

Entregáveis e ferramentas

Transcrição

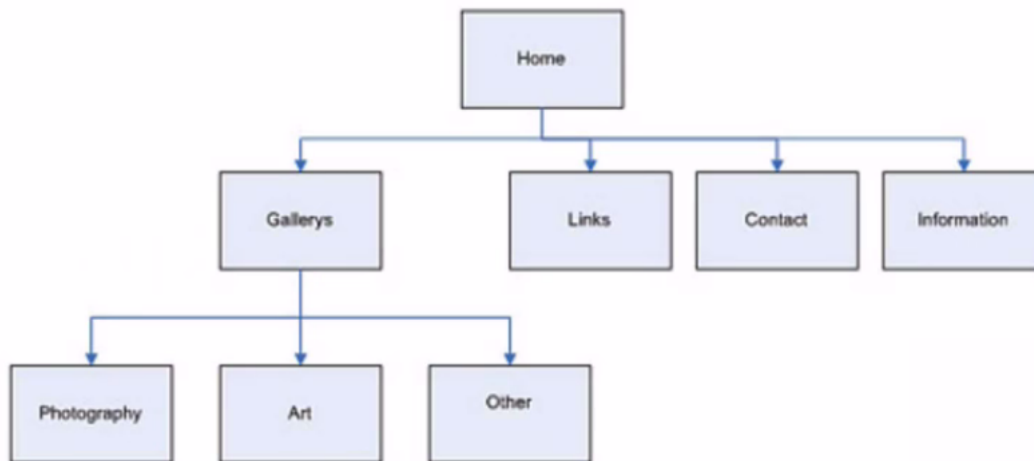
Exploramos comunicação visual, Kanban e Card Sorting. Mas, concordamos que a estrutura final da organização dos cartões continua inapropriada para uma apresentação formal.

Imagine que você tem uma Startup. Tirar uma foto de pequenos papéis e enviá-la aos investidores não parece a melhor opção. Como profissionais de UX, temos que saber como entregar o nosso trabalho para os clientes. Nesta aula, comentaremos sobre algumas opções de **entregáveis**.

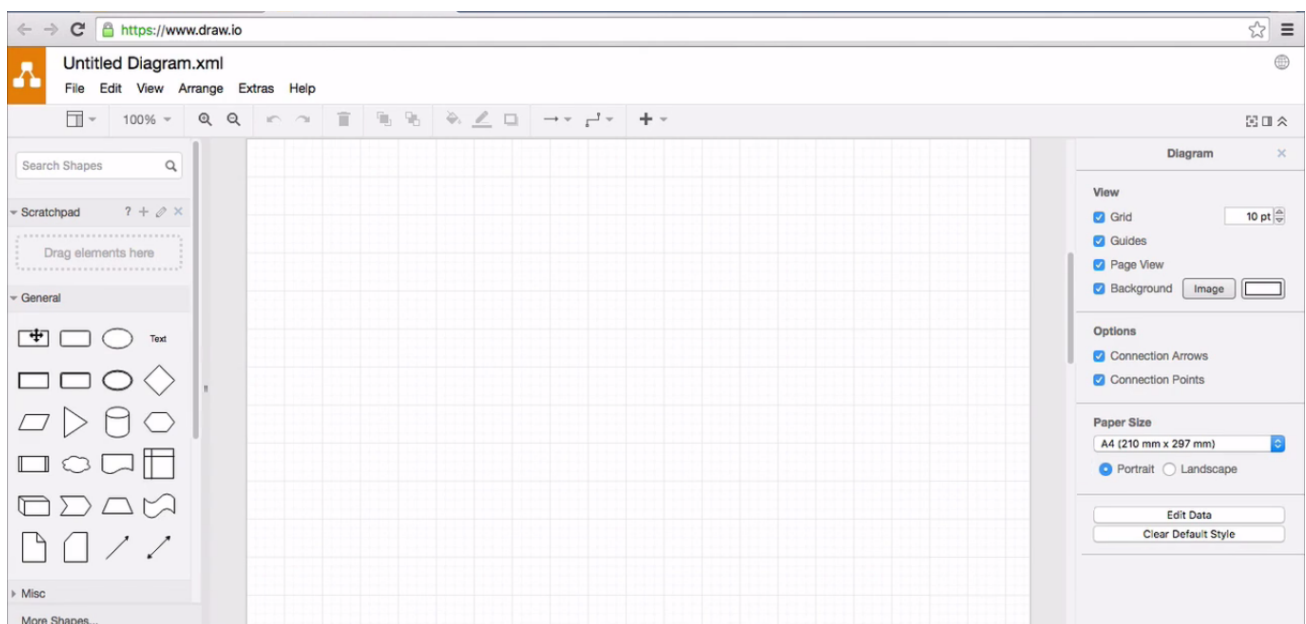
Mas como podemos entregar os resultados? Começaremos pelo exemplo do Card Sorting. Criar uma planilha com a estrutura final dos cartões é uma opção mais profissional.

