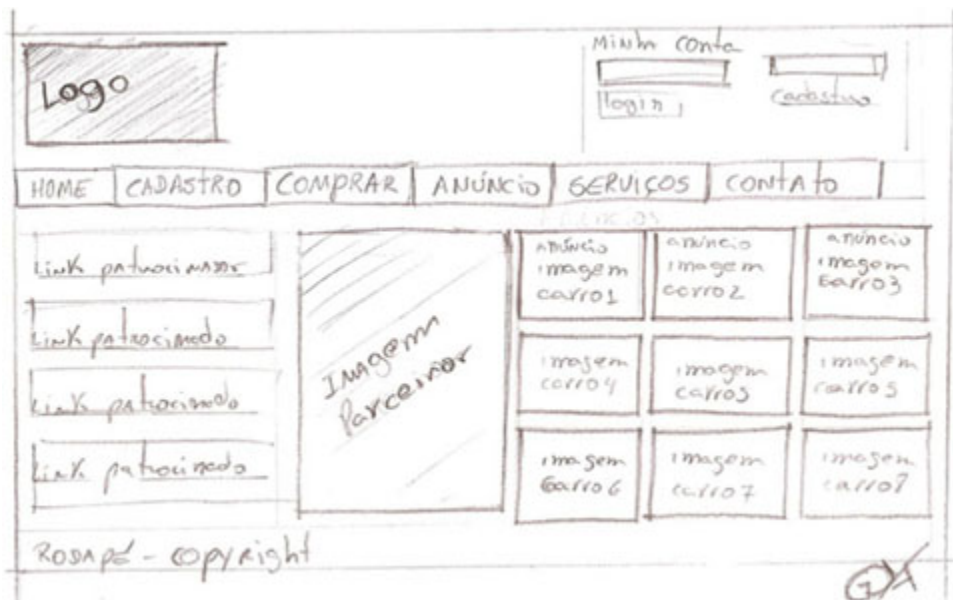
Com origem no idioma inglês, wireframe tem a tradução literal de "armação de arame/cabo aramado", mas sua funcionalidade vai muito mais além de um aglomerado de fios ou arame. Seu significado está em uma vista aramada de onde se pode ver a estrutura do objeto (fig.1).



Legenda: EXEMPLO DA ESTRUTURA DE UMA CASE NA VISTA ARAMADA/ WIREFRAME.

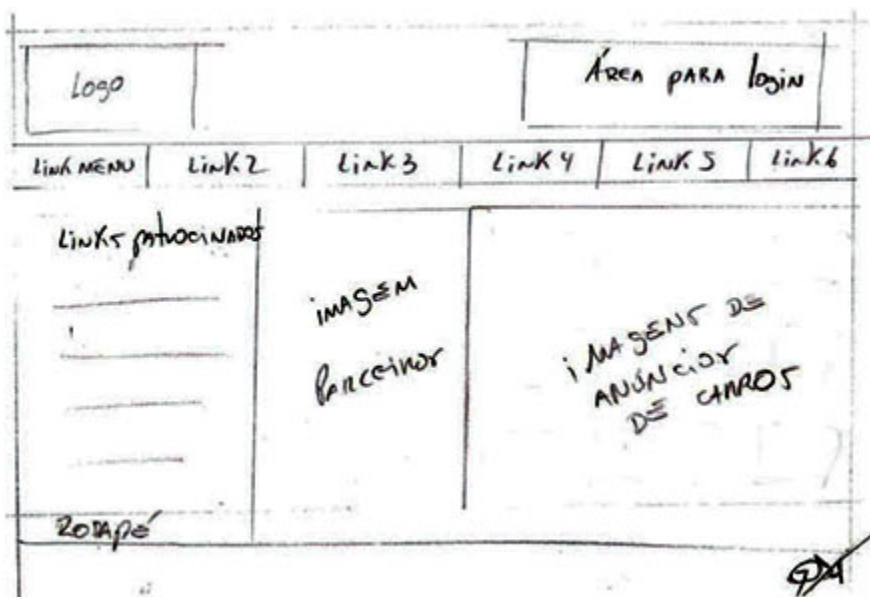
Na Arquitetura de Informação (AI) o conceito de wireframe está relacionado aos rascunhos iniciais que definirão o layout da página. Esse ponto de vista será arquitetural, ou seja, iremos enxergar apenas os elementos estruturais que comporão a página. Portanto, nessa fase não há design, não há cores e muito

