

## ÍNDICE

INTRODUÇÃO	5
JUSTIFICAÇÃO	6
OBJETIVOS	7
METODOLOGIA	8
CRONOGRAMA	9
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	10
TECNOLOGIAS / RECURSOS	11
<i>PROCREATE</i>	11
<i>FIGMA</i>	12
<i>Wireframe</i>	12
<i>Mockup</i>	13
<i>WEBFLOW</i>	14
Protótipo	14
PROCESSO	15
<i>WIREFRAME</i>	15
<i>MOCKUP</i>	16
Início	16
Loja	16
Artigo	17
Carrinho	17
Pagamento	18
Confirmação	18
Personalizar	19
Pagamento - Personalizar	20
PROTÓTIPO 1	16
PROTÓTIPO 2	16
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	21

## ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1 - Remoção do fundo no <i>Procreate</i> .....	11
Figura 2 - Criação do logótipo no <i>Procreate</i> .....	11
Figura 3 - Logótipo.....	11
Figura 4 - Edição da imagem e colocação da Marca de Água no <i>Procreate</i> .....	11
Figura 5 - Utilização da ferramenta <i>Figma</i> para criação do <i>Wireframe</i> .....	12
Figura 6 - Utilização da ferramenta <i>Figma</i> para criação do <i>Mockup</i> de baixa fidelidade.....	13
Figura 7 - Utilização da ferramenta <i>Figma</i> para criação do <i>Mockup</i> de alta-fidelidade .....	13
Figura 8 - Utilização da ferramenta <i>Webflow</i> para criação do Protótipo .....	14
Figura 9 - <i>Wireframe</i> da página "Início" .....	15
Figura 10 - <i>Mockup</i> da página "Loja" .....	16
Figura 11 - <i>Mockup</i> da página "Início" .....	16
Figura 12 - <i>Mockup</i> da página "Carrinho" .....	17
Figura 13 - Botão "adicionado" ao Carrinho .....	17
Figura 14 - <i>Mockup</i> da página "Artigo" .....	17
Figura 15 - <i>Mockup</i> da página "Confirmação da Compra" .....	18
Figura 16 - <i>Mockup</i> da página "Pagamento".....	18
Figura 17 - <i>Mockup</i> da página "Personalizar", versão "Peluche" .....	19
Figura 18 - <i>Mockup</i> da página "Personalizar", versão "Desenho" .....	19
Figura 19 - <i>Mockup</i> da página "Pagamento - Personalizar", versão "Desenho" .....	20
Figura 20 - <i>Mockup</i> da página "Pagamento - Personalizar", versão "Peluche" .....	20
Figura 21 - Protótipo 1 da página "Início" .....	21
Figura 22 - Protótipo 2 da página "Início" .....	22

## 1. INTRODUÇÃO

O projeto *Zia Art* visa a criação de um *Website E-commerce* através de ferramentas no-code, colocando em prática os conteúdos estudados na formação de Programação Visual No-Code.

A loja online terá como produtos *prints* de desenhos digitais feitos por mim, inspirados na Cultura Pop do Leste Asiático, os quais poderão ser adquiridos pelos utilizadores através de uma compra online realizada no próprio *site*, e o envio dos mesmos será responsabilidade minha.

A fim de obter um bom resultado, mesmo sendo um projeto com alguma complexidade, o seu desenvolvimento será feito com base numa calendarização e plano pré-definidos.

## 2. JUSTIFICAÇÃO

Definiu-se este tipo de projeto face ao seu enquadramento na formação, uma vez que se pretende construir um *Website* utilizando ferramentas no-code, interligando os conhecimentos adquiridos nas disciplinas lecionadas.

Quanto ao tema, este é uma Loja online de produtos criados por mim, os quais são desenhos inspirados na Cultura Pop do Leste Asiático, que por sua vez se tem espalhado por todo o mundo e tal não é diferente para Portugal, que tem acolhido cada vez mais estas culturas, já celebrando grandes eventos como o *IBERANIME*, concursos de dança de *KPOP*, abertura de cafés e lojas dedicados a estes temas, assim como a emissão de filmes de *ANIME* nos cinemas.

Esta adoração reflete-se no desejo de adquirir objetos relacionados com o tema a ser abordado, como desenhos das personagens de *ANIME* ou ídolos de *KPOP*, os quais estarão presentes no *Website*.

Em conclusão, o projeto apresenta uma grande importância profissional e pessoal.

### 3. OBJETIVOS

O objetivo do projeto é desenvolver um *Website* apelativo, intuitivo e funcional, colocando em prática os conteúdos aprendidos na formação e adquirindo novos conhecimentos.

Pretende-se que o site final contenha todas as características essenciais para um bom funcionamento, pré-definidas inicialmente, tais como: os artigos para venda organizados por categorias, o registo dos utilizadores no site funcional, um carrinho de compras, formulários de morada preenchíveis, opções de métodos de pagamento, mensagem de confirmação de pedidos, opção de pedir encomendas personalizadas, por último, uma base de dados.

Em suma, almeja-se uma página *Web* que possibilite um bom aproveitamento da formação, assim como o início de um negócio pessoal.

## 4. METODOLOGIA

Para realização do projeto, os conteúdos abordados na formação de Programação Visual No-Code são o ponto de partida, uma vez que o *Website* será desenvolvido através de ferramentas no-code.