Cursos Básicos	Design & UX	Front-End	Marketing Digital	Mobile	Programação
Programação Básica	Photoshop	HTML	Marketing Digital	Android	Java
Lógica de Programação	Illustrator	CSS	SEO	iOS	PHP
Linux	InDesign	Javascript	Adwords	Jogos	C# e .NET
Excel	Corel Draw	Design Responsivo	E-mail Marketing		Python
Arduino	Edição de Vídeos		Mídias Sociais		Ruby
	Identidade Visual		Empreendedorismo		Banco de Dados
	UX				Lógica de Programação
	3D				Programação Básica
	Flash				Framework
					Infraestrutura

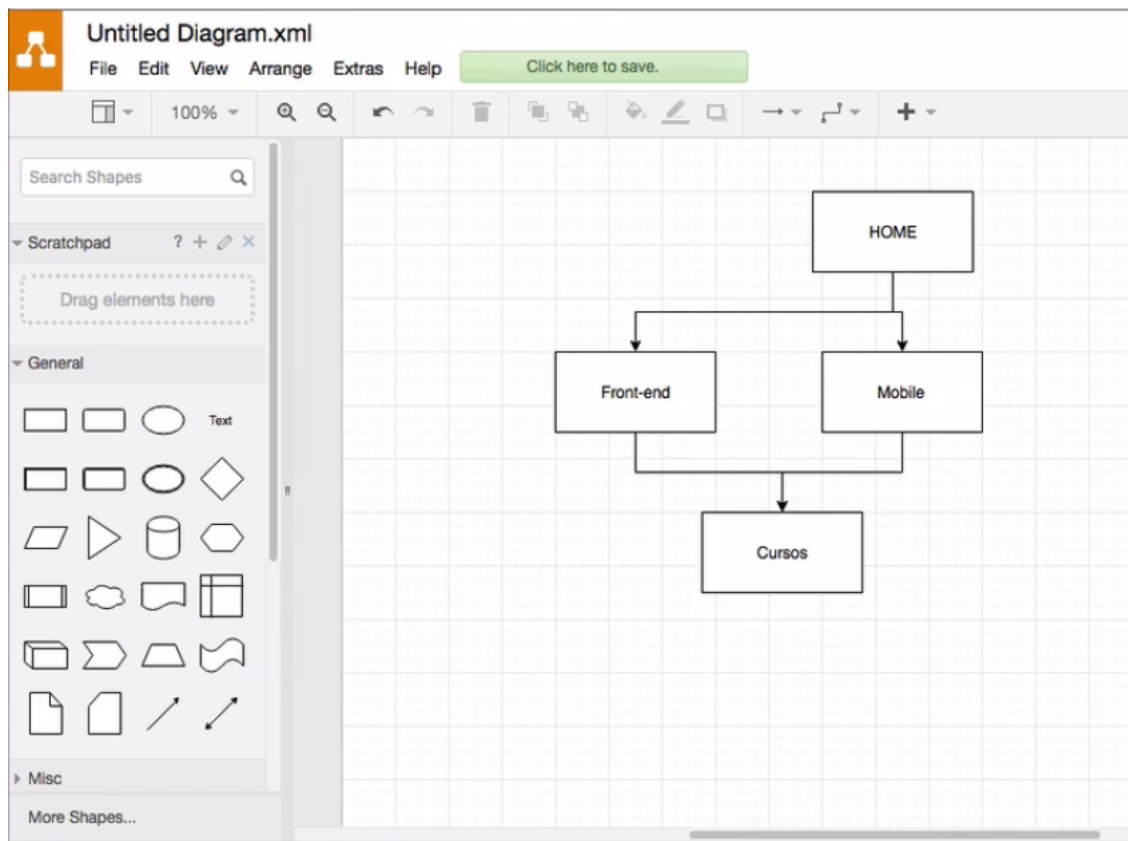
Para deixá-la mais visual, temos o **Sitemap** (<https://www.xml-sitemaps.com/>), um mapa visual do site, basicamente, um diagrama hierárquico.