menos imagens, apenas haverá o espaço demarcado para cada elemento da página, como a posição do logo, itens do menu, título dos rótulos e o espaço aproximado que será usado para as imagens (fig. 2).



Legenda: ESTRUTURA DE UMA PÁGINA EM WIREFRAME.

Como estamos falando de um wireframe inicial, não perca seu tempo desenhando no computador, aqui temos que ser práticos, então, utilize lápis, régua e papel. Não importa que desenhe como uma criança no jardim de infância é só um estudo preliminar, mas um detalhe importante, seu desenho deve conter todos os elementos da interface. Cuidado para não ser muito simplista e em vez de desenhar de um wireframe fazer um rough da página. Compare a figura 2 com a 3, note que a primeira impressão pode não ser muito diferente, mas que a 2a possui detalhes importantes, como itens do menu, área de login, definição do espaço para as imagens do anúncio etc.



Legenda: ROUGH DE UMA PÁGINA. NÃO CONFUNDA COM WIREFRAME.

Estudaremos dois tipos de wireframes, ambos têm suas diferenças na qualidade e no detalhamento dos elementos da interface. Geralmente, o que é desenhado à mão livre, com poucos detalhes é chamado de baixa fidelidade ou baixo detalhamento (fig. 2), pois se trata de um esboço que foi feito rapidamente apenas para discutir informações com outros profissionais da equipe. Agora, quando for apresentar para o cliente, aconselha-se desenvolver o de alta fidelidade ou também conhecido com alto detalhamento. Este último é a evolução da versão em baixa definição, quer dizer que o novo é mais elaborado, mas pode ser desenhado à mão livre também ou no computador (fig. 4). O que caracteriza um wireframe ser de alta fidelidade não é ser feito no computador e sim a sua riqueza em detalhes e a qualidade do desenho, quase com a aparência de um protótipo, mas ainda sem o uso de cores ou imagens.



## Vantagens e desvantagens em utilizar wireframes

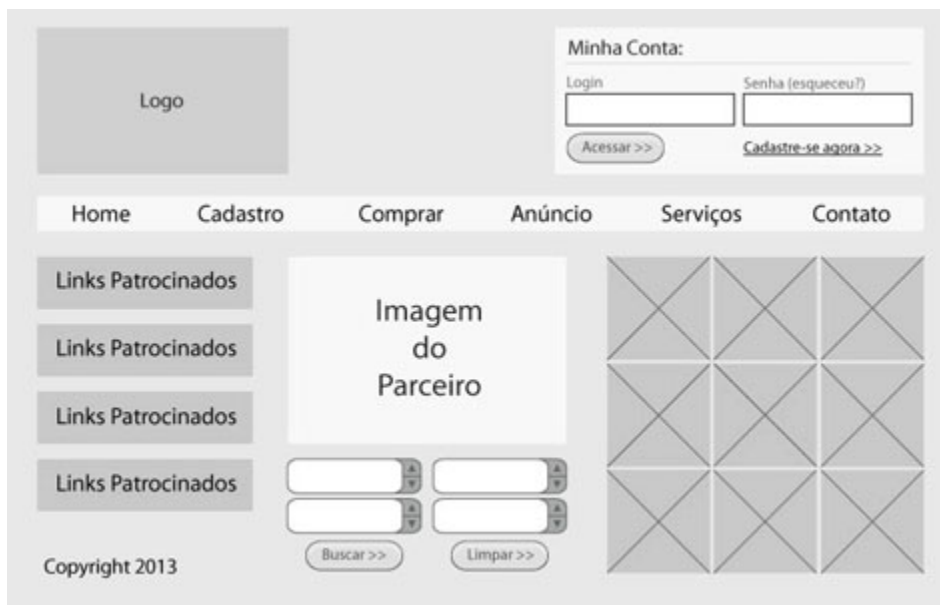
A técnica de wireframe é rápida, prática e não demanda muito tempo para desenvolvê-la. Seu uso facilita a comunicação e a abstração para discutir ideias entre as equipes de desenvolvimento e design. Auxilia também na apresentação das ideias para o cliente, assim conseguimos coletar suas opiniões e sugestões para melhorar o funcionamento da interface.