Numa fase inicial será feita a calendarização com o plano do projeto, que seguirá a seguinte metodologia:

1. Pesquisa de ferramentas no-code, inspiração em *templates* existentes e recolha de ideias para *Webdesign*;
2. Redimensionar as imagens já existentes dos artigos a serem disponibilizados para venda na Loja online, através do *Procreate*;
3. Criação de um *Wireframe* da página inicial na ferramenta *Figma*;
4. Criação de *Mockups* de todas as páginas, no *Figma*;
  - a. Definição do *design*, estilos e ícones;
  - b. Interligação das páginas;
5. Criação de um Protótipo na ferramenta no-code *Webflow*;
  - a. *Layout*, animações, responsividade e funcionalidades;
  - b. Base de dados – o registo dos produtos na ferramenta *Webflow* cria automaticamente uma base de dados, que poderá ser exportada num ficheiro CSV se necessário;
  - c. A ferramenta *Webflow* aloja o *Website* num servidor próprio, porém, uma vez que o código do *site* é gerado automaticamente no decorrer da sua criação, este poderá ser exportado e alojado num servidor à escolha.
6. Testes e finalização.

## 5. CRONOGRAMA

Projeto <i>Zia Art</i>		Janeiro de 2023						
		9	11	16	18	23	25	30
Registos no Documento do Projeto	Planeamento							
	Recolha de Dados							
	Imagens							
	<i>Wireframe</i> no <i>Figma</i>							
	<i>Mockup</i> – sem animações							
	<i>Design</i> – cores, estilos, <i>icons</i>							
	<i>Mockup</i> – com animações							
	Teste e Melhorias							
	Protótipo no <i>Webflow</i>							
	Teste e Melhorias							
	Finalização							

## 6. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A concretização deste projeto terá por base todos os conhecimentos adquiridos na formação de Programação Visual No-Code, inserida no Programa Jovem + Digital, nomeadamente as quatro UFCDs seguintes: Introdução à programação no-code, *Websites* no-code, Prototipagem para a *web* e Projeto de programação.

Através da formação, pude aprender os métodos de desenvolvimento de *Websites* e Aplicações por via de ferramentas no-code, começando por criar um cronograma do planeamento, recolhendo estudos e ideias para o projeto, e partindo para a criação, primeiramente com foco na estrutura (*wireframe*), avançando em direção ao design e interatividade (*mockup*), e finalizando após vários testes num protótipo.

Também pude compreender a importância dos conceitos fundamentais de *Webdesign*, da objetividade e navegabilidade nas páginas, e a responsividade nos diversos dispositivos.

No que diz respeito às ferramentas no-code que serão utilizadas no projeto, a aprendizagem da utilização das mesmas será feita por meio de estudos prévios e do manuseamento destas ao longo do projeto. Sendo que nesta fase, a ferramenta que melhor se adequa à criação do *wireframe* e dos *mockups* é o *Figma*, enquanto que a ferramenta no-code para o desenvolvimento do protótipo e *site* final é o *Webflow*, pois apresenta uma grande versatilidade e enquadra-se nos propósitos do projeto, uma vez que contém ótimas funcionalidades para *Websites E-commerce* e auxilia a criação de uma base de dados.

Em suma, a componente teórica do projeto apresenta conhecimentos previamente adquiridos e a possibilidade de aquisição de novos no decorrer do projeto.



## 7. TECNOLOGIAS / RECURSOS

### 7.1. PROCREATE

As ilustrações presentes no *Website*, assim como o logótipo, foram criados no programa de desenho *Procreate*, que é uma aplicação IOS paga, utilizando um Ipad e Apple Pencil.

Esta ferramenta também tem a função de redimensionar as imagens e melhorar a sua qualidade a nível da saturação e brilho.



Figura 2 - Remoção do fundo no *Procreate*

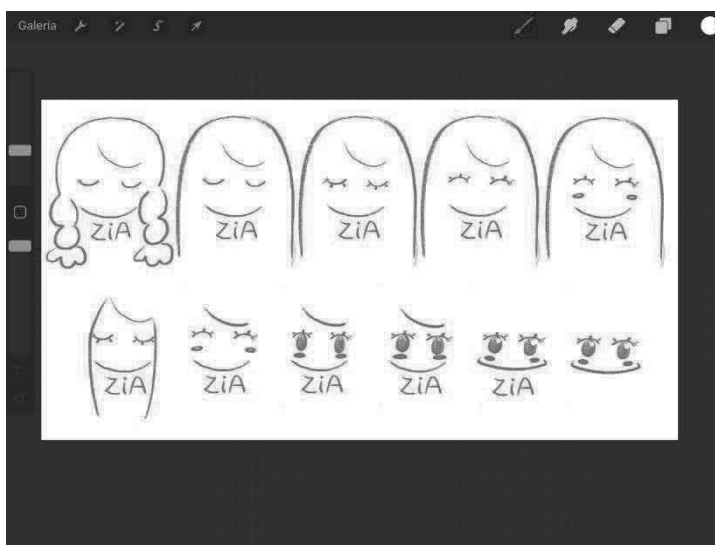


Figura 1 - Criação do logótipo no *Procreate*



Figura 3 - Edição da imagem e colocação da Marca de Água no *Procreate*



Figura 4 - Logótipo

## 7.2. FIGMA

Para a criação do *Wireframe* e do *Mockup* do projeto, optou-se pela ferramenta *Figma*, por se tratar de um editor gráfico direcionado para a prototipagem de projetos de *design* como *Websites* e Aplicações. Para além da versatilidade nas opções visuais, também contém diversas interações disponíveis entre os elementos e páginas.

Esta ferramenta pode ser instalada no computador e tem uma versão gratuita, a qual mantém uma limitação de opções e de projetos (máximo 3), porém, é suficiente para o trabalho. Para tal, é necessário criar uma conta com o email e *password*.