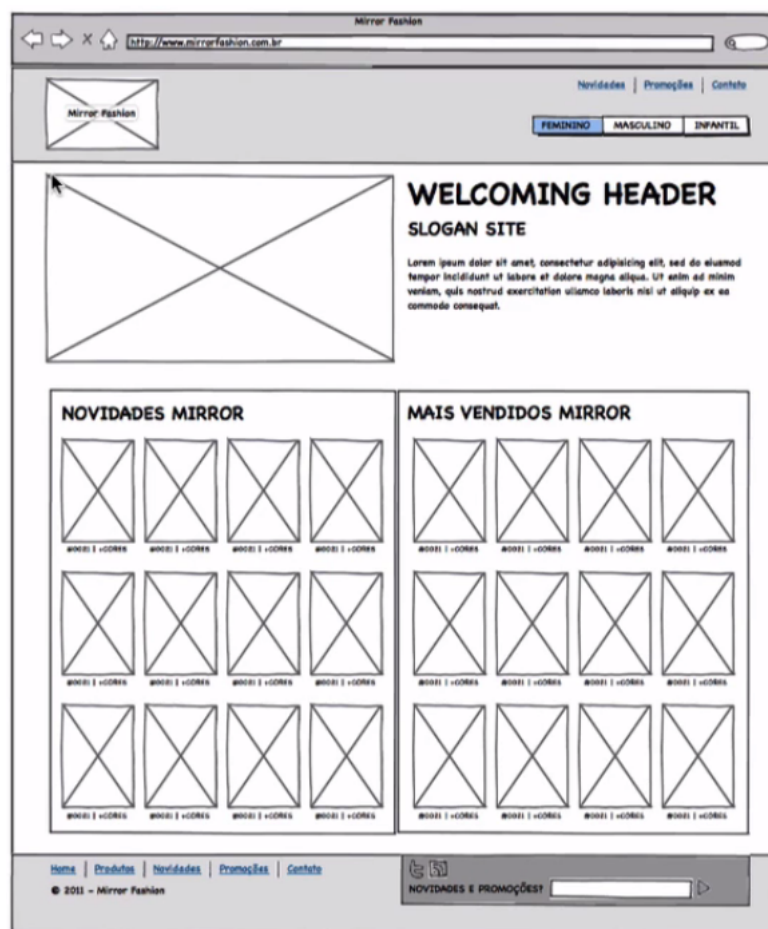
Quando você entra na "Home", vemos que os seguintes itens podem ser selecionados: "Gallerys", "Links", "Contact" e "Information". Se clicarmos em "Gallerys", teremos acesso a outras páginas. De acordo com o Sitemaps, a partir de "Other", não conseguiremos chegar até a página de contato. Para criar o diagrama, existe uma ferramenta gratuita chamada [draw.io](https://www.draw.io) (<https://www.draw.io>).



Ele é um equivalente ao Microsoft Visio, software usado para a criação de fluxogramas e diagramas. Vamos construir a parte de Front-end utilizando-o.

