

Introdução

Transcrição

[00:00] Fala, pessoal. Bem-vindos a mais um vídeo aqui da Alura, meu nome é André Lisboa, e eu sou designer focado em interfaces. No meu dia a dia, trabalho criando telas para sites responsivos, para sites para computador, para aplicativos, para sistemas de design em geral. Esse aqui é o vídeo que inaugura o nosso curso de Sketch intermediário.

[00:20] Se vocês não conhecem o design de interface, não conhece o Sketch, eu sugiro vocês fortemente darem uma olhada ao curso anterior a esse, o de Sketch Básico, onde eu ensino elementos mais básicos mesmo do Sketch e do design de interfaces, como inserir formas, inserir tipografia, inserir elementos básicos.

[00:37] A gente pode aprender lá e chegar com tudo isso aprendido até esse curso aqui, onde vamos aprender elementos mais intermediários mesmo.

[00:46] Nesse curso, a gente vai desenvolver um aplicativo de aluguel de bicicletas, então o nosso cliente nos contratou para criar esse aplicativo, onde o usuário pode tirar uma bicicleta em uma estação específica pela cidade a partir dele, com o leitor de QR Code - que vai estar impresso na bicicleta, - pedalar por aí, e ao final, entregar essa bicicleta em uma outra estação.

[01:12] Para isso, foi pensado todas as telas do aplicativo, a fim de que o usuário consiga realizar essa tarefa.

[01:19] Podemos ver que a primeira tela do aplicativo, que é a tela inicial seria a localização dele, mostrando quais estações próximas a ele para ele poder tirar a bicicleta. Ao final, nós temos aqui também uma tela mostrando que "Ah, você já está em uma viagem. Aqui tem estações próximas a você para inserir sua bicicleta e finalizar sua viagem".

[01:40] Então, foi isso que foi pensado para realizar esse fluxo do usuário até a ação principal dele que seria tirar uma bicicleta e poder pedalar.

[01:51] Ao longo desse curso, nós vamos aprender diversos elementos diferentes acerca do design de interfaces. Nós vamos aprender as boas práticas, ou seja, como criar interfaces amigáveis, boas experiências para o nosso usuário. Como criar padrões, hierarquias, cores, tudo isso nas boas práticas do design.

[02:08] Além disso, nós vamos aprender sobre Design Patterns que são soluções para problemas que aparecem com uma certa frequência no design de interface. Por exemplo, nós temos um botão, como inserir um botão que seja reconhecível para esse usuário? Como criar esses padrões, os Design Patterns?

[02:28] Além disso, vamos aprender também o Design Atômico que é uma metodologia para a gente criar componentes e reutilizá-los. Também vamos aprender sobre os grids, ou seja, como criar grids que sejam flexíveis para a gente poder posicionar nos nossos elementos da nossa interface.

[02:43] Pessoal, esse curso aqui é bastante focado nos componentes, então, um componente aqui, por exemplo, pode ser um card, esse aqui é um componente, pode ser um botão, pode ser uma lista, pode ser um menu no topo, aqui um outro card. Enfim... Um input de texto, tudo isso são componentes que a gente vai aprender bastante ao longo desse curso aqui.

[03:07] Eu vou mostrar para vocês cada componente que a gente for aprendendo, porque a gente vai dividir as aulas por componentes. Então, em uma aula a gente vai aprender sobre menu, outra aula sobre botões, uma outra aula sobre cards.

[03:18] Em cada componente, vão ser apresentadas opções boas sobre como resolver esses problemas, como criar bons cards, por exemplo, e opções que não são tão boas. Como não criar os cards, além de como criar, nós vamos mostrar como não fazer. Então, temos os dois pontos nesse aspecto para gente conhecer um pouco mais dos componentes.

[03:38] Pessoal, ao final desse curso, quando a gente já tiver desenvolvido todas as telas, a gente vai prototipar essas telas e criar um protótipo navegável completo, com todas as telas do aplicativo, com todas as tarefas que o usuário pode realizar e todos os fluxos dele.

[03:56] Então, aqui, vou dar uma navegada, nós vamos aqui, por exemplo, fazendo o fluxo principal do usuário, ele está aqui no mapa e tal, "Ah, eu quero vir nessa estação aqui", vamos lá, ele clica aqui, mostra como é que ele chega, ele pode ver aqui as informações da estação e escanear uma bicicleta, aí vai vir a tela do QR Code, pronto, ele já está aqui no passeio, já conseguiu desbloquear a bicicleta.

[04:19] Se ele quiser ver, ele pode ver quais são as estações próximas a ele, aí quando ele inserir a bicicleta no final, ele vai voltar para a home. Esse aqui é o fluxo principal, e ao final desse curso, a gente vai fazer todas as telas e todos esses fluxos para criar um protótipo navegável e completo.

[04:35] Bom, pessoal. Eu espero que vocês tenham gostado do conteúdo que está preparado para vocês nesse curso. E eu espero vocês na próxima aula, onde a gente vai entender um pouco sobre o briefing do projeto, o que a gente vai fazer ao longo desse curso. Espero vocês lá, pessoal.