É, ainda, possível partilhar o *link* do projeto para outras pessoas poderem visualizá-lo e interagir, como também fazer trabalho em equipa.

### 7.2.1. Wireframe

Um *Wireframe* é um esqueleto do *Website* ou *App*, numa versão bastante primitiva, cuja função é definir a estrutura e os relacionamentos entre as páginas, sem a parte visual do *design* já definida.

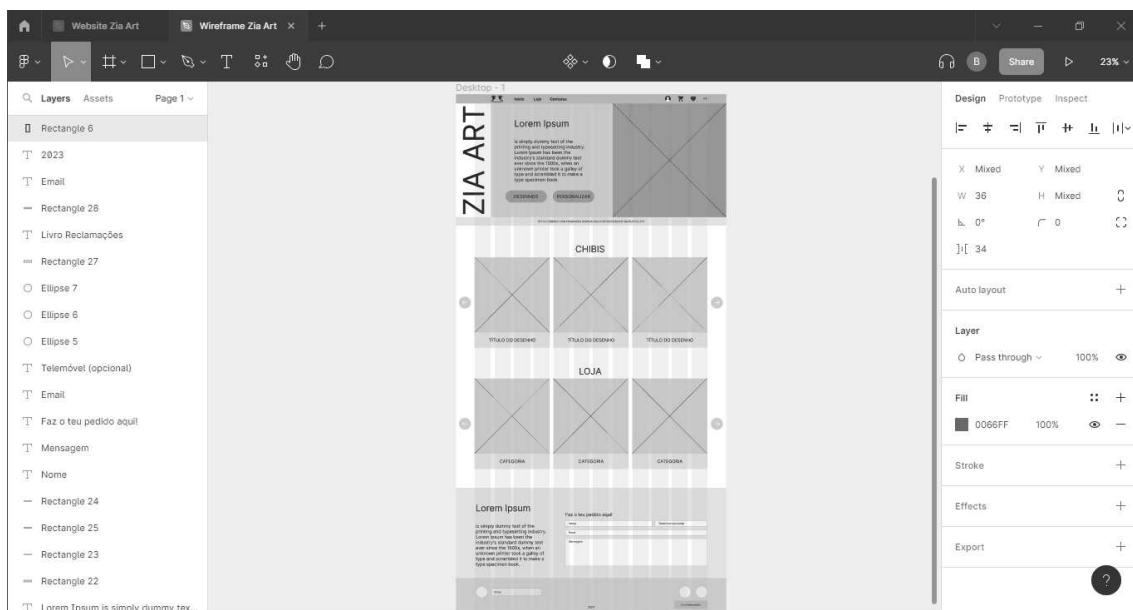


Figura 5 - Utilização da ferramenta *Figma* para criação do *Wireframe*

### 7.2.2. Mockup

Um *Mockup* representa uma maquete da aparência do futuro produto, com foco apenas na parte do *design* da interface do usuário - elementos visuais, cores, tipografia, ícones, imagens...

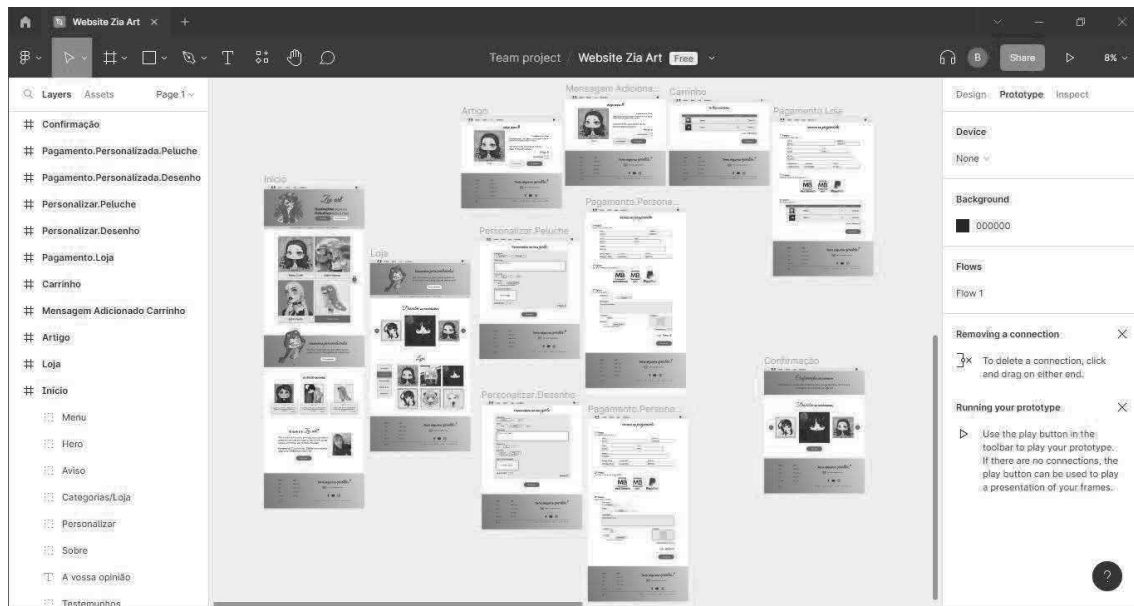


Figura 6 - Utilização da ferramenta *Figma* para criação do *Mockup* de baixa fidelidade



Figura 7 - Utilização da ferramenta *Figma* para criação do *Mockup* de alta-fidelidade

### 7.3. WEBFLOW

Para a criação do protótipo do projeto, optou-se pela ferramenta *Webflow*, por se tratar de uma ferramenta de desenvolvimento de sites no-code. No entanto, o *Webflow* apresenta uma interface de utilização que implica algumas noções básicas de programação, nomeadamente CSS, para construir a parte visual do projeto. Esta característica foi essencial para a escolha da ferramenta em comparação com outras mais simples, já que pretende-se adquirir alguns conhecimentos de código de uma forma mais acessível e visual.