Porém, nem sempre será um mar de rosas, às vezes ele não aceita ou tem dificuldade para compreender essa técnica, podendo dar falsas impressões sobre o que ele espera da interface.

Dependendo de como é apresentado, o wireframe pode limitar a criatividade do web designer pois, em alguns projetos, os elementos já estão demarcados e não podem ser alterados de lugar, então, o designer basicamente terá que criar seguindo o que já foi discutido e planejado naquele estudo de usabilidade.

Recomenda-se que se planeje previamente o conteúdo de cada página, que sejam incluídas informações suficientes e se reflita sobre o que deve aparecer na interface. Considere empregar elementos que existem na maioria das telas, como logo, campo de busca, menu, rodapé, imagens, breadcrumbs etc. Após esse brainstorm de ideias inicie a criação dos seus wireframes, com base nas informações coletadas.

Comece o estudo com o wireframe de baixa fidelidade, esboçando o desenho em papel. Não perca tempo utilizando o software nesta fase, porque sempre ficamos tentados a fazer formas mais detalhadas e mais perfeitas. Não se iluda com esses programas, o nosso foco agora é aguçar a criatividade e pensar em soluções criativas e com boa navegação.



## Próxima aula

Não perca a aula 11, na qual faremos alguns testes em um protótipo que terá origem em seu mapa de navegação. Preparado para a nossa próxima aula? Então vamos lá!

## Criando elementos para interação em protótipo de papel

Para a construção do protótipo de papel são utilizados materiais simples, como papéis na cor branca, lápis, caneta, tesoura, corretivo, post-it e fita adesiva.

- A folha de papel na cor branca será utilizada para desenhar as telas.
- Lápis ou caneta serão usados para desenhar todos os elementos da interface.
- Post-it será utilizado para representar menus *drop downs* e caixas de listas.
- Corretivos serão utilizados para apagar o que o usuário escreveu e reaproveitar para o próximo teste com outra pessoa.

## Próxima aula

Vimos nesta aula a importância do porquê de utilizarmos protótipos de papel em testes de usabilidade. Não perca a próxima aula, na qual discutiremos como inserir e manipular elementos de interação em prototipação em papel. Todos preparados para a aula 12? Então vamos lá!

1. Paper Prototyping Training Video (trailer Nielse Norman Group) disponível em:  
(ht  
tp:  
//s  
av  
efr  
o  
m.  
ne  
t/?  
url  
=h  
ttp  
%  
3A  
%  
2F  
%  
2F  
vi  
m  
eo  
.c  
o  
m  
%  
2F  
43  
77  
46  
24  
&

ut  
m  
\_s  
ou  
rc  
e=  
ch  
a  
m  
ele  
on  
&  
ut  
m  
-  
m  
ed  
iu  
m  
=e  
xt  
en  
si  
on  
s  
&  
ut  
m  
\_c  
a  
m  
pa  
ig  
n=  
lin  
k\_  
m  
od

ifi

<http://vimeo.com> (<http://vimeo.com/43774624>)er). Acesso em 02 mai. 2013.

2. Ltia - Prototipagem em Papel - Paper Prototyping Tutorial disponível em:  
(ht  
tp:  
//s  
av  
efr  
o  
m.  
ne  
t/?  
url  
=h  
ttp