

# UI DESIGN

# PARA WEB

20.1

CURSO ONLINE CRIADO POR  
**THIAGO BARCELOS**

**IBCC**  
escola  
britânica  
de artes  
criativas

**Módulo #20**

# **Designers e times de engenharia**

**DESIGNERS E  
TIMES DE  
ENGENHARIA**

# **Vamos falar sobre...**

- **Aquisição de vocabulário digital**
- **Ter um panorama geral sobre como operam juntos times de design e desenvolvimento**
- **Desenvolver mais empatia com times de desenvolvimento**

**Vamos falar sobre...**

**Cultura de desenvolvimento,  
sinergia e empatia entre designers  
e times de engenharia na co-  
criação de produtos digitais**

**SINERGIA E  
COLABORAÇÃO**

**PAPPEIS**

# **Papéis em design**

- **UI designer (visual designer)**
- **UX designer**
- **UX researcher**
- **Product designer**
- **UX writer, content designer**
- **Brand experience designer**
- **Marketing designer...**



# **Papéis em engenharia**

- **Desenvolvimento front-end (FED)**
- **Desenvolvimento back-end**
- **Desenvolvimento full stack**
- **Desenvolvimento mobile (iOS, Android)**
- **Engenharia de qualidade (QA)**
- **Cientista de dados**
- **Arquitetura de soluções...**

**TENHA**

**CURIOSIDADE**

**VAI LÁ E**

**PERGUNTA!**

# **Design + Dev**

**O designer precisa ter uma noção da tecnologia para antecipar decisões no design que vão impactar o desenvolvimento**

**Design + Dev**

**Em alguns cenários, o design  
está um passo à frente do  
desenvolvimento**

# **VIAABILIDADE TÉCNICA**

# **Viabilidade técnica**

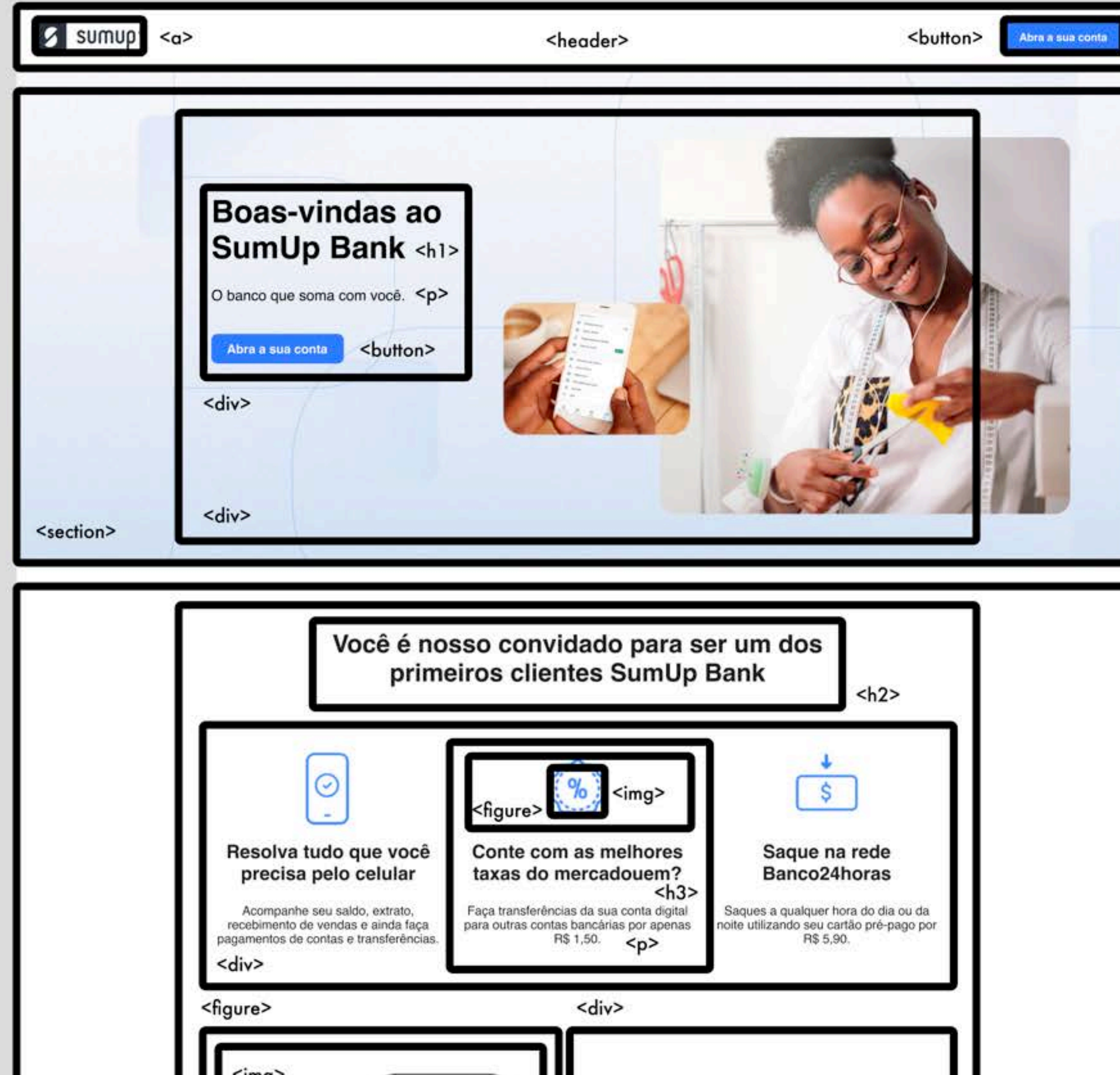
**É um ponto de encontro, que acontece no meio do processo de criação, onde devs e designers se alinham sobre o caminho que o design visual está tomando**