#### 7.3.1. Protótipo

Um protótipo serve para simular a experiência do usuário, e deve ser criado a partir de *wireframes* e *mockups*, representando tanto a parte funcional como a visual, contendo uma interface funcional: clicável e interativa.

Possibilita o teste da sua usabilidade e certificar que atende às necessidades do público-alvo, solucionando eventuais problemas antes de lançar a sua versão final.

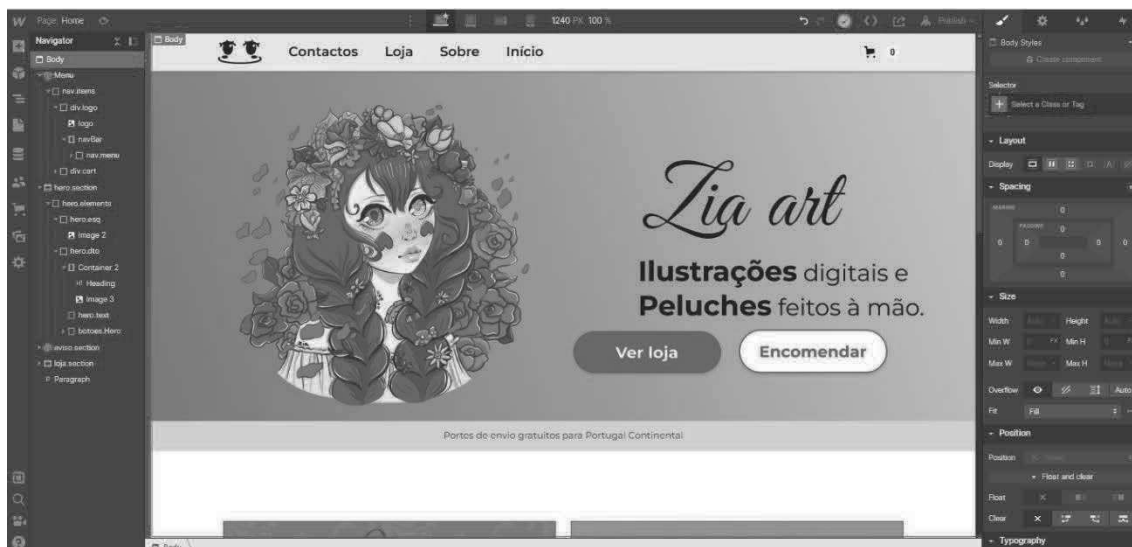


Figura 8 - Utilização da ferramenta *Webflow* para criação do Protótipo

## 8. PROCESSO

De acordo com o processo já mencionado, a criação do *Website* dividiu-se pelas seguintes etapas: 1ª o *Wireframe*, 2ª os *Mockups* e, por última, o Protótipo.

