

Prototipação

Transcrição

Download dos arquivos [aqui \(https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1208-sketch-2/05/Material-video5.3-Prototipacao.zip\)](https://caelum-online-public.s3.amazonaws.com/1208-sketch-2/05/Material-video5.3-Prototipacao.zip).

Link do [invisionapp \(www.invisionapp.com\)](http://www.invisionapp.com).

[00:00] Bem-vindos a mais um vídeo aqui da Alura. Nessa aula a gente vai começar a prototipar o nosso projeto.

[00:05] Bom, nas últimas aulas a gente já fez todos os layouts, todos as nossas telas, já está tudo feito aqui.

[00:11] E agora, chegou o passo em que vamos finalizar o nosso projeto. A gente vai prototipar.

[00:17] O protótipo é muito interessante, pessoal, porque nesse momento a gente pode jogá-lo para uma ferramenta de prototipagem e testar mesmo. É a hora de ver com o nosso usuário, fazer um teste, ver se está funcionando, se está tudo intuitivo, se tudo que a gente pensou está fazendo sentido, e é um bom momento para a gente começar a testar o nosso aplicativo.

[00:34] Então, é bem bacana que a gente 'prototipe' os nossos projetos de interface para ver se estão sendo funcionais.

[00:41] No curso anterior de Sketch Básico, a gente aprendeu a ferramenta de prototipagem do Marvel. Nesse aqui, a gente vai aprender o InVision, que é algo muito similar ao Marvel só que é um pouco mais padrão de mercado. E eu acho interessante a gente aprender as duas ferramentas, mas elas são muito parecidas entre si. Nós vamos ver que não há muita diferença de navegação entre elas.

[01:05] Bom, para começar, eu já estou com o InVision aberto e quando você entra nele (InVisionApp.com), esse link eu vou deixar no material de apoio, aqui no canto vão aparecer as opções "Sign In" ou "Sing Up" para você se cadastrar ou fazer login.

[01:19] Eu já fiz o meu login, já tinha me cadastrado e quando você loga, cai nessa tela aqui "Ah, você não tem nenhum projeto ainda, vamos criar um projeto".

[01:29] Você clica aqui: "Creat prototype/criar um protótipo" e pode selecionar essa opção aqui do "Protótipo". E quando clicamos, olha, aparecem todas essas opções e presets aqui para a gente escolher. Pode ser um site para Desktop, para iPhone X, iPhone, Android... Até Apple Watch também.

[01:52] A gente vai escolher aqui o Android. Não significa que o nosso aplicativo seja apenas para Android, mas vamos escolher porque precisamos optar por um deles e ele é um pouco mais padrão mesmo, sempre tem a largura 360 por 640 de altura. Então é mais padrão até seguindo as dimensões nas quais criamos o nosso aplicativo. [02:11] Eu vou pôr aqui o nome "AlugBike" e vou criar o nosso protótipo.

[02:18] Então, pessoal, vocês podem ver aqui que existe a opção de "Sync your projects" onde a gente pode baixar um Plug-in (olha, já tem aqui o logo do Sketch) que se chama "Craft".

[02:32] Eu já cliquei aqui, já instalei esse plug-in e pessoal, é só vocês seguirem as instruções que vão aparecer na tela de vocês, é bem fácil. Quando for terminar a instalação, o "Craft" fica nesse topo, na barra superior.

[02:48] Se clicarmos aqui, vão ter várias opções de sincronizar com o Sketch e de instalar. Você vai instalar simplesmente e vai habilitar todas essas opções aqui, então você fica com a ferramenta mais completa mesmo.

[03:02] E além do Sktech, ele tem também proo "Photoshop", mas nós vamos utilizar só do Sketch mesmo.

[03:07] Então, aqui eu já habilitei tudo para sincronizar certinho., e já tá habilitado isso daqui pra mim.

[03:13] O que a gente vai começar a fazer? Vamos abrir o Sketch e outra coisa que podemos fazer é salvar nossas imagens como imagens mesmo, exportar do Sketch para uma pasta do nosso computador e jogar aqui em "Or drag and drop". Mas no caso, usando o "Craft", a gente consegue exportar direto, sem ter que fazer esse intermédio entre o InVision e o Sketch, sem ter que salvar, já jogamos tudo direto.

[03:43] Agora que já está instalado no Sketch Craft, olha, ele fica aqui em cima nessa opção chamada "Craft", tem todas essas opções aqui. E além disso, ele fica com essa barra com tudo que podemos fazer.

[03:55] Se eu clicar aqui, é onde sincronizo os nossos artboards, nesse topo, com o nosso protótipo mesmo.