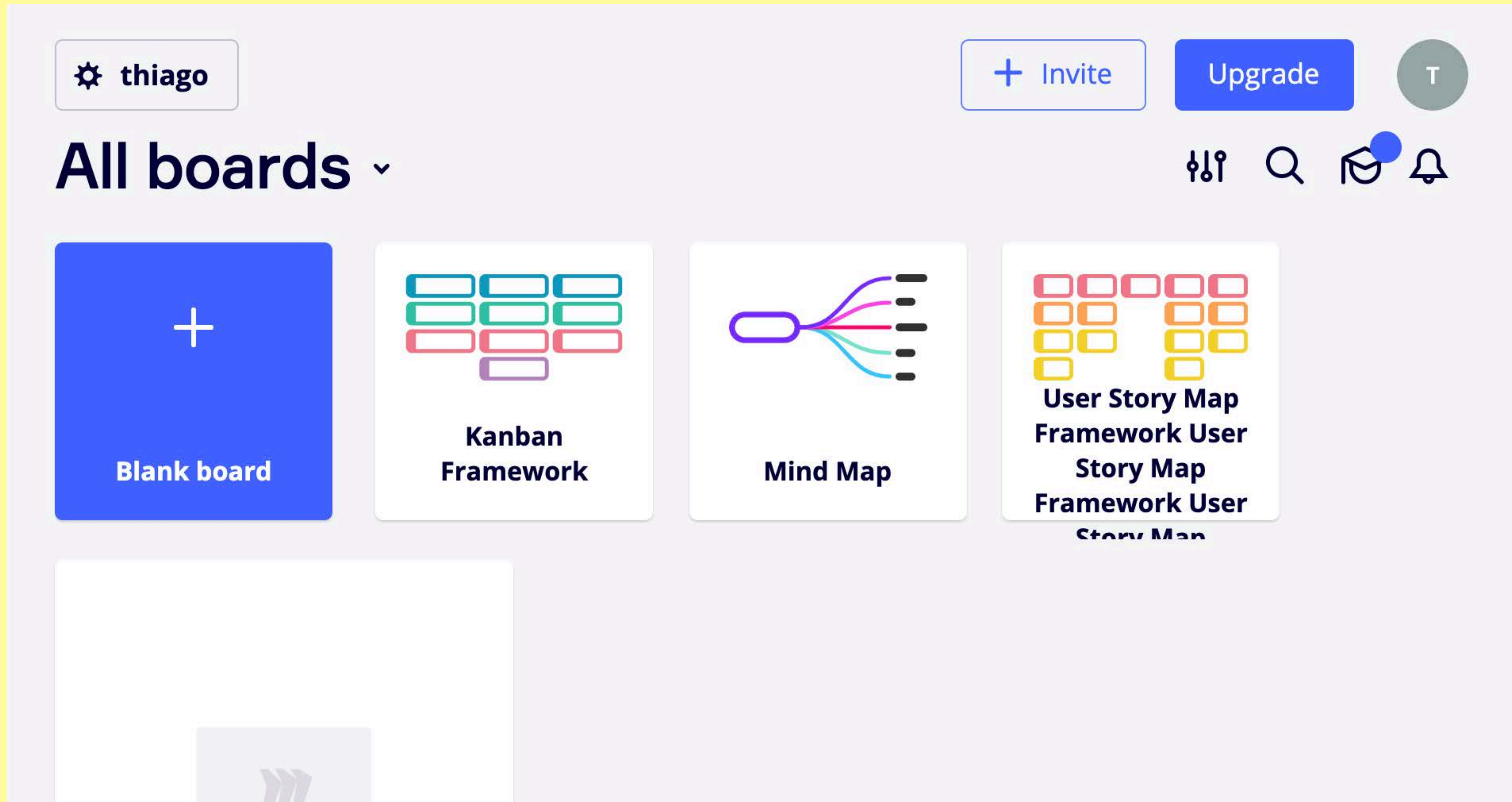




# Estrutura da página



# Conteúdo estático x dinâmico





# Requisições no banco de dados (queries)

3º PRÊMIO **BLACK FRIDAY DE VERDADE** ★★★★★ vote em quem sempre esteve aí pra você de verdade:) [veem votar!](#)

**americanas.com**

empresas

compre por departamento

buscas relacionadas [batedeira](#), [bata](#)

categorias

- eletroportáteis
- agro, indústria e comércio
- brinquedos
- instrumentos musicais
- utilidades domésticas
- casa e construção
- decoração
- informática e acessórios
- cama, mesa e banho
- moda

[ver todos](#)

tipo de produto




- ☐ [batedeira \(3183\)](#)
- [brinquedo de bater](#)

batedeira

Você quis dizer:



- [batedeira planetaria](#)
- [batedeira](#)
- [batedeira planetaria arno](#)
- [kit liquidificador batelei...](#)
- [batedeira planetaria oster](#)
- [batedeira arno](#)
- [batedeira oster](#)


Produtos sugeridos:


		
Batedeira Arno Planetária Deluxe	Batedeira Planetaria	Batedeira Planetária Oster
★★★★★	★★★★★	★★★★★
13 ofertas a partir de:	13 ofertas a partir de:	12 ofertas a partir de:
<b>R\$ 298,00</b>	<b>R\$ 279,90</b>	<b>R\$ 499,99</b>


Mais Relevantes


patrocinado

	Batedeira Planetária Oster Perform Preta 127v Fpstsm2720-017		Batedeira Semp Masterpiece Orbital Ba8015pr1 Preta 600W
↓ 12%	3 ofertas a partir de:		9 ofertas a partir de:
	<b>R\$ 299,20</b>		<b>R\$ 261,45</b>









**MODELO**

**MENTAL**

# **Modelo mental**

- **Pragmáticas, é preto no branco**
- **Executar, implementar, debugar, fazer funcionar**
- **Velocidade, performance**
- **Aprender, hackear, compartilhar**
- **Resolver problemas, empatia, cultura**



# Modelo mental

- A filosofia open source e o código de um novo modelo econômico
- Hackear o processo
- Comunidades e colaboração





# Modelo mental

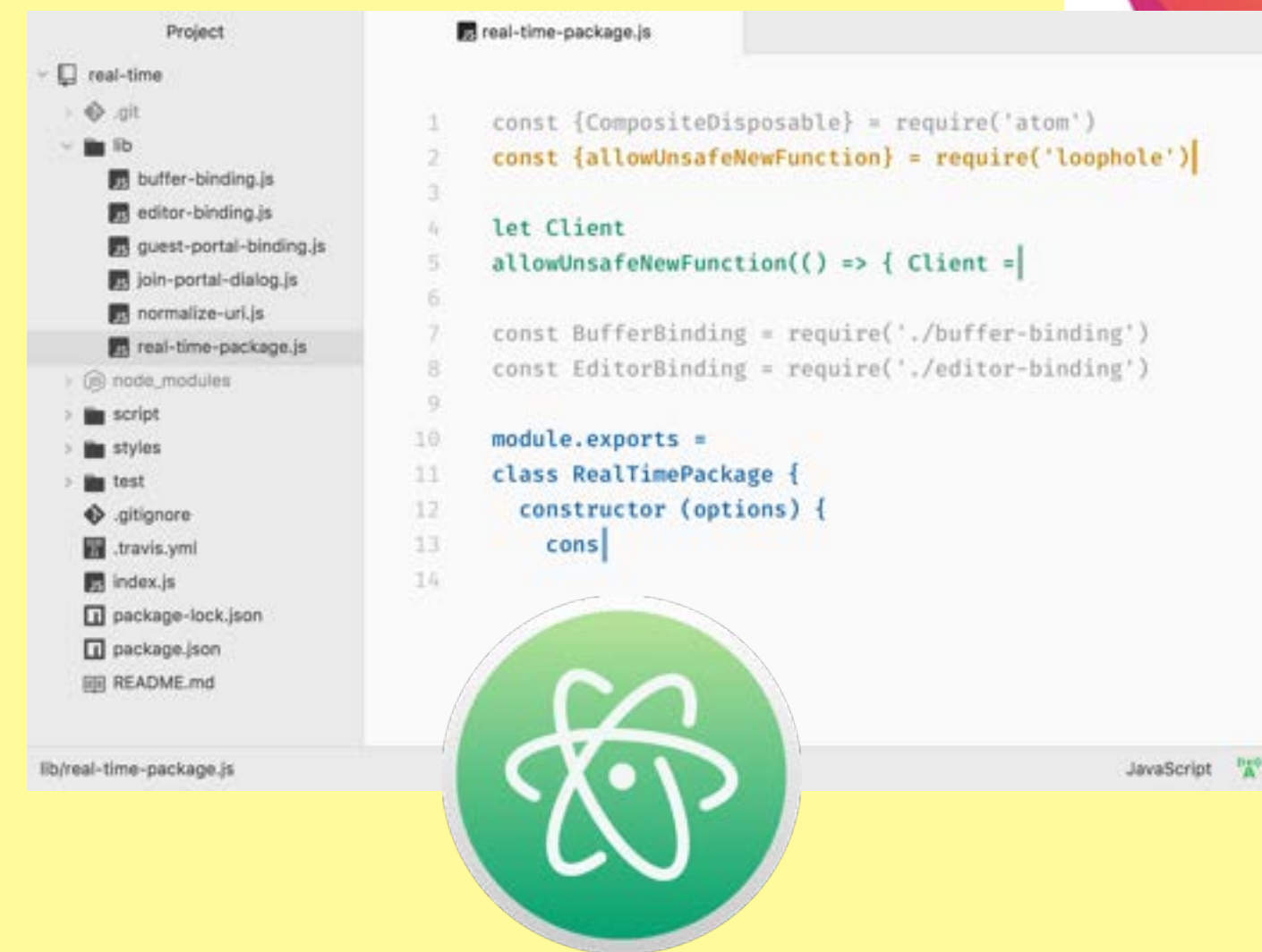
- Linux é o mais popular sistema operacional open source
- É gratuito e está aberto para uso, edição e contribuição