### 8.1. WIREFRAME (Para visualizar o *wireframe*, carregue aqui)

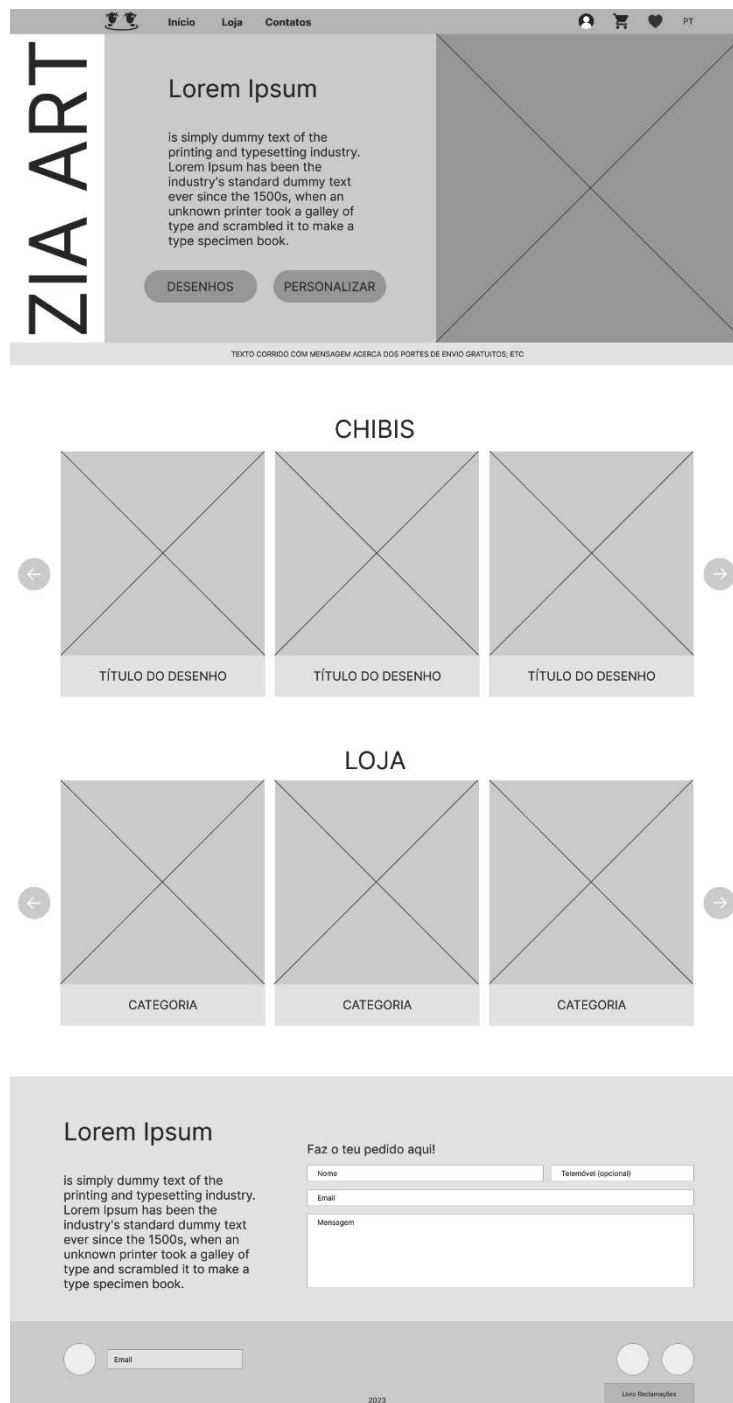


Figura 9 - Wireframe da página "Início"

## 8.2. MOCKUP (Para visualizar o *mockup*, carregue aqui)

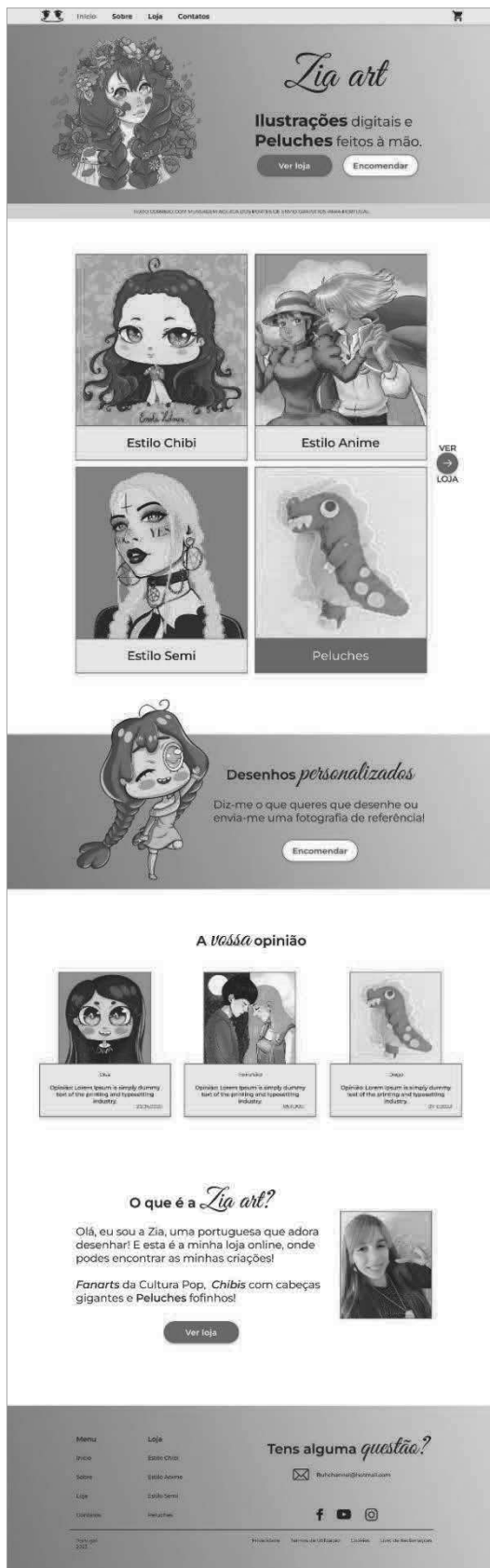


Figura 11 - Mockup da página "Início"



Figura 10 - Mockup da página "Loja"

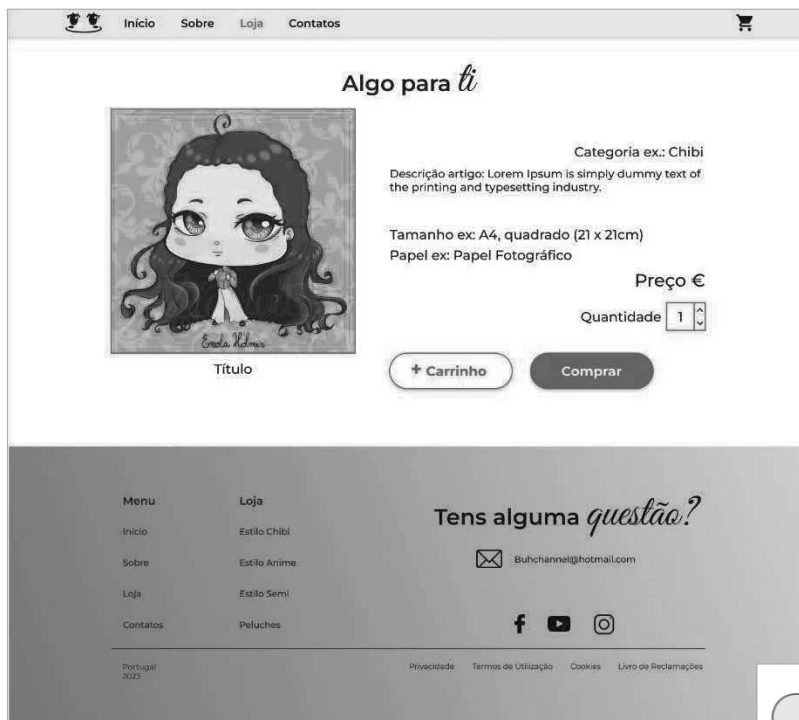


Figura 14 - Mockup da página "Artigo"