[04:03] Eu vou selecionar tudo, venho aqui e posso escolher qual protótipo que eu quero sincronizar. Eu vou clicar no "AlugBike" e só clico em "Update" que ele já vai exportar tudo para o Sketch bem rapidamente.

[04:22] Então, pessoal, estou abrindo o "InVision" e todas as minhas telas estão aqui, já subi tudo para essa plataforma.

[04:29] Quando eu abri aqui, estava tudo fora de ordem, a "Home" estava lá em embaixo e eu já dei uma organizada.

[04:36] Para a gente fazer isso, podemos selecionar uma tela qualquer e segurando ela, podemos ir jogando para os cantos e reordenar essas telas, é muito bacana. Colocamos a "Home" primeiro e eu acabei fazendo aqui o fluxo principal primeiro. Então, da "Home" vai para a "Estação selecionada", "Estação", "Permitir acesso", "QR Code" e "Durante a viagem". Já coloquei tudo na hora certinha para não me perder na hora de criar o nosso protótipo.

[05:02] Bom, agora a gente vai começar a prototipar essas telas. O que eu vou começar a fazer? A gente vem aqui numa tela específica, que é "View Screen", clica nela e conseguimos ver como seria num celular mesmo. Já fica aqui com a casca do celular. Bem bacana porque já conseguimos visualizar.

[05:23] Então, vamos começar a prototipar. Aqui embaixo, nós temos essas opções. Essa é o "Preview Mode" que é o modo que estamos olhando e o que vamos utilizar é esse: "Build Mode". Se clicarmos aqui, podemos ver que já conseguimos editar a tela que acabamos de subir.

[05:40] Então, vamos começar por aqui. Vocês estão vendo que tem esse "Fixed Header" que é o "menu fixo", ou seja, vamos pegar essa imagem que criamos e definir que essa parte de cima vai ficar sempre fixa, não importa o quanto eu rolar, vai sempre se manter no mesmo local.

[05:56] Entao vamos começar a fazer isso, porque o nosso menu no topo a gente quer isso aqui, que conforme a gente "escrolar" ele sempre vai se mantar naquele topo.

[06:02] E a mesma coisa serve para o rodapé: a gente pode puxar essa barrinha e transformar o "Fixed footer" ou "rodapé fixo". Já temos aqui as coisas fixas e agora vamos começar a inserir os cliques.

[06:15] Bom, como a gente faz para inserir os cliques? Primeiro, temos que pensar onde que vai ser "clicável" nessa tela. Aqui, se eu clicar nesse card, significa que eu estou selecionando essa estação especificamente e vai mostrar no mapa como faço

para chegar até lá. Então, vamos criar esse clique.

[06:35] Eu venho aqui, simplesmente seguro com o mouse, arrasto e ele cria essa área azul. Isso significa que quando eu clicar nessa área que estou selecionando vai acontecer o que? Podemos decidir ("Link to"). Se eu clicar e apertar em "Browser", consigo ver todas as telas do meu aplicativo aqui embaixo e vou para "Estação selecionada".

[07:10] Aqui, eu tenho na opção "Gestos", qual gesto que eu vou fazer para chegar nesse local. "Tap" seria somente clicar. Nós temos vários: "duplo clique", "arrastar para o lado", "arrastar para o outro", "arrastar para cima"... Eu quero só um clique mesmo.

[07:26] E a transição, qual vai ser? "Ah, instantâneo", "eu quero que tenha um fade", "vai para o lado, para o outro, para cima, para baixo"... Qual vai ser a transição? No caso, eu vou deixar "Instantâneo" mesmo, sem problemas e então venho aqui e salvo.

[07:41] E então, pessoal, vou mostrar aqui para vocês, ele já muda de tela automaticamente. É bem bacana e é assim que funciona essa questão de mapear os cliques no InVision.

[07:53] Então, vamos aproveitar, voltar ao "Build Mode" e também criar um clique aqui, porque se eu clicar aqui, também vou selecionar essa estação. Viu? Já foi para outra tela.

[08:05] E, pessoal, vocês estão vendo também que agora que jogamos para o protótipo, quando eu clico ele está dando uma "sambadinha" para o lado? Isso não é muito bacana. E isso é muito bom porque ao prototipar, nós podemos ver que algumas coisas não estão se encaixando. E quando acontece isso, é importante voltar ao programa e ajustar esses erros. E é exatamente isso que vamos fazer agora, para evitar essa "sambadinha".

[08:29] Vamos voltar ao nosso Sketch e eu vou ver exatamente a tela de "Estação selecionada" que está indo para o lado.