# Modelo mental

Exemplos open source:

- Arduino
- Firefox
- GIMP e Inkscape
- Atom, Brackets, Sublime Text



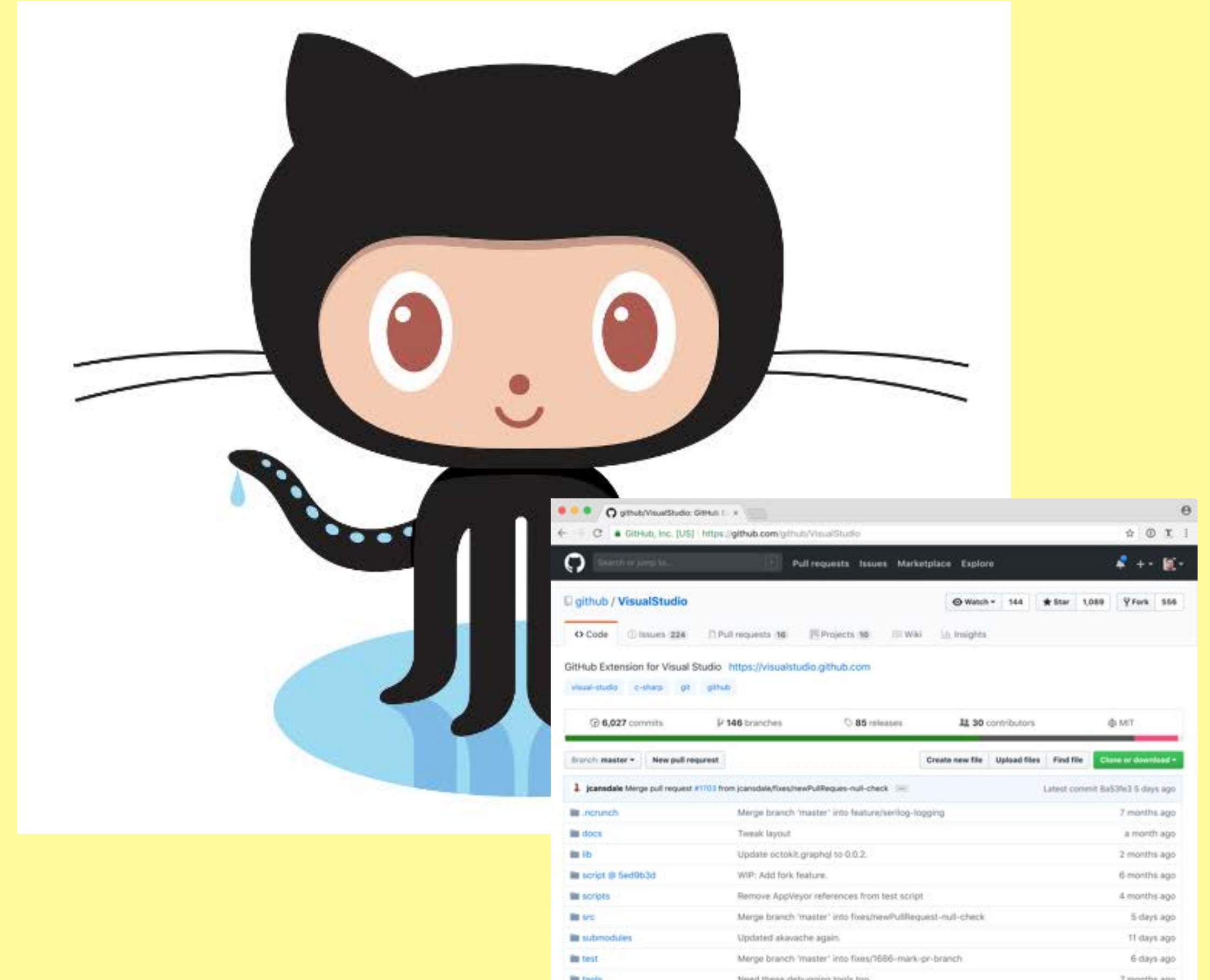


# Modelo mental

Github é onde os projetos open source vivem

É a maior comunidade open source do mundo

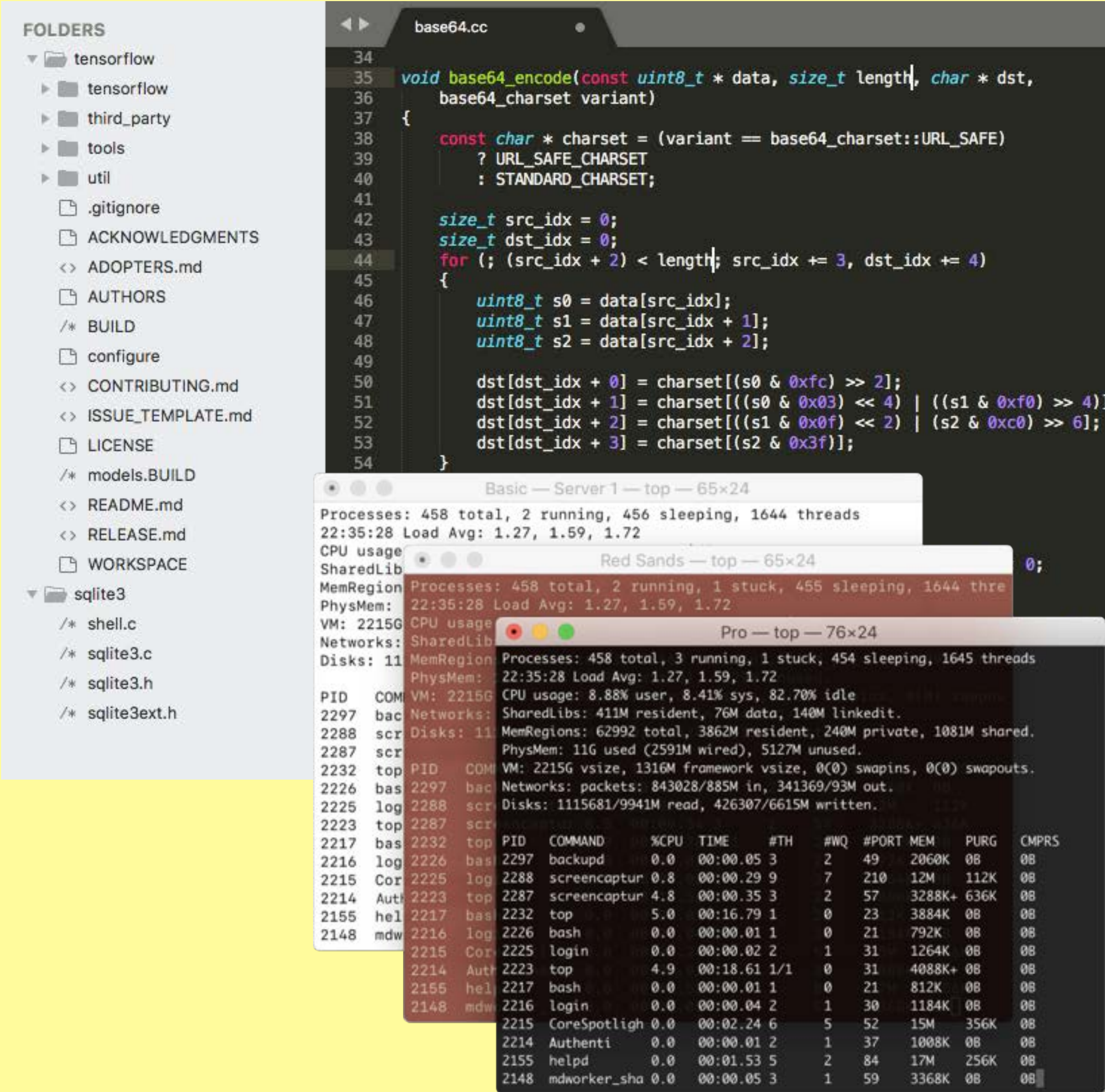
É também uma ferramenta de gestão de projeto



# Modelo mental

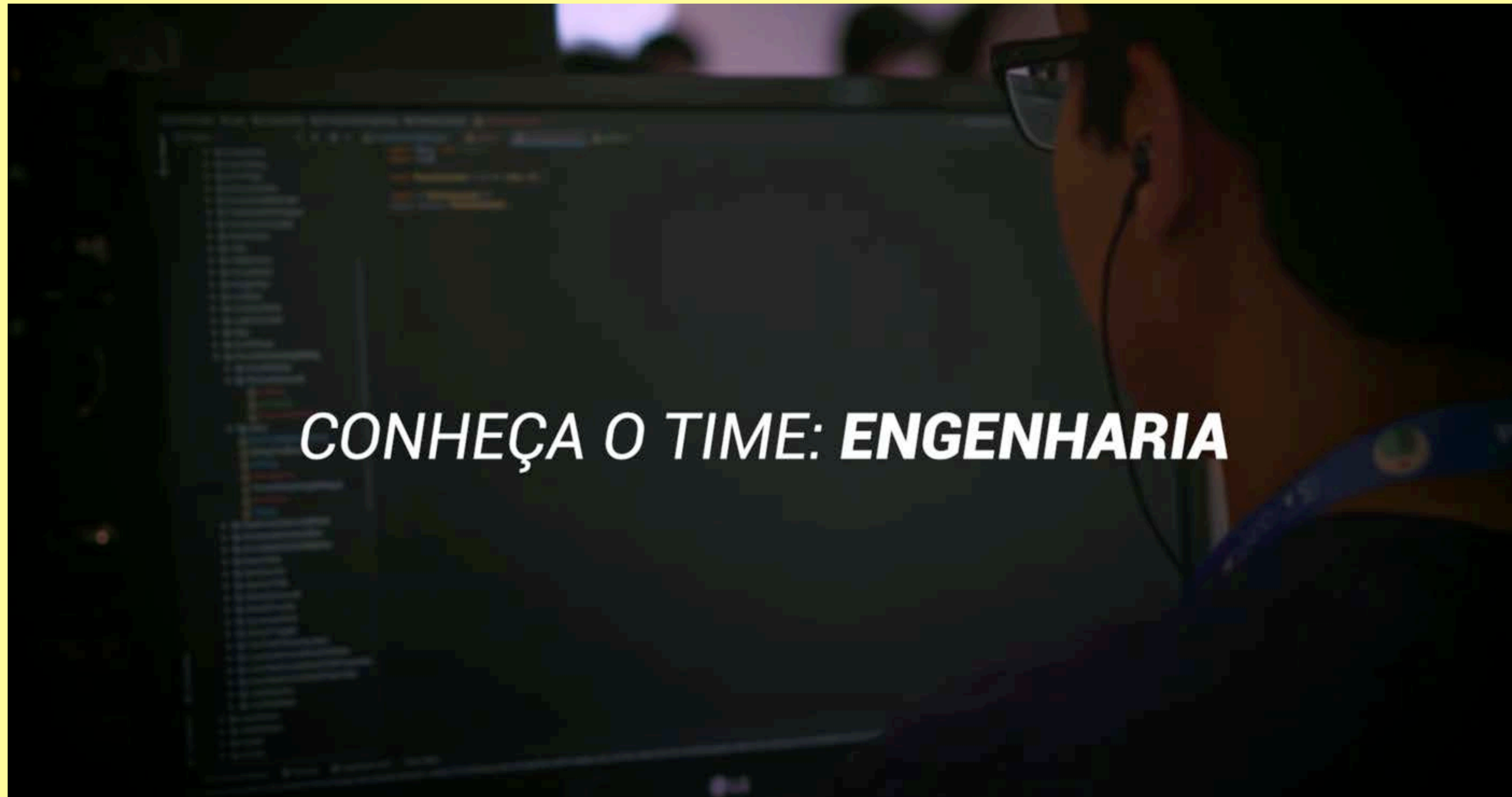
IDE (Integrated development environment )

Prompts de comando





# Engenharia no QuintoAndar



# CONCLUSÃO

# Conclusão

- Designers e devs devem trabalhar em harmonia e compartilhar processos
- Designers conseguem antecipar melhores soluções de implementação ao saber como as coisas funcionam
- Ter mais empatia e falar a língua dos devs lhes torna mais produtivos