Figura 13 - Botão "adicionado" ao Carrinho

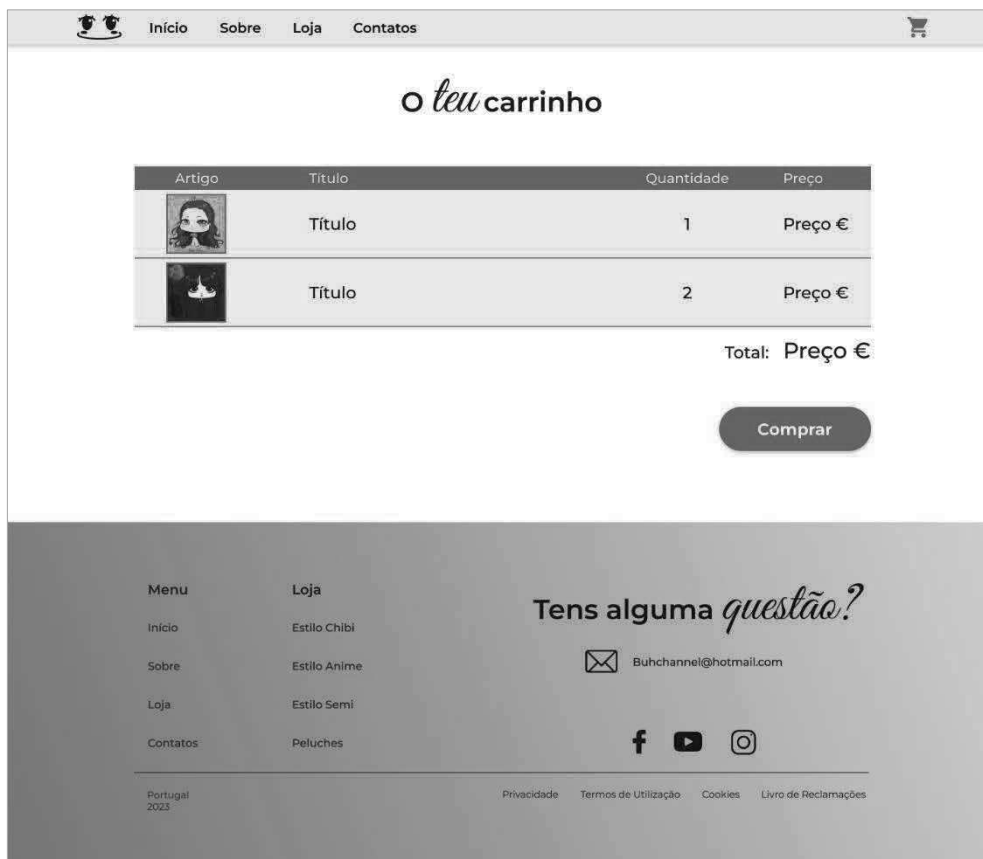


Figura 12 - Mockup da página "Carrinho"

**Vamos ao pagamento**

**1º Passo**  
preencher o formulário




Nome  Telefone

Email  País



Morada

Código Postal  Localidade  Distrito

**2º Passo**  
escolher método de pagamento

**3º Passo**  
confirmar o pedido

Artigo	Título	Quantidade	Preço
	Título	1	Preço €
	Título	2	Preço €

Total: Preço €

[Comprar](#)



Figura 15 - Mockup da página "Pagamento"



Figura 16 - Mockup da página "Confirmação da Compra"



Personaliza ao teu *gosto*

Categoria

Estilo

Descrição

Tamanho

Formato  
   
Impresso em papel fotográfico

Tens uma imagem?

Quantidade

Preço €

Menu  
 Início  
 Sobre  
 Loja  
 Contatos

Loja  
 Estilo Chibi  
 Estilo Anime  
 Estilo Semi  
 Peluches

Portugal  
2023

Figura 18 - Mockup da página "Personalizar", versão "Desenho"

Tens alguma *questão?*

Personaliza ao teu *gosto*

Categoria

Descrição

Tamanho

Formato  
   
Impresso em papel fotográfico

Tens uma imagem?

Quantidade

Preço €

Tens alguma *questão?*  
 [Buichannel@hotmail.com](mailto:Buichannel@hotmail.com)

Menu  
 Início  
 Sobre  
 Loja  
 Contatos

Loja  
 Estilo Chibi  
 Estilo Anime  
 Estilo Semi  
 Peluches

Portugal  
2023

Privacidade | Termos de Utilização | Cookies | Livro de Reclamações

Figura 17 - Mockup da página "Personalizar", versão "Peluche"

[Início](#)
[Sobre](#)
[Loja](#)
[Contatos](#)

## Vamos ao pagamento

### 1º Passo

preencher o formulário

Nome

Telefone

Email

País

Morada

Código Postal

Localidade

Distrito

### 2º Passo

escolher método de pagamento

### 3º Passo

confirmar o pedido

Categoria  
☒ Desenho
☐ Peluche

Estilo  
☐ Chibi
☒ Anime
☐ Semi

Descrição

Tamanho  
☐ A5
☒ A4
☐ A3

Formato  
☐ Quadrado
☒ Retângulo

Imagem

Quantidade

Total: Preço €

Comprar



Figura 19 - Mockup da página "Pagamento - Personalizar", versão "Desenho"

