



Start Free XD Trial



XD IDEAS / PROCESSO / WIREFRAMING

Tudo o que você precisa saber sobre design e protótipos de wireframe



Nick Babich

24 de novembro de 2020





Wireframes e protótipos são os dois entregáveis de design mais frequentemente associados ao design UX. Muitas pessoas no campo do design digital usam os termos “ **wireframe** ” e “

Ilustração de Érica Fasoli





coisas diferentes e servem a propósitos diferentes.

Então, o que exatamente é um wireframe no design? Qual é a diferença entre um wireframe e um protótipo? Este artigo explicará o básico por trás desses dois termos e explorará como eles se encaixam no processo de design UX.

Estruturas de arame

Um wireframe (também conhecido como “esqueleto”) é uma representação estática e de baixa fidelidade das diferentes telas e páginas que formam um produto. Wireframes usam formas simples para criar representações visuais de layouts de página. Eles são usados para comunicar a estrutura de páginas individuais (como as partes da página funcionam juntas e onde o conteúdo estará) e como essas páginas se conectam (como a interface funcionará da perspectiva do usuário).


No fundo, wireframes são histórias sobre o futuro. Eles são semelhantes em propósito a uma planta arquitetônica (um plano detalhado de um futuro edifício). Se você quiser explorar vários





Como é um wireframe?

Wireframes têm características visuais muito limitadas, já que a maioria dos elementos de design (como imagens, vídeos, cores, texto real, etc.) não são incluídos. Em vez desses elementos de design específicos, os designers usam espaços reservados. Por exemplo, uma caixa com uma cruz representa uma imagem. Os designers seguem essa abordagem com um objetivo: espaços reservados para objetos e uma paleta de cores em tons de cinza ajudam os membros da equipe a se concentrar no layout e na estrutura da página, em vez dos aspectos visuais do design.

 Um design de wireframe típico adere a um esquema de cores muito limitado em preto e branco ou em tons de cinza.

Um design de wireframe típico adere a um esquema de cores muito limitado em preto e branco ou em tons de cinza. Crédito da imagem [Adobe Stock](#).





O papel de um wireframe é criar uma base para o seu design final. Os designers criam wireframes e os validam para garantir que o design do wireframe contenha todos os elementos essenciais. Um número limitado de elementos visuais permite que a equipe se concentre apenas nas principais decisões de design antes de mergulhar nos detalhes.

Quando você deve criar um wireframe?

Os designers normalmente criam wireframes no início do processo de design, antes que a equipe comece a trabalhar nos detalhes visuais. No estágio [de wireframing](#), é muito mais fácil fazer grandes mudanças. Como os wireframes são relativamente rápidos e baratos de produzir, os designers podem experimentar adicionar ou remover objetos, mover conteúdo e objetos e agrupar itens.

Os benefícios do wireframe

Wireframes ajudam os designers:





colegas de equipe; olhando para um wireframe, eles devem ter uma boa ideia de quais telas um aplicativo ou site terá. Mesmo um [wireframe de site ou aplicativo móvel](#) cheio de espaços reservados ainda ajuda a equipe a ver como o design está se moldando.

- Preparar a documentação do projeto. Os wireframes também atuam como um ponto de referência para especificações funcionais. Os designers podem compartilhar os wireframes com toda a equipe para que todos estejam na mesma página em relação aos requisitos do design.

As limitações do wireframing

Como o design de wireframe é uma representação esquemática do design final, os wireframes não são bons para testes de usabilidade. Embora possam ajudá-lo a coletar feedback durante a fase inicial de pesquisa (quando você deseja explorar o que seus usuários pensam sobre sua ideia), o fato de serem estáticos torna muito difícil usá-los para avaliar a experiência geral do usuário. Os participantes do teste precisam confiar em sua imaginação para entender como o design final funcionará. Como





Wireframes também não são a melhor ferramenta para demonstrar um conceito para as partes interessadas. Semelhante aos participantes do teste, as partes interessadas podem ter problemas para entender como será o design final. Se você usar um wireframe durante esse estágio, espere perguntas como “Por que esse design é tão preto e branco?” de suas partes interessadas.

Por fim, os wireframes não ajudarão se você precisar descrever ideias de design complexas, como efeitos animados, transições complexas ou gestos. Embora um par de wireframes possa mostrar onde a interação começa e termina, ele não descreve o que acontece no meio. Se você precisar descrever quaisquer efeitos dinâmicos, é melhor usar um protótipo interativo de alta fidelidade, que tornará esse comportamento explícito e removerá qualquer adivinhação para os visualizadores.