BCA escola  
britânica  
de artes  
criativas

# UI DESIGN

# PARA WEB

20.2

CURSO ONLINE CRIADO POR  
**THIAGO BARCELOS**

**IBCC** escola  
britânica  
de artes  
criativas

**Módulo #20**

# **Designers e times de engenharia**

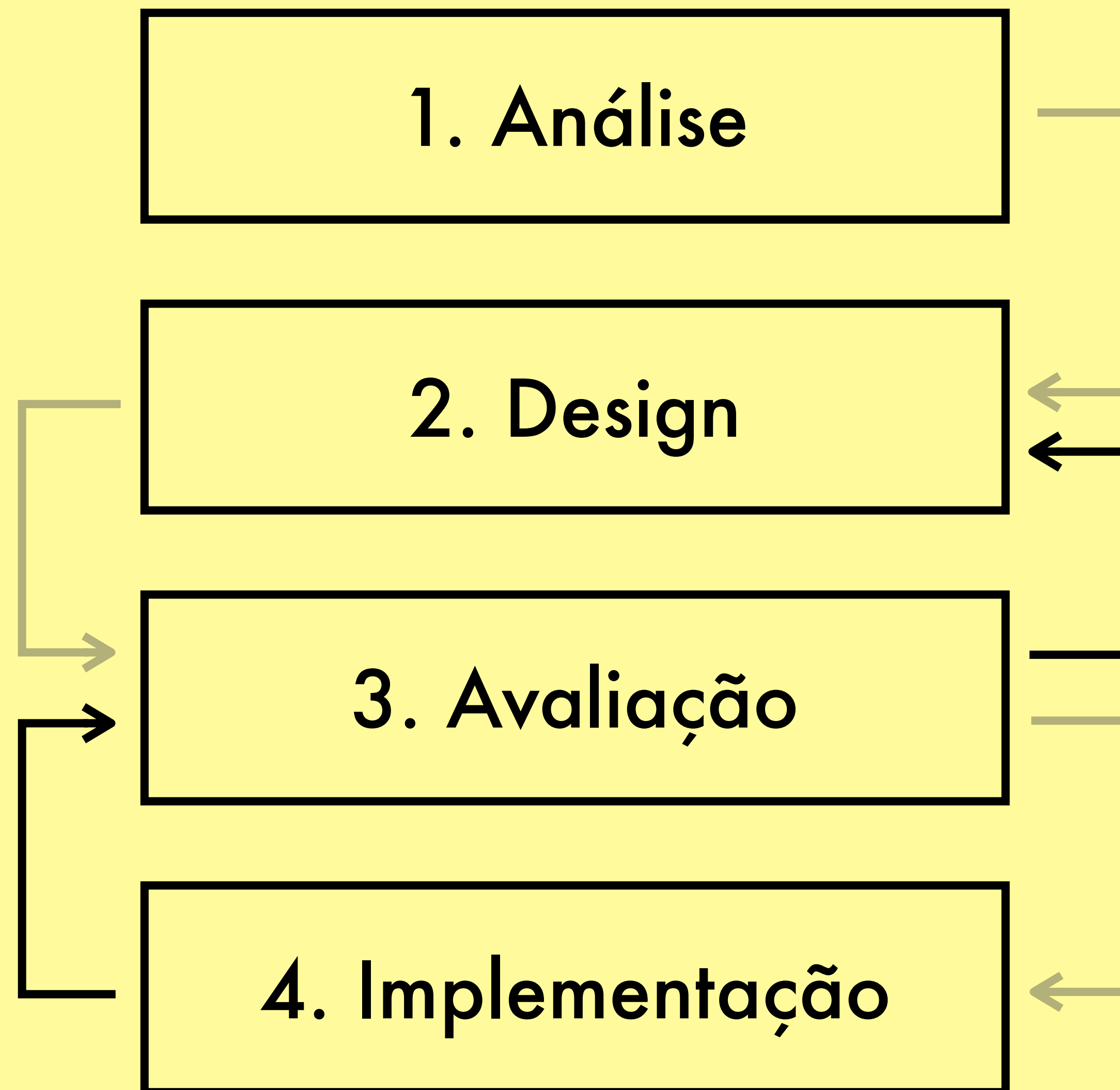


**DESIGN  
EM TIMES  
ÁGEIS**

**Design em times ágeis**

**Como pensar UI em um  
contexto de desenvolvimento  
ágil de software?**

# **Design centrado no usuário**



**AGILL**

**RESPONDER  
À MUDANÇAS**

# METODOLOGIAS ÁGEIS

# Metodologias ágeis

Google  
Design  
Sprint

XP

RUP

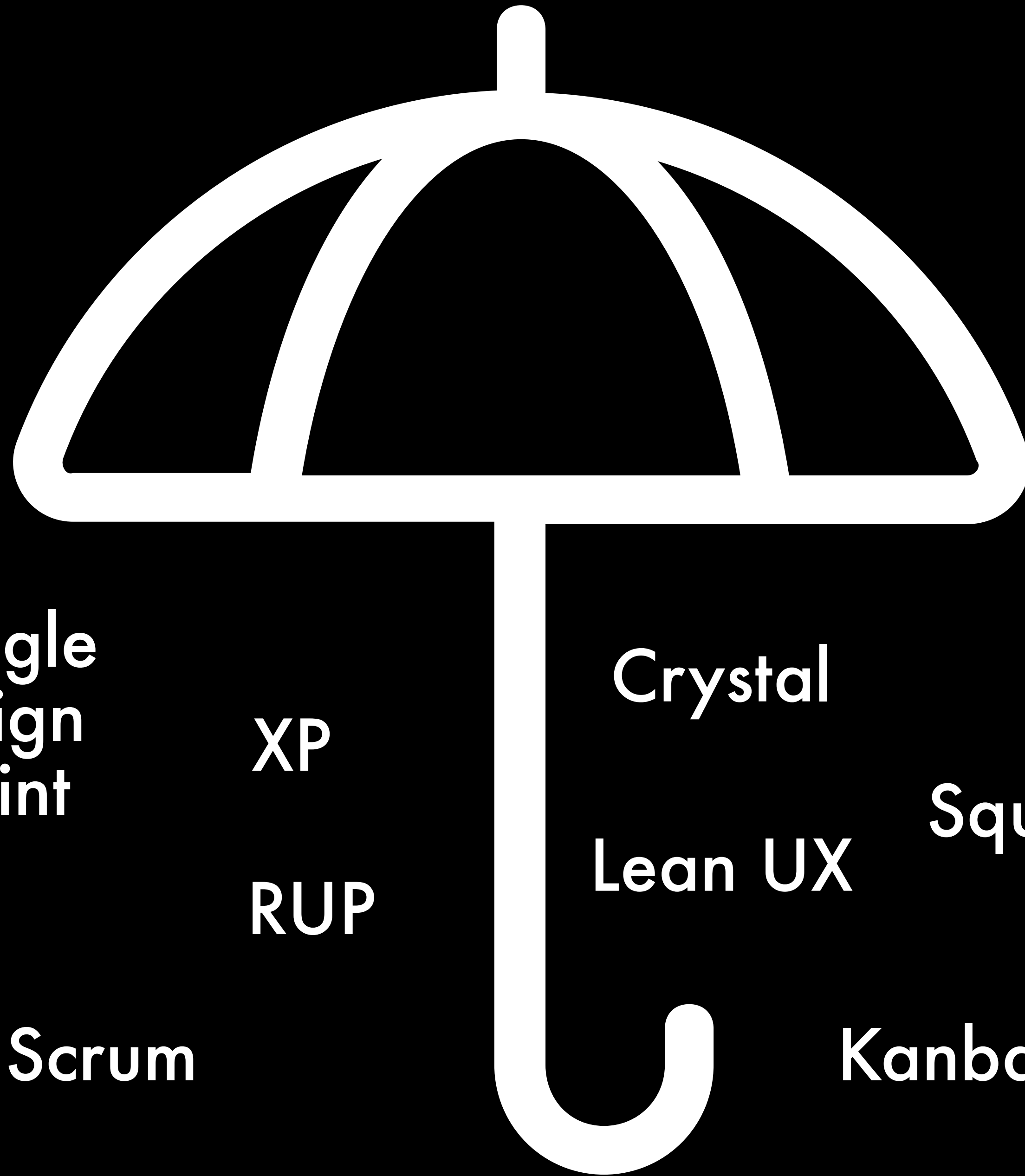
Scrum

Crystal

Lean UX

Squads

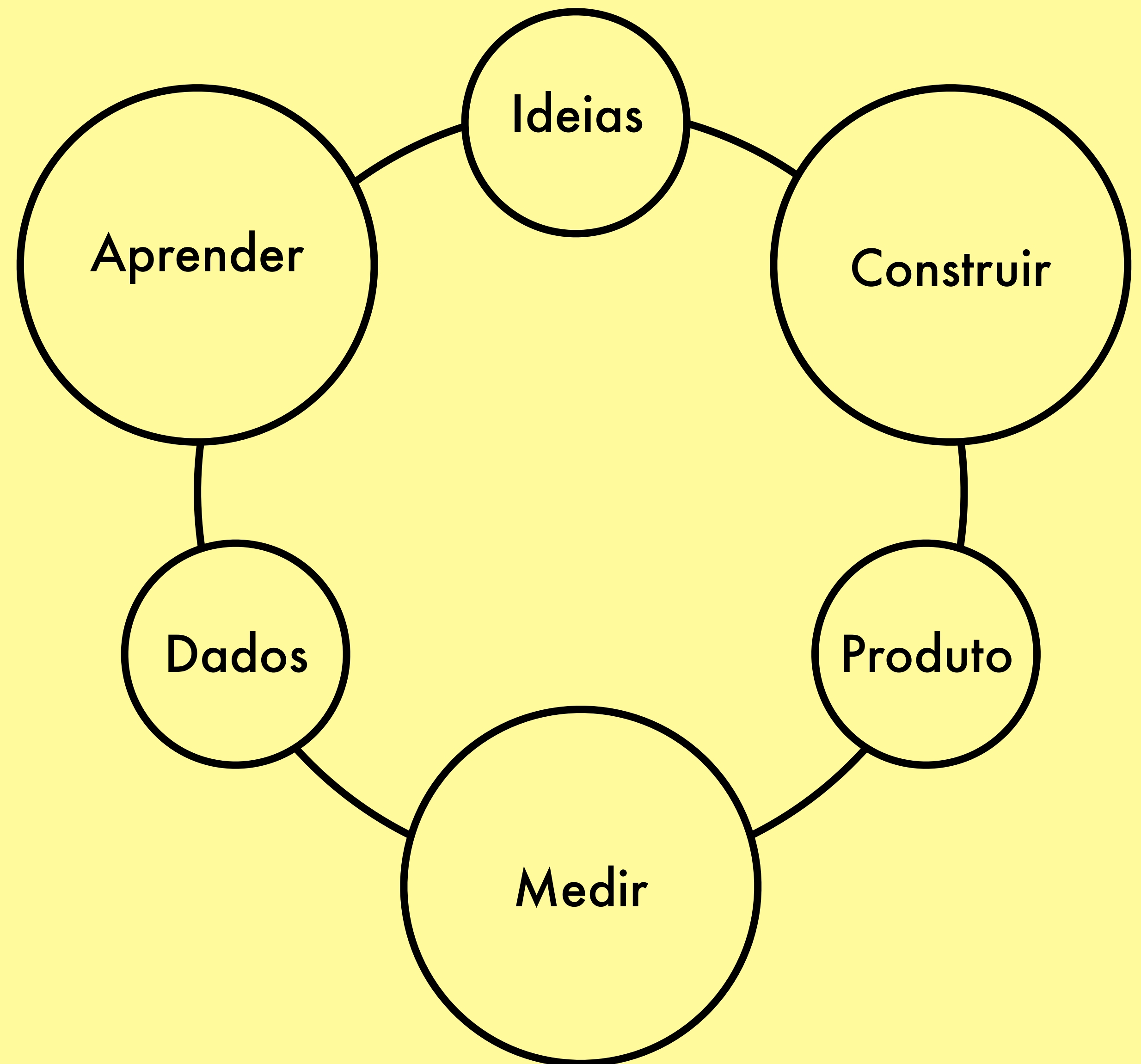
Kanban



# Ciclo de feedback

**Lean UX:**  
**Construir**  
**Medir**  
**Aprender**

**Eric Ries**





**VALIDAR AS**

**HIPÓTESES**

**RAPIDAMENTE**

# telefonia móvel do seu jeito

liberdade pra contratar  
gigas e minutos, quando  
e como quiser



# a melhor experiência em telefonia móvel

vc online,  
sem burocracia.

▾ [saiba mais](#)



# MVP

Minimum Viable Product

# MVP

**“...um produto com o mínimo de recursos possíveis, desde que (em sua totalidade) estes mantenham sua função de solução ao problema para o qual foi criado” e entregue valor para o usuário**



Só vai saber se deu certo no final



Partindo de um MVP obterá feedback constante para melhorias



**Sonhar  
grande**



**Escalar  
rápido**

# MANIFESTO

# ÁGIL

# Valores do manifesto ágil

- Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas
- Software em funcionamento mais que documentação abrangente
- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos
- Responder a mudanças mais que seguir um plano

**SEJA ÁGIL!**

# Seja ágil!

- Seu processo de design deve adaptar-se às demandas do time
- Tenha um processo de hand-off enxuto, minimizando a documentação você ganha tempo
- Pense na evolução do produto a curto e médio prazo.



**PARALLEL E  
SE INSPIRAR**

# Para ler e se inspirar

- Manifesto ágil
- MVP
- Designers em times ágeis
- 12 princípios do Agile UX
- The evolution of Agile UXD
- (Livro) SCRUM, Jeff Sutherland e J.J. Sutherland
- (Livro) Lean UX e UX for Lean Startups

BCA escola  
britânica  
de artes  
criativas

# UI DESIGN

# PARA WEB

20.4

CURSO ONLINE CRIADO POR  
**THIAGO BARCELOS**

**IBCC** escola  
britânica  
de artes  
criativas

**Módulo #20**

# **Designers e times de engenharia**

**DESIGN**

**HAND-OFF**



**Vamos falar sobre...**

**Uma aula sobre melhores práticas  
e processos para trabalhar  
colaborativamente com devs**

# **Vamos falar sobre...**

- **Quais artefatos são importantes**
- **Como melhor documentá-los**
- **Como funciona no figma**

**QUÊ QUE DE FATO  
É O DESIGN  
HAND-OFF?**

# Design hand-off

Um processo no seu fluxo de trabalho onde você irá repassar todo o seu trabalho de design, arquivos e referências que são essenciais para o time de desenvolvimento implementar e tangibilizar tudo aquilo que você desenhou.