### 3º Passo

confirmar o pedido

Categoria  
☐ Desenho
☒ Peluche

Descrição

Tamanho  
☐ 5cm
☒ 10cm
☐ 15cm
☐ 20cm

Formato  
☐ Cabeça
☒ Corpo inteiro

Imagem

Quantidade

Total: Preço €

Comprar

Figura 20 - Mockup da página "Pagamento - Personalizar", versão "Peluche"

### 8.3. PROTÓTIPO 1 (Para visualizar o protótipo 1, carregue aqui)

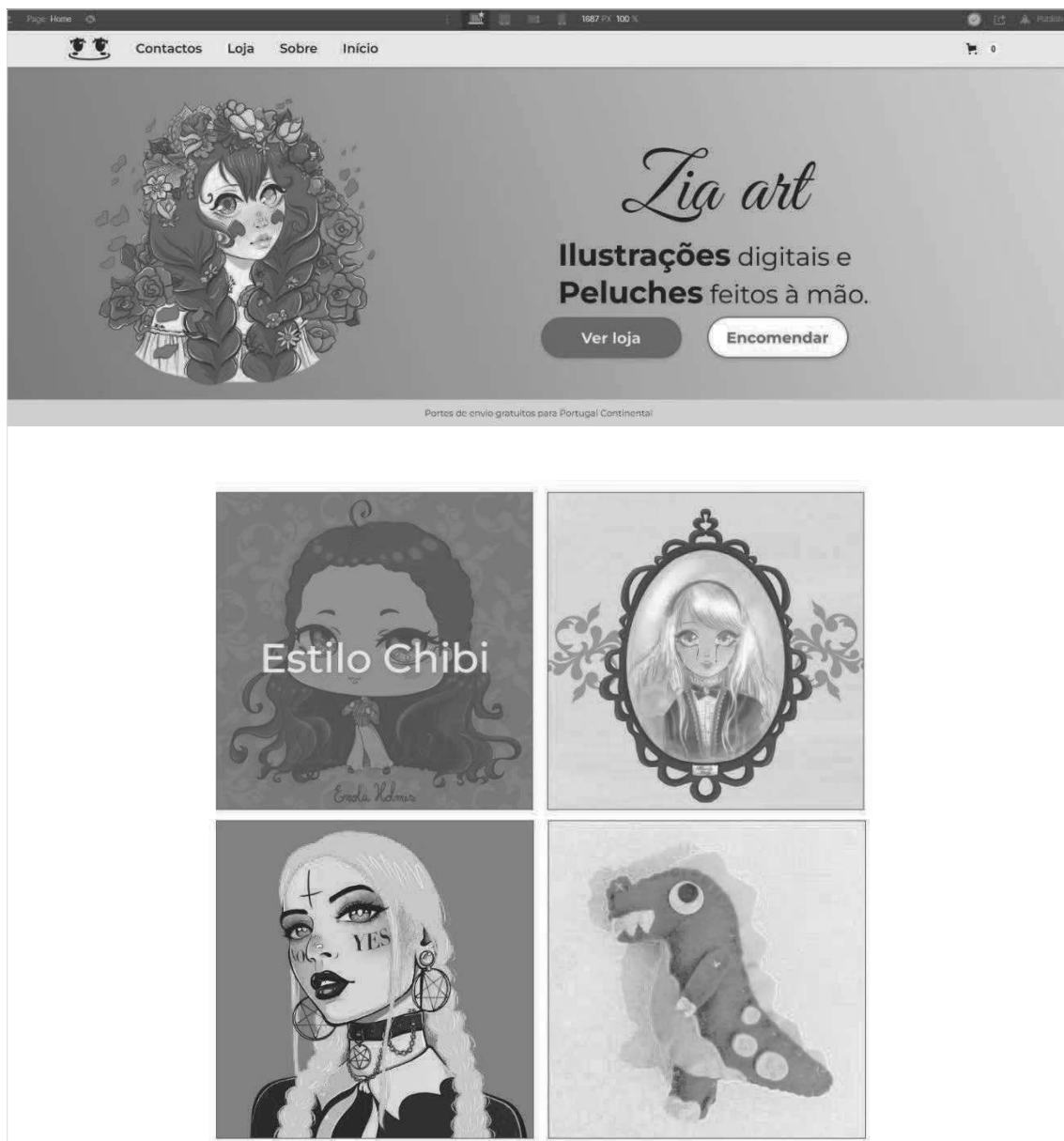


Figura 21 - Protótipo 1 da página "Início"

A ferramenta Webflow apresentou alguma complexidade que teria de ser colmatada com um estudo mais moroso da sua utilização. De maneira que, face ao curto período para concluir o projeto e à sua grande dimensão, optou-se por criar outro protótipo, utilizando um *template* que se aproxima da ideia inicial, assim como por reformular o planeamento de algumas páginas.