[08:35] Como que a gente faz para arrumar isso? Eu posso vir, pegar elemento por elemento e posicionar exatamente onde está. Se eu clicar no mapa, posso ver que a posição do X é essa: -485. Se eu vir aqui, vou copiar e colar os valores e assim vão ficar certinhos, esse aqui 163, esse 163, esse 47, esse 47 também, esse aqui 185 e esse 223. Aqui ficou um pouco desalinhado, só vem e joga para cá.

[09:26] Agora a gente só vem aqui, temos que salvar antes de exportar e... exportamos lá para o "InVision". Pronto, sincronizou rapidinho. Certo, exatamente do que jeito que queríamos.

[09:46] Então, pessoal, agora eu vou continuar prototipando aqui, vou dar uma acelerada no vídeo e ao final eu volto para comentar quais foram as minhas escolhas, o que eu fiz e mostrar as coisas novas que não aprendemos ainda.

[13:00] Bom, terminei de prototipar e a gente pode dar uma olhada clicando aqui. Eu dei uma mapeada aqui embaixo no nosso menu no rodapé e além disso, clicando aqui a gente pode ir para uma estação selecionada.

[13:14] E olha só que bacana, se eu clicar aqui, eu estou simulando como se estivesse arrastando mesmo o nosso backdrop. Para isso, o que fiz foi o seguinte: no "Build Mode" eu selecionei toda essa área e na transição eu coloquei em "Slide up", ou seja, para subir a tela. Então a gente pode simular quando vem alguma informação de baixo, dessa maneira aqui.

[13:36] Então, clicando aqui, nós vemos as informações da estação, "Escanear bicicletas"... Tem que permitir o acesso do aplicativo. Vou permitir o acesso. E olha, estão vendo? Quando eu chego aqui, é como se estivesse escaneando, e terminando de escanear, ele já vai direto para essa tela da bicicleta destravada.

[13:57] O que eu fiz aqui? No "Build Mode" também, no topo temos esse relógio e podemos colocar que depois de um certo tempo específico, vá para tal tela. Então eu não estou dizendo aqui que precisa de um clique para ir para uma outra tela específica, eu digo apenas que pelo tempo, nós podemos mudar de tela.

[14:13] E é exatamente isso que vai acontecer. O usuário entra nessa tela, vai escanear a bicicleta e depois vai direto para a tela como se estivesse numa viagem. Então é isso o que estamos fazendo aqui.

[14:24] E a mesma coisa fiz nessa tela de devolver a bicicleta. O usuário está aqui, andando com ela e depois de um tempo, ele volta para a página inicial. Porque na verdade, a gente não precisa encerrar a viagem no aplicativo, o sistema dele tem a inteligência de quando o usuário inserir a bicicleta na trava, detectar automaticamente que a viagem foi encerrada. Então volta à página inicial.

[14:51] E aqui, a gente usou a mesma coisa do "Build Mode", utilizamos o tempo para voltar para a página inicial. Então, fica redondinho assim o processo.

[15:03] Vamos esperar e voltar só para darmos uma olhada. Aqui nós temos a tela de "Estações", então podemos selecionar uma estação, e a tela do "Meu perfil", onde temos as duas abas. Eu posso editar meu cartão, editar o meu perfil e fazer o logout.

[15:21] No logout aparece a tela de login. Quando eu saio do aplicativo, ele pede que eu faça o login e se eu não tenho, posso me cadastrar. Eu me cadastro e vou para a tela inicial. Assim fica redondinho o nosso protótipo.

[15:34] Pessoal, se viermos aqui, vamos voltar no "AlugBike" e ver nosso protótipo todo. Aqui no topo, a gente pode incluir pessoas para entrarem no protótipo com a gente. E aqui embaixo, a gente pode compartilhar, ver um link onde podemos acessar esse protótipo.

[15:56] É muito legal que enquanto estivermos fazendo nosso projeto simultaneamente com o layout e a prototipagem, já jogarmos as telas para o "InVision" e no celular, e abrindo esse link aqui no celular, podemos ver ao vivo como está ficando essa interface. Isso é muito importante porque às vezes um botão que no computador está ótimo mas ao jogar no celular, está muito pequeno ou muito grande.

[16:21] Então é muito bom ir dosando isso. Enquanto se está fazendo o layout, vai jogando para o "InVision" e comparando se os tamanhos estão bons, se está tudo legível, dando contraste, se dá para entender o que está sendo feito no layout.

[16:35] Bom, agora finalizamos o nosso projeto aqui, já está tudo prototipado, já temos todas as telas e na próxima aula, a gente vai dar uma concluída para ver tudo que a gente aprendeu ao longo desse curso.

[16:46] Eu espero que vocês tenham gostado desse curso, de terem feito esse aplicativo e de terem aprendido um pouco mais sobre o Sketch. Espero vocês na próxima aula para concluirmos tudo!