

Overview

Transcrição

[00:00] Bem-vindos a mais um vídeo aqui da Alura. Nessa aula, a gente vai entender um pouco sobre o projeto que a gente vai desenvolver ao longo desse curso aqui de Sketch Intermediário.

[00:07] Então, a gente foi contratado por um cliente para desenvolver um aplicativo de aluguel de bicicletas. Funciona de tal maneira: o usuário vem, vão ter várias estações de bicicletas espalhadas pela cidade, ele pode vir com o aplicativo e ler um QR Code que vai estar impresso na bicicleta, com isso, ele vai conseguir desbloquear a bicicleta, pedalar por aí, para devolver essa bicicleta e encerrar a corrida, ele tem que colocá-la em alguma trava em outra estação disponível pela cidade.

[00:32] Bom, o nosso cliente comentou que gostaria que o aplicativo dele fosse fácil de usar, fosse simples, ou seja, intuitivo. Ele também comentou que gostaria que fosse fácil do usuário chegar até o objetivo final dele, que seja, efetivamente, realizar um aluguel de bicicleta e pedalar por aí.

[00:50] Para a gente conseguir chegar nesse resultado desejado pelo cliente, foram feitas diversas escolhas de design que remetem visualmente a esses elementos que a gente comentou. Então, as cores do aplicativo são cores mais sóbrias, cinza com branco, apenas preto e branco e as cores um pouco mais sóbrias, mais cores apenas nos elementos de destaque, para aparência final ficar algo minimalista e simples que seja fácil para chegar ao objetivo final.

[01:19] Pessoal, antes da gente chegar nesse arquivo com todas as telas já desenhadas, a gente vai passar por vários processos ao longo do curso. Primeiro, a gente vai desenhar em um papel mesmo como é o fluxo desse usuário, como ele faz para chegar até o objetivo final dele, que é, efetivamente, alugar uma bicicleta.

[01:39] Depois de definir o fluxo, também foi pensado nas telas. Como é que vão ser a aparência dessas telas? Foi feito no papel mesmo um desenho para mostrar "Ah, essa tela aqui vai ter tal aspecto. Essa outra aqui vai ter outro aspecto", isso juntando também com o fluxo de navegação.

[01:55] Então, aqui, olha, já temos uma amostra de como são as telas e também, a gente, além de desenhar as telas, também fizemos uma versão antes da versão final, que seria o iframe que é uma versão um pouco mais simplificada da versão final, apenas para validar se as ideias estão boas mesmo, se está tudo funcionando corretamente.

[02:14] Até chegar no objetivo final, nas telas finais que são essas aqui que a gente vai dar uma navegada ao longo delas só para dar uma olhada. Então, já mostrei que aqui era o home, a home seria, principalmente, uma tela onde seria um mapa mostrando quais estações estão próximas desse usuário para ele alugar uma bicicleta, com isso, ele pode clicar em alguma estação, especificamente, e, aqui, vai aparecer embaixo da tela alguma observação "Ah, essa estação tal" e mostrando qual o percurso do usuário até a estação.

[02:44] Quando ele puxa essa barra aqui, que é o backdrop, que a gente vai aprender ao longo desse curso, ele pode ver as informações da estação com uma breve descrição "Para desbloquear a bicicleta você tem que ler o QR Code". Mostrando aqui quais são os valores de cada bicicleta porque o cliente comentou que cada bicicleta vai ter um valor diferente para alugar, então, precisa ter uma área para o usuário ler qual o valor dessa bicicleta.

[03:12] Então, o fluxo principal dele seria: ele está aqui, ele vai selecionar uma estação, vê como chega até ela, vê as bicicletas aqui, as informações da estação e escaneia uma bicicleta. Então, já caindo aqui na tela direto para ler o QR Code e escanear essa bicicleta, efetivamente, a não ser que ele não tenha dado permissão ao aplicativo para acessar a câmera do dispositivo desse usuário.

[03:35] Esse aqui é o Empty States que a gente vai aprender também ao longo desse curso, dizendo "Ah, você tem que permitir o acesso ao aplicativo e tal".

[03:43] Então, além disso aqui, nós chegamos ao fluxo final e tem essa tela aqui mostrando "Ah, você está viajando e tal" com umas informações. Se o usuário puxar esse backdrop aqui ele vai ver no mapa onde ele se encontra e quais são as estações próximas para ele devolver a bicicleta, para não deixar o usuário à mercê de "Ah, tenho que ficar procurando pela cidade onde vai ter uma estação", não, a gente já mostra para ele quais são as estações próximas.

[04:09] Além disso, tem aqui também a tela das estações, que é uma visualização um pouco diferente daquela lá por mapa, esse aqui seria listando mesmo e a tela do meu perfil com as minhas viagens, um histórico de viagens e as informações de pagamento porque o usuário precisa pagar esse aluguel de alguma maneira, e a forma de efetivar esse pagamento vai ser por cartão de crédito, vai ser debitado direto no cartão do usuário.

[04:30] Aqui uma tela mostrando "Você não tem nenhum cartão cadastrado", uma tela para editar perfil, uma tela para editar meu cartão e a tela de login e do cadastro.

[04:39] Eu espero que vocês tenham gostado do conteúdo que está preparado para vocês aqui nesse curso, e logo aqui abaixo na transcrição, vou deixar um link para um fórum, onde eu vou criar uma thread mostrando o briefing do cliente, qual foi o briefing que ele passou por escrito um pouco mais detalhado.

[04:54] Qualquer dúvida, vocês podem perguntar para mim nesse fórum que eu vou responder lá. Não só qualquer dúvida, mas se tiver algo a complementar, alguma sugestão, eu vou gostar muito porque eu acho muito interessante essa troca.

[05:06] Bom, espero que vocês tenham gostado e na próxima aula, a gente já vai começar a conhecer as boas práticas do design de interface, como criar interfaces amigáveis para os nossos usuários. Eu espero vocês lá.