

06

Conclusão

Transcrição

Download dos arquivos [aqui](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1208-sketch-2/05/Material-video5.4-Conclus%C3%A3o.zip) (<https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1208-sketch-2/05/Material-video5.4-Conclus%C3%A3o.zip>).

[00:00] Fala, pessoal! Bem-vindos a mais um vídeo aqui da Alura. Nessa aula, a gente encerra o nosso curso de Sketch intermediário.

[00:07] Bom, ao longo desse curso, a gente aprendeu diversos temas relacionados ao mundo de design de interface. E agora, que chegamos a conclusão dele, estamos aptos a não apenas criar um aplicativo para Android que foi o que fizemos ao longo deste curso. Esses ensinamentos servem para qualquer área, qualquer vertente do design de Interface.

[00:27] Então a gente pode agora criar um site para computador, um site para celular, um aplicativo Android, aplicativo para iPhone... Seja o que for do universo do design digital, porque podemos reciclar essas ideias e aplicar esses conceitos em qualquer plataforma que estivermos desenvolvendo.

[00:45] Bom, ao longo desse curso, a gente aprendeu diversos temas diferentes. Aprendemos quais são as boas práticas do Design, como criar interfaces amigáveis, como fazer com que o usuário fique situado de onde ele está presente na plataforma que estamos criando.

[01:01] Além disso, nós aprendemos também sobre os "Designs patterns", que são soluções comuns para resolvermos problemas específicos de Design. Então, por exemplo aqui nós podemos mostrar um botão, que é um "Design pattern". Um card também é um "Design pattern", além de ser um componente que aprendemos bastante ao longo do curso.

[01:21] Além disso, aprendemos sobre o "Design atômico" e os seus conceitos de átomos, moléculas, organismos, telas e templates, que é uma metodologia para reutilizarmos esses elementos.

[01:33] Além disso, aprendemos sobre como criar as telas e quais seriam as funcionalidades bacanas para o nosso aplicativo, desenhando wireframes, fazendo fluxograma... Pensando no papel antes de trazer para o computador.

[01:49] Fora isso, no computador, aprendemos também como criar "Grids". Então aqui podemos dar uma olhada, criamos nosso Grid e aprendemos também a criá-los em outras plataformas: para site no computador, grid full screen, com largura fixa. Enfim, aprendemos como criá-los e deixar nosso projeto mais flexível.

[02:12] Fora isso, começando na nossa interface, aprendemos sobre o menu no topo, o menu no rodapé, esses componentes que são bem importantes para a navegação.

[02:22] E também aprendemos sobre os Cards, que são locais que tratam sempre de um mesmo assunto específico com diversas ações, diversos tipos de informações, tratando sempre desse mesmo assunto.

[02:35] Aprendemos sobre os botões, sobre os "inputs", esses componentes que são tão importantes no Design digital. E também sobre as tabs e as listas. Podemos mostrar aqui um exemplo das "tabs" e um exemplo de listas.

[02:50] E também aprendemos, pessoal, dentro do Sketch, como criar símbolos, qual sua utilidade, qual sua vantagem e como utilizá-los para otimizar o nosso processo de Design.

[03:00] Também aqui, enquanto estávamos fazendo a aula de "tabs", nós aprendemos sobre "plug-ins" do Sketch. Começamos a aprender sobre "unsplash", onde conseguimos inserir fotos automaticamente e o Sketch é bem legal porque a gente pode inserir diversos "plug-ins", não se limitando a isso.

[03:13] Então, desafio vocês a até depois do curso, a conhecerem mais "plug-ins" do Sketch, irem se aprofundando nessa ferramenta que tem muitas maneiras de se trabalhar.

[03:24] Bom, aprendemos sobre "backdrop", que é um componente que tem sido muito utilizado ultimamente por diversos aplicativos, por ser esse elemento que vem de trás e fica por cima dos outros elementos na nossa interface.

[03:39] E também aprendemos a importância do "empty state", que seria um local onde não teria nenhuma informação e ao invés de mostrarmos uma tela em branco, nós antecipamos essa informação para o usuário e mostramos: "Isso aqui está em branco porque você tem que preencher alguma coisa, tem que realizar tal ação." Muito importante isso.

[03:57] Além disso, aprendemos a importância do refinamento quando estamos concluindo a nossa interface. Ver o que está errado, ver os probleminhas que tivemos e ir ajustando isso aos poucos.

[04:07] E por fim, aprendemos a prototipar o nosso projeto e que é muito importante fazermos isso ao longo do nosso processo de construção da interface. "Ah, faço aqui uma tela, coloco tal tamanho, já jogo direto no "InVision", olha aqui se o botão ficou com um tamanho gigante ou ficou muito pequeno. Mudo. Jogo lá no "InVision"... Ficou melhor."

[04:31] E além disso, fazer o fluxograma que a gente aprendeu no início do curso e trazer para o protótipo já como um produto final e navegável. Então, é bem interessante utilizarmos o processo de prototipar.

[04:43] Bom, pessoal, foi isso que aprendemos no nosso curso. Estamos concluindo ele aqui. Espero que vocês tenham gostado do conteúdo que foi apresentado a vocês e espero encontrá-los outra vez em algum curso aqui da Alura, conhecendo mais sobre o Design de interface.

[04:58] Muito obrigado por terem assistido esse curso e eu espero vocês em um próximo momento, onde vamos expandir os nossos conhecimentos. Obrigado!