Results: 8 Due date  

Results: 8 Due date  

January 22, 2020 5:30 AM

In progress: 4/30

## Daily Maintenance and Inspection Log for Work Location

1031

📍 Greenwich Park and Receptions Facility, B1, 45 Hear...

 CM 0987 Replace Corroded Pipes

Continue

January 22, 2020 5:30 AM

In progress: 4/30

## Portable Ladder Inspection

1031

📍 Greenwich Park and Receptions Facility, B1, 45 Hear...

 CM 0987 Replace Corroded Pipes

Continue

January 22, 2020 5:30 AM

Overdue

## Daily Maintenance and Inspection Log for Work Equipment

1031

📍 Greenwich Park and Receptions Facility, B1, 45 Hear...

 CM 0987 Replace Corroded Pipes

Start

January 22, 2020 5:30 AM

Batched inspection 1

1031

### 3 Multiple records

Start

January 22, 2020 5:30 AM

## Bridge Inspection Report

1031

📍 Greenwich Park and Receptions Facility, B1, 45 Hear...

 CM 0987 Replace Corroded Pipes

— 100% +

```
.inspection-name-copy-6 {  
  height: 26px;  
  width: 960px;  
  color: #0354E9;  
  font-family: "IBM Plex Sans";  
  font-size: 20px;  
  letter-spacing: 0;  
  line-height: 26px;  
}
```

**Por que é importante?**

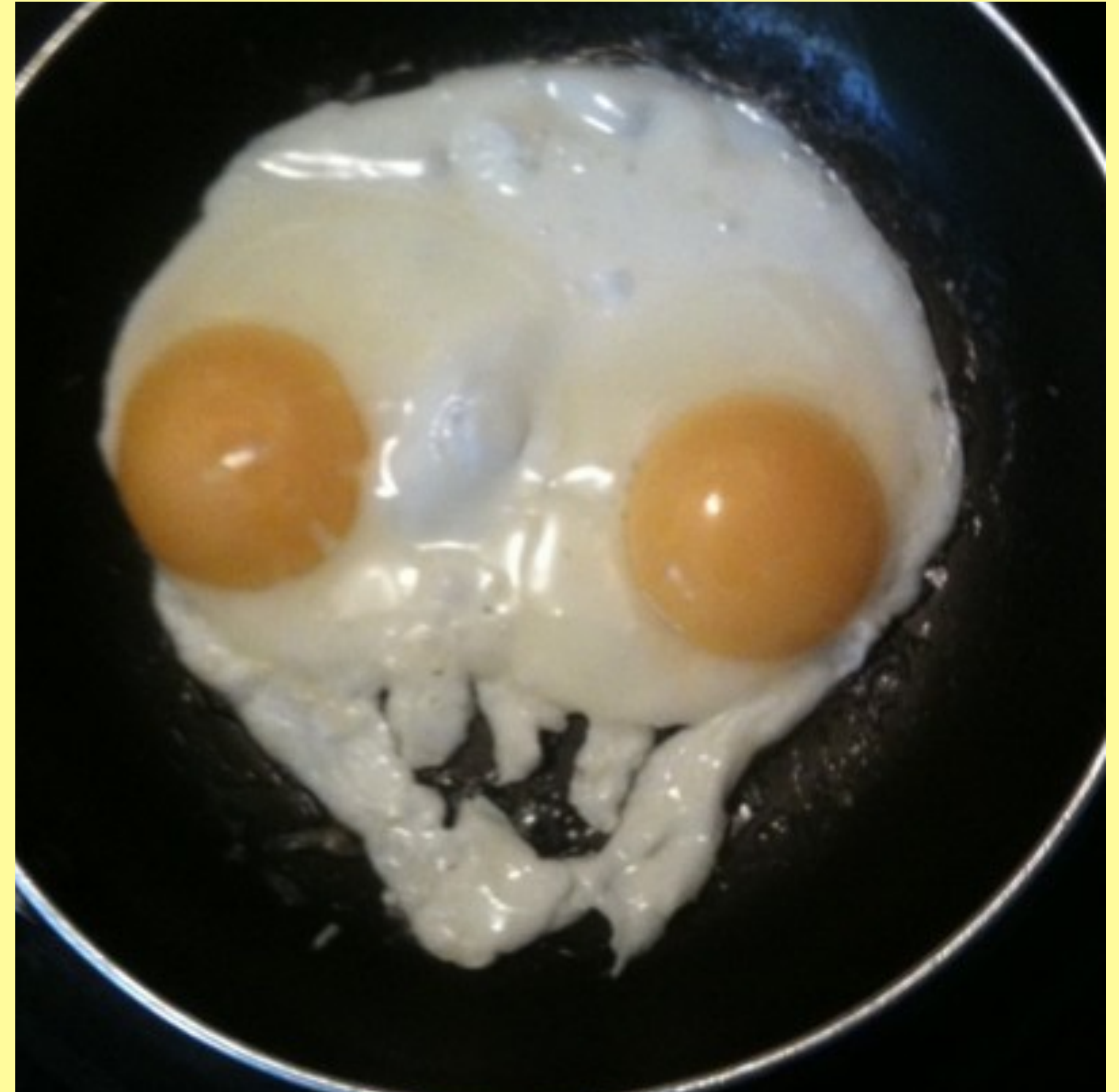
**Para evitar a falta de  
comunicação e interpretações  
erradas dos designs**

**Por que é importante?**

**Garantir que o time de desenvolvimento implemente exatamente o que você projetou e que foi alinhado com o cliente e stakeholders**



# Por que é importante?



**DE QUE**

**MANEIRA?**



**De que maneira?**

**Criando uma documentação bem escrita e adequada dentro do contexto que você se insere. Um protocolo de hand-off**

# Principais dores

- Material incompleto ou inconsistente: que fonte, cor usar?
- Falta de telas, quando existem gaps no fluxo
- Falta de comunicação
- Entender as principais escolhas de design em detrimento da tecnologia

**COMO**

**COMECAR?**

**'**

**Como começar?**

**Se possível, marcando uma  
reunião prévia de alinhamento  
com o time sobre o processo que  
será adotado**

**Como começar?**

**Tenha empatia e pergunte: como  
você gostaria que os artefatos  
fossem entregues à você?**



**Como começar?**

**Entenda se existe algo específico  
que os devs precisam.**

**Como começar?**

**Ensinar para o time de desenvolvimento como utilizar a ferramenta de hand-off que você está usando. Zeplin? InVision? Figma?**

**Como começar?**

**Certifique-se que não existam  
dúvidas sobre o meio pelo qual  
seu design vai ser repassado...**

**Como começar?**

**A ideia é minimizar ao máximo o  
ruído que possa existir na  
comunicação**

Ah, mas eu trabalho  
em uma consultoria e  
quem vai codar vai ser  
um terceiro...