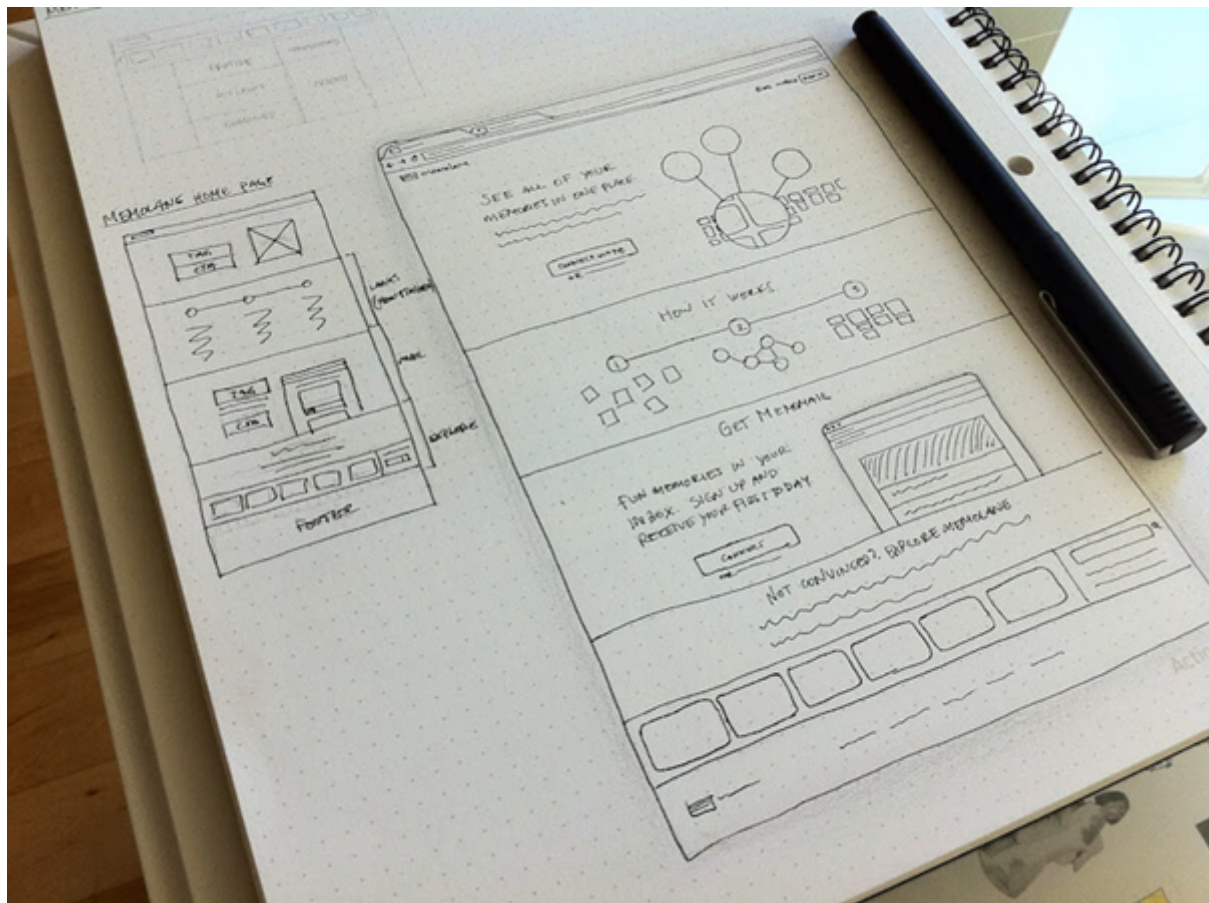
Métodos de wireframing

Você pode criar seu design de wireframe usando um dos seguintes métodos:





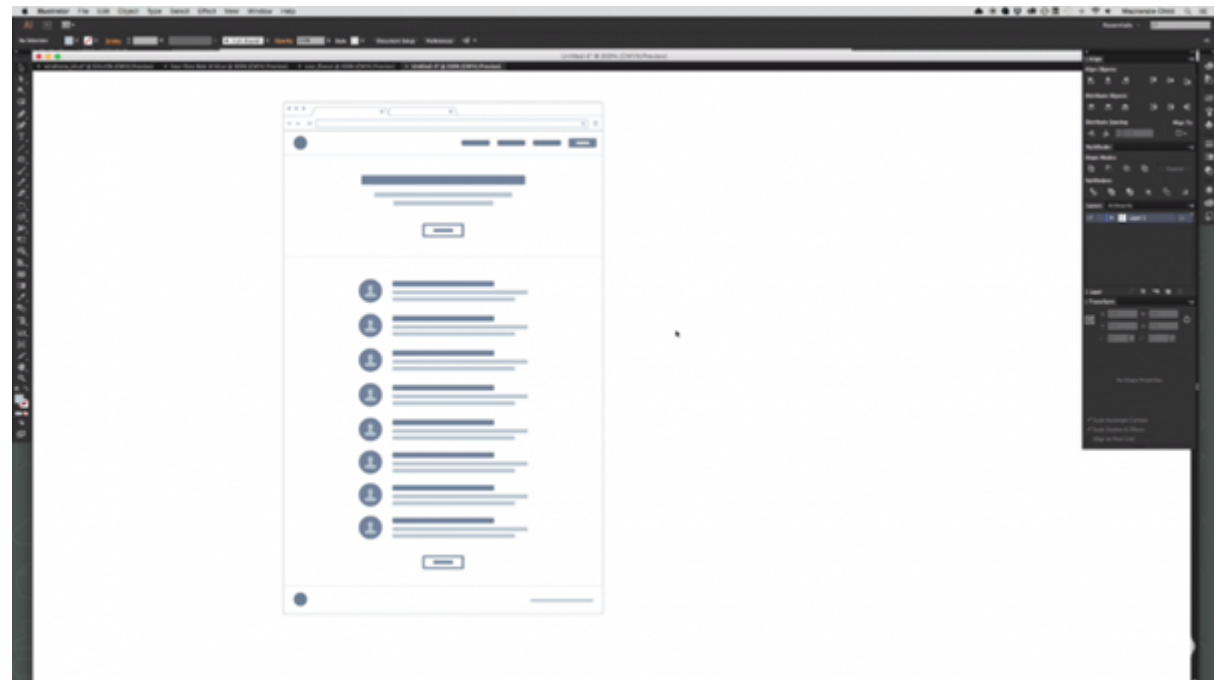
de brainstorming, quando os designers precisam visualizar rapidamente ideias diferentes (por exemplo, explorar uma variedade de layouts para uma determinada exibição).





THOMAS STRASSER

- **Software de design gráfico** . É bastante fácil [criar wireframes](#) com software como [Adobe Photoshop](#) ou Adobe Illustrator.





- **Software de design UX** . A principal vantagem de usar um software especial é que você pode passar facilmente de wireframes para protótipos sem mudar para outra ferramenta. Com ferramentas como o Adobe XD, os designers podem transformar seus wireframes em protótipos de baixa fidelidade em questão de minutos.





Com o Adobe XD, você pode passar de wireframes para protótipos de forma rápida e eficiente. Crédito da imagem [Tom Green](#).

Recomendações práticas para design de wireframe

Aqui estão algumas dicas a serem consideradas ao projetar wireframes:

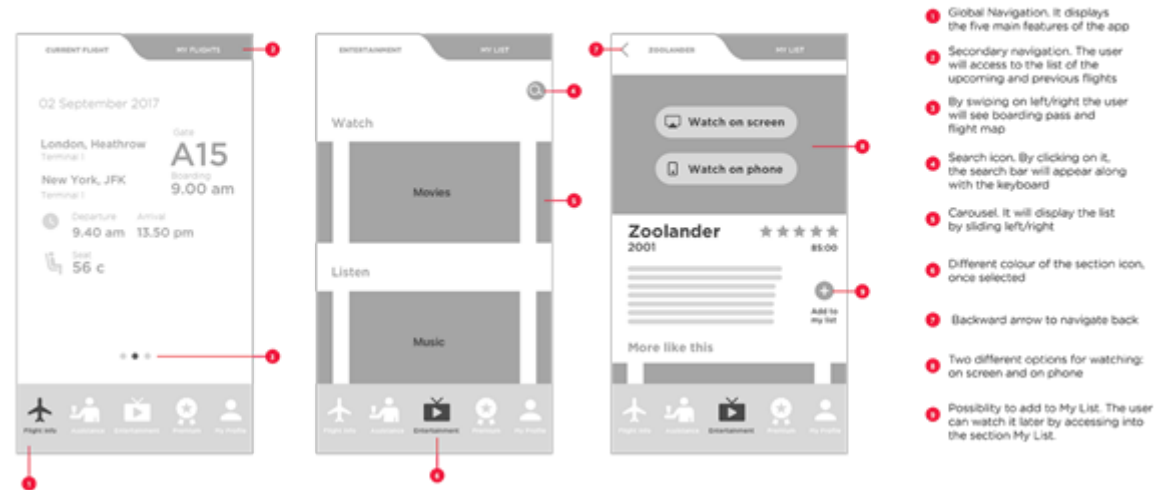




individuais, não polir os detalhes do design visual. [Esteja ciente dos problemas](#) comuns de wireframing e concentre-se na velocidade e na simplicidade.

- **Não adicione muitos detalhes.** Wireframes são a estrutura básica do produto, portanto, adicione apenas os elementos essenciais.
- **Use cores para chamar a atenção.** Wireframes tradicionalmente usam preto e branco ou escala de cinza, mas fique à vontade para usar uma cor contrastante para criar detalhes visuais.
- **Use anotações curtas e diretas.** Se você planeja apresentar um wireframe para a equipe, sempre inclua anotações escritas. As anotações ajudam a criar contexto e fornecer ideias-chave rapidamente.





Exemplos de wireframes anotados. Crédito da imagem
[Chaymae Lougmani](#).

- **Incentive o feedback.** Compartilhar seus wireframes e incentivar o feedback dos membros de sua equipe é uma maneira de melhorá-los.
- **Use modelos de wireframe.** É mais fácil projetar wireframes quando você tem referências visuais. Criamos uma coleção





- **Use um kit de wireframe.** Comece a criar seu wireframe com [Wires](#) ou kits de interface do usuário gratuitos do [Adobe XD](#).

Protótipos

A [prototipagem](#), por outro lado, é o processo de construção de uma experiência interativa. Um protótipo representa o produto final, incluindo simulações das interações da interface do usuário. A prototipagem é a primeira fase na qual os designers podem realmente interagir com suas criações.

Como é um protótipo?

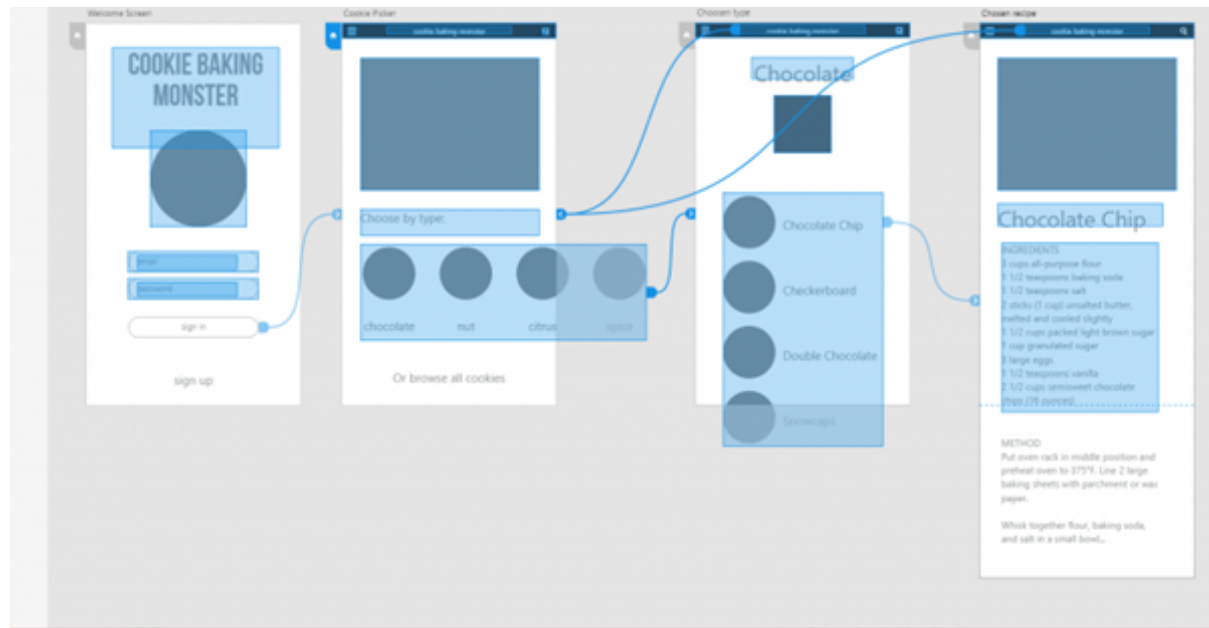
Ao contrário dos wireframes, que geralmente parecem semelhantes, os protótipos podem variar significativamente. Os protótipos podem ser artefatos simples que se assemelham apenas a interações básicas até protótipos codificados que parecem e funcionam quase como um produto real.