#### 8.4. PROTÓTIPO 2 (Para visualizar o protótipo 2, carregue aqui)

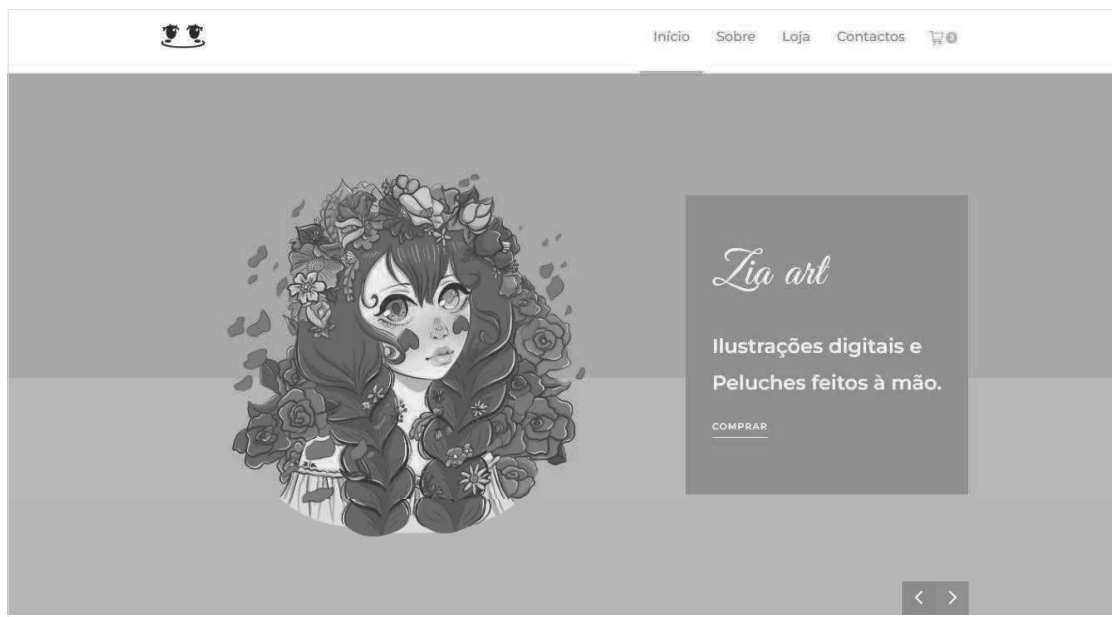


Figura 22 - Protótipo 2 da página "Início"

## 9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### *Youtube*

- E-commerce panel – [Webflow UI tutorial](#) | Acedido a 07.01.2023
- Webflow Series (Figma to Webflow) – [DesignSense](#) | Acedido a 07.01.2023
- Site Figma – [Figma](#) | Acedido a 08.01.2023
- Site Webflow – [Webflow](#) | Acedido a 08.01.2023
- E-commerce App – [DesignSense](#) | Acedido a 08.01.2023
- Website Redesign – [DesignSense](#) | Acedido a 09.01.2023
- Web Design Trends 2023 – [Creaq Grafix](#) | Acedido a 09.01.2023
- Setting up an Ecommerce store – [CharliMarieTv](#) | Acedido a 23.01.2023
- Building a product page – [CharliMarieTv](#) | Acedido a 23.01.2023
- Spacing on the web – [Webflow](#) | Acedido a 25.01.2023
- Container – [Webflow](#) | Acedido a 25.01.2023
- Anchor links to go directly to a section – [Webflow](#) | Acedido a 25.01.2023
- How to link pages in webflow – [Tutorials in a Minute](#) | Acedido a 25.01.2023
- Collections - CMS tutorial – [Webflow](#) | Acedido a 25.01.2023
- Designing Collection pages - CMS tutorial – [Webflow](#) | Acedido a 25.01.2023
- Turn a collection list into a responsive grid – [Webflow](#) | Acedido a 25.01.2023
- Dynamic CMS and Ecommerce galleries – [Webflow](#) | Acedido a 25.01.2023
- Option field - CMS tutorial – [Webflow](#) | Acedido a 25.01.2023
- Products Variants – [Thilak S](#) | Acedido a 25.01.2023

### *Websites*

- Ferramenta para wireframes – [WireframeCC](#) | Acedido a 06.01.2023
- Ferramenta de prototipagem – [UIZARD](#) | Acedido a 06.01.2023
- Ferramenta de Web Design – [Dreamweaver](#) | Acedido a 06.01.2023
- Ferramenta de Web design – [Figma](#) | Acedido a 07.01.2023
- Ferramenta de Web Design – [Adobe inDesign](#) | Acedido a 07.01.2023

- Ferramenta no-code para criar sites – WIX | Acedido a 07.01.2023
- Ferramenta no-code para criar sites – Bubble | Acedido a 07.01.2023
- Ferramenta no-code para criar sites – Webflow | Acedido a 07.01.2023
- Ferramenta no-code para criar sites – Prestashop | Acedido a 10.01.2023
- Loja Online – ZARA | Acedido a 10.01.2023
- Loja Online – Bershka | Acedido a 10.01.2023
- Loja Online – H&M | Acedido a 10.01.2023
- Loja Online – Kasa | Acedido a 10.01.2023
- Loja Online – Lefties | Acedido a 10.01.2023
- Loja Online – Gato Preto | Acedido a 10.01.2023
- Loja Online – Fnac | Acedido a 10.01.2023
- Loja Online – Worten | Acedido a 10.01.2023
- Loja Online – IKEA | Acedido a 10.01.2023
- Loja Online – Pop Web Design | Acedido a 16.01.2023
- Loja Online – ETSY | Acedido a 16.01.2023
- Página de Artista – Amytwon | Acedido a 17.01.2023
- Página de Artista – Amber Jean | Acedido a 17.01.2023
- Página de Artista – Melissa Smith Art | Acedido a 17.01.2023
- Página de Artista – Kelly Rae Roberts | Acedido a 17.01.2023
- Página de Artista – Multimedia Art Board | Acedido a 17.01.2023
- Página de Artista – donna | Acedido a 17.01.2023
- Página de Artista – Matt LeBlanc | Acedido a 17.01.2023
- Template de Formulário – Jotform - Domini | Acedido a 18.01.2023
- Template de Formulário – Jotform - encomenda vestido | Acedido a 18.01.2023
- Create an animated text on an image on hover – Webflow | Acedido a 23.01.2023