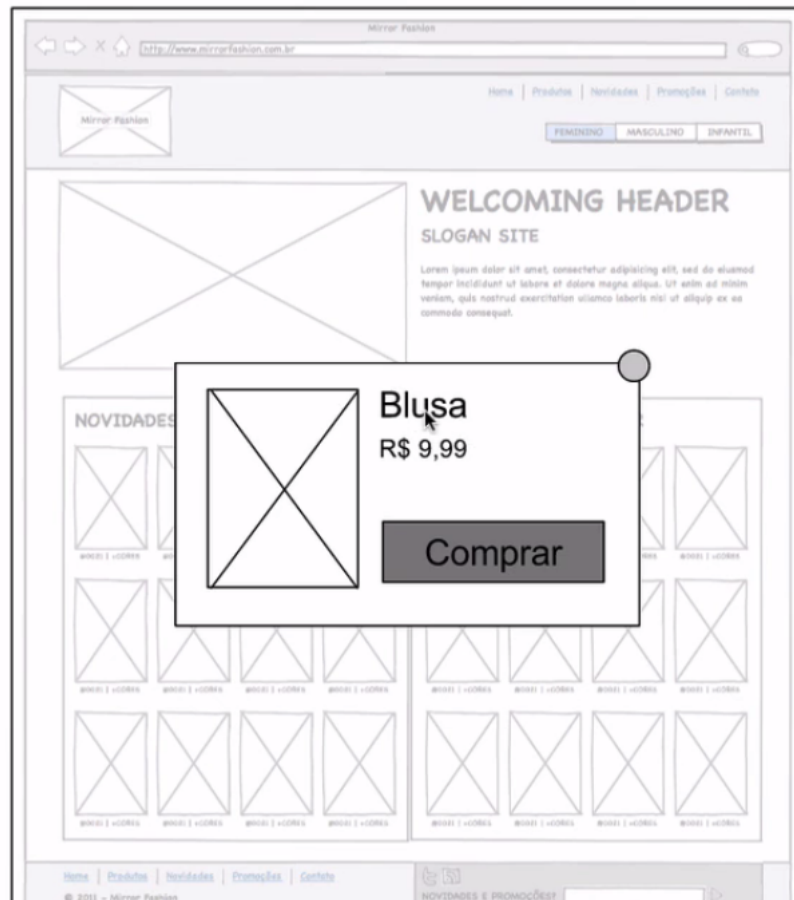


Outro entregável existente é o [Wireframe \(https://wireframe.cc/\)](https://wireframe.cc/).



Observe que não existe uma preocupação com o visual. É uma forma de "esqueleto" do site. O objetivo é que o designer possa compreender o que, de fato, é importante. Nele, temos um cabeçalho, dois menus e o logo.

Outro entregável são os **protótipos**. Com eles, podemos mostrar como será o **fluxo de navegação**. Existem dois tipos de protótipos: o de baixa e o de alta qualidade. Por exemplo, se fizermos vários Wireframes e criarmos uma navegação entre eles, teremos um protótipo de baixa fidelidade. Se decidimos fazer os detalhes visuais da página no Photoshop, adicionando logo e textos finais, teremos o de alta fidelidade.



Se clicarmos em comprar, seremos levados para o próximo passo que é "Comprado!". Dessa forma, conseguimos mostrar, de forma visual, o fluxo de usuário. No curso de [UX Strategy](https://cursos.alura.com.br/course/ux-strategy) (<https://cursos.alura.com.br/course/ux-strategy>), veremos como fazer o teste com o usuário.

Outra ferramenta utilizada é o **Storyboard**. Semelhante a uma história em quadrinho, demonstra como seria a experiência do usuário antes e depois de usar o aplicativo. No exemplo abaixo, vemos o desenho do momento em que o usuário utiliza o aplicativo.



Por último, temos as **especificações por escrito**, que consiste na criação de um arquivo de texto — pode ser do Word — com as análises feitas sobre o site.