- Um **protótipo de baixa fidelidade** é uma representação aproximada de um conceito de design que ajuda os designers a validá-los no início do processo de design. Protótipos de baixa fidelidade são geralmente limitados em função e interação. Um exemplo de protótipo de baixa fidelidade é um protótipo clicável criado a partir de esboços ou wireframes.





Os designers podem criar um protótipo de baixa fidelidade vinculando wireframes. Crédito da imagem [Theresa Choi](#).

- Um **protótipo de alta fidelidade** é um protótipo interativo que simula o site real ou a funcionalidade e os detalhes do design do aplicativo. A prototipagem de alta fidelidade





 Um protótipo de alta fidelidade representa o design o mais próximo possível do produto final.

Um protótipo de alta fidelidade representa o design o mais próximo possível do produto final. Crédito da imagem [Adobe XD](#).

Qual é o objetivo principal de um protótipo?

Os protótipos atuam como uma ponte para o produto real. O objetivo de um protótipo é simular a interação entre o usuário e a interface e entender como o produto final funcionará. Isso o torna bom para testes com usuários reais - os protótipos permitem que os participantes do teste interajam com um design da mesma forma que interagiriam com um produto acabado. Ele permite que os designers testem a usabilidade e a viabilidade dos projetos de produtos.





O momento real em que uma equipe criativa precisa de um protótipo varia de acordo com o projeto. Geralmente, a equipe precisa ter um protótipo quando deseja unir o design visual e de interação, antes de passar para o desenvolvimento real.

Os benefícios da prototipagem

Os protótipos são especialmente valiosos:

- **para lançar ideias.** Um protótipo interativo simples pode vender uma ideia melhor do que uma descrição de texto do design. Protótipos de alta fidelidade são ótimos para as partes interessadas porque podem ver como o design ficará e funcionará. É mais fácil obter adesão deles porque eles podem experimentar o produto.
- **como ferramenta de validação.** Protótipos são ótimos para testes de usabilidade. Mostrar um protótipo aos usuários e pedir que eles passem por fluxos regulares de usuários ajuda os designers a testar os fluxos e identificar possíveis problemas de UX.





que as equipes de produto têm uma ideia sobre um novo recurso, elas podem criar um protótipo e validá-lo com o público-alvo no início do ciclo de vida do produto para garantir que o recurso ressoe com eles.

As limitações da prototipagem

A prototipagem é uma entrega de design cara e demorada. Em comparação com o wireframing, a criação de protótipos leva mais tempo, especialmente para protótipos de alta fidelidade. Além disso, a criação de protótipos requer algumas habilidades de design, o que nem todos podem fazer.

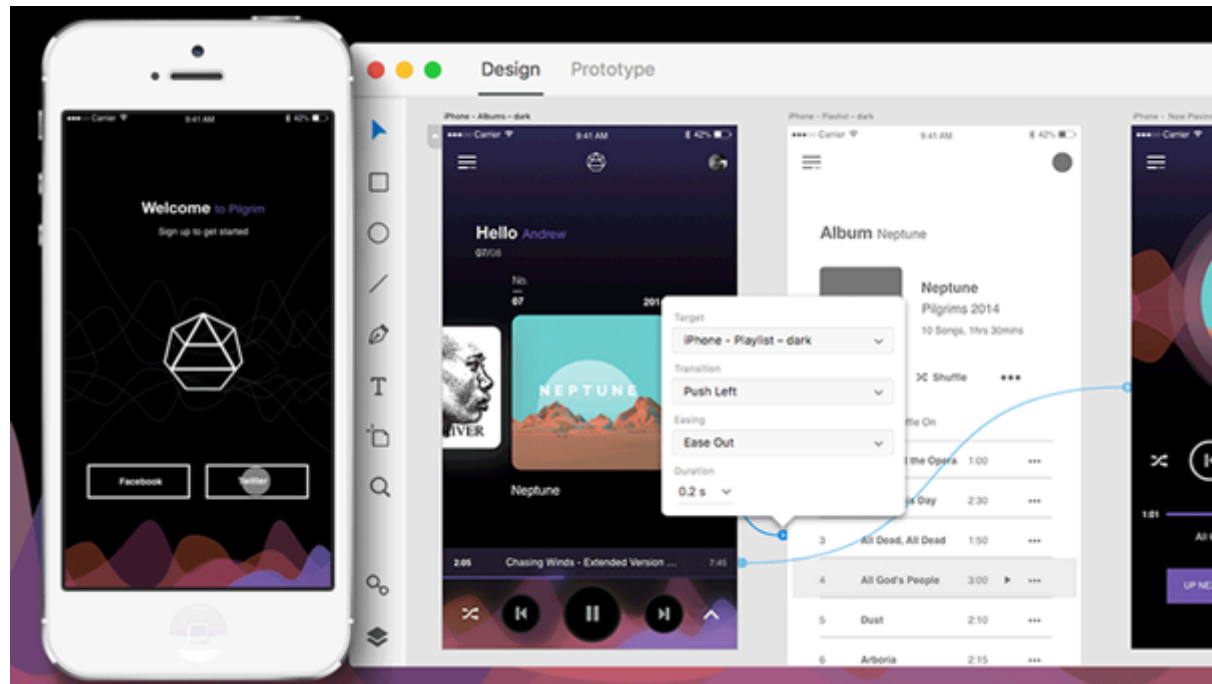
Métodos de prototipagem

Embora você possa usar um pedaço de papel ou uma [ferramenta de design digital](#) para criar um wireframe, os protótipos requerem software digital. Aqui estão dois dos métodos mais comuns:





protótipos interativos. Além disso, eles oferecem um benefício adicional: colaboração em equipe. Diferentes membros da equipe podem comentar sobre o mesmo documento, criando um bom ciclo de feedback desde o início.



Um exemplo de protótipo interativo de alta fidelidade criado no Adobe XD e espelhado em um iPhone. Crédito





- **Protótipo nativo:** prototipagem nativa significa escrever código. Ao criar um protótipo nativo de um aplicativo Android, você escreve código Java. A prototipagem nativa é essencial quando seu produto envolve tecnologias difíceis de prototipar usando um [software de design de aplicativo](#), como se você estivesse criando um aplicativo móvel que requer dados de GPS reais.

Recomendações práticas para prototipagem

Aqui estão algumas coisas a considerar ao projetar protótipos:

- **Não se contente com uma única ideia de design para o seu protótipo.** Muitos designers se apaixonam pela primeira ideia que parece ser a certa. No entanto, esta não é a melhor abordagem para o design. Por que? Porque sua ideia pode não ser a melhor. Em vez disso, tente tantas ideias diferentes quanto possível e selecione a ideia mais





- **Selecione a fidelidade certa para o seu projeto.** Em seu artigo [Five Prevalent Pitfalls when Prototyping](#) , Jared Spool menciona que trabalhar com a fidelidade errada pode ser uma grande armadilha durante a prototipagem. A fidelidade do seu design deve corresponder à fidelidade do seu pensamento, à maturidade da sua ideia e aos recursos disponíveis.
- **Use protótipos de alta fidelidade para visualizar transições animadas complexas.** Protótipos de alta fidelidade são ótimos durante a transferência de design porque permitem que os desenvolvedores vejam como a animação funcionará. Isso os ajuda a transferir o comportamento para o código.
- **Pratique [prototipagem rápida](#) e design iterativo.** As iterações rápidas do processo construir-medir-aprender são uma maneira popular de criar produtos. Quando uma equipe pratica essa abordagem, ela começa com um protótipo de baixa fidelidade e, em seguida, o itera progressivamente em versões de alta fidelidade. O feedback dos usuários tem papel fundamental nesse processo, pois a





- **Pratique a prototipagem nativa.** Nem tudo o que os designers criam pode ser facilmente transformado em código. Mas quando os designers escrevem código, o risco de problemas de viabilidade técnica é muito menor.

Conclusão

O design e a prototipagem de wireframes são parte integrante do seu processo de design. A coisa mais importante a lembrar ao criá-los: nunca crie wireframes ou protótipos de um produto sem o usuário em mente. O usuário deve estar sempre no centro de qualquer design que você criar. Isso ajudará você a criar produtos melhores que seus usuários vão adorar.



Wireframing

Prototipagem



Palavras de Nick Babich