# **Trabalhando com terceiros**

**Sua documentação precisa ser  
ainda mais robusta e livre de más  
interpretações e ambiguidades**

**DESIGN NO  
PONTO PRA SER  
IMPLEMENTADO.  
HAND-OFF!**

# PROTOCOLLO DE HAND-OFF

# **Protocolo de hand-off**

**Precisa conter:**

- **Relação dos artefatos gerados pelo time de design**
- **Uma maneira fácil de visualizar o conteúdo**
- **Onde encontrá-los**
- **Meios para que se possa levantar, tirar dúvidas e estabelecer a comunicação**

# **Protocolo de hand-off**

**Agende uma reunião específica de handoff onde você irá orientar todo o time, tirar dúvidas etc.**



**Protocolo de hand-off**

**ALINHE**

**EXPECTATIVAS**

# **Expectativas**

**É importante afirmar quando o design já estiver aprovado por outros stakeholders e que você precisa repassá-lo no ponto em que ele se encontra**

# **Expectativas**

**Caso questões muito específicas e críticas surjam nessa reunião, anote e enderece depois**

**ENTREGÁVEIS  
DE DESIGN  
— ARTEFATOS**

# Artefatos

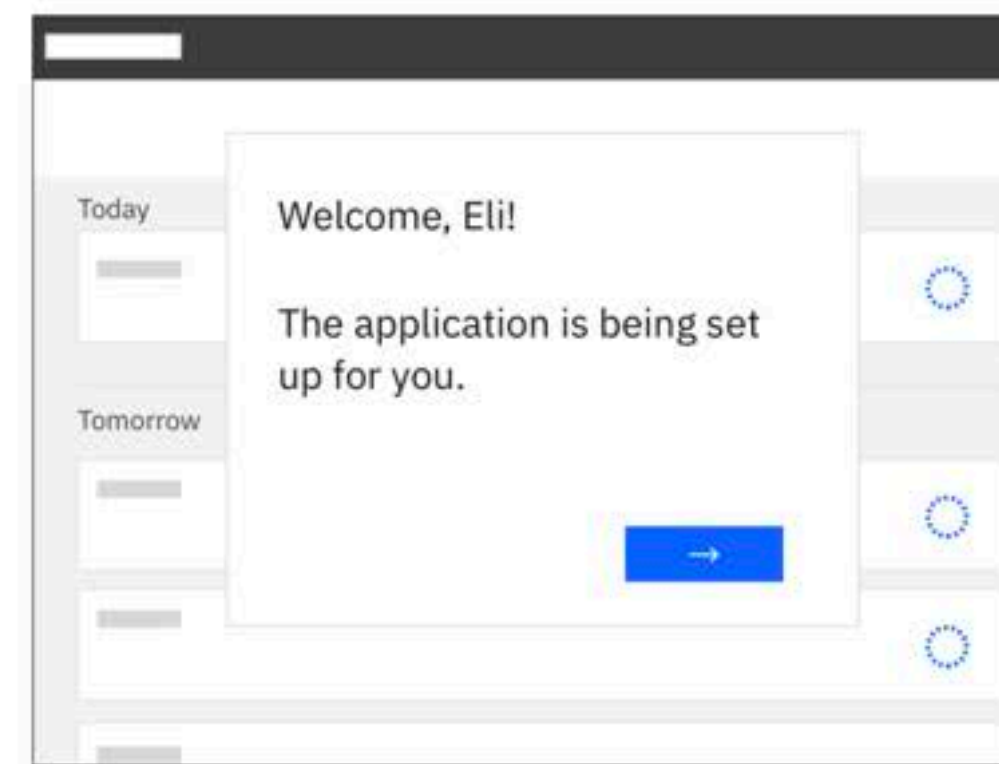
## Cenários



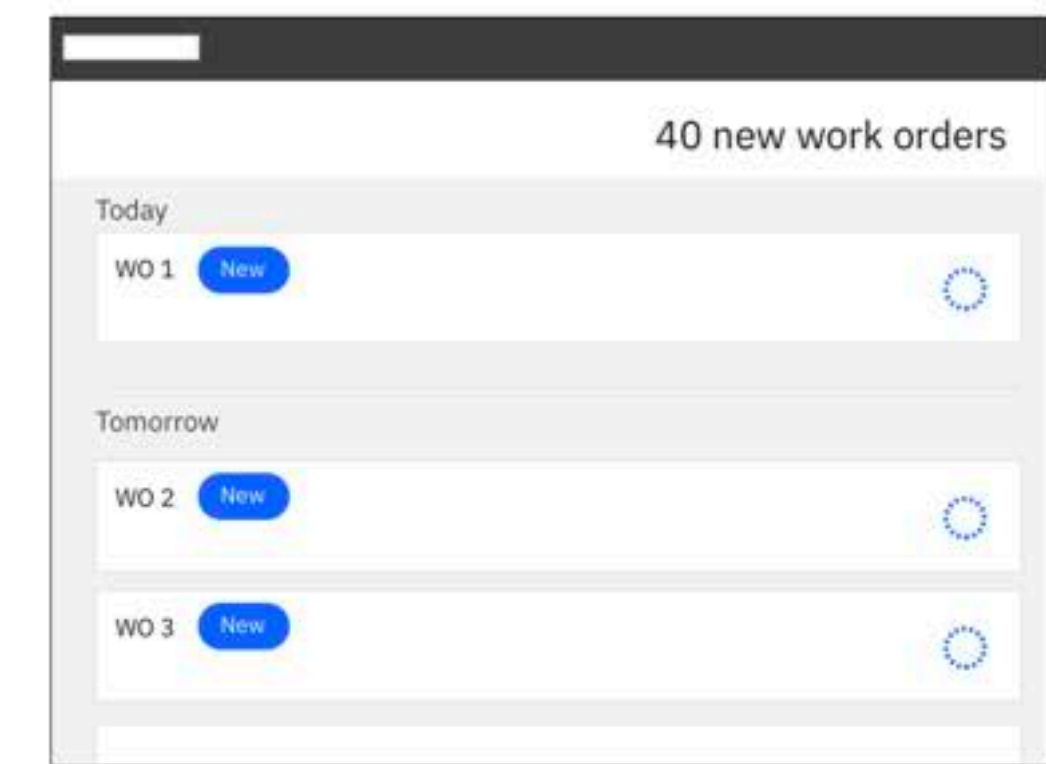
### Scenario 1: First time usage



Your company is implementing a mobile product to provide information to you on your daily work. You get a new mobile device where the application has been installed. You log into the system for the first time



On the home screen you see a welcome message states that the system is being set up for your work. You select the arrow to proceed to the work order list

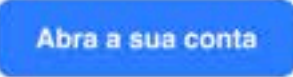



You look through the application while it is being set-up on your device. You notice that there are 40 Work Orders available and the Work Order #1 is planned for today



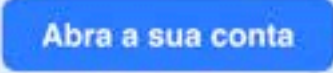
# Artefatos



## Layout




### Boas-vindas ao SumUp Bank

O banco que soma com você.






### Você é nosso convidado para ser um dos primeiros clientes SumUp Bank




#### Resolva tudo que você precisa pelo celular

Acompanhe seu saldo, extrato, recebimento de vendas e ainda faça pagamentos de contas e transferências.



#### Conte com as melhores taxas do mercadouem?

Faça transferências da sua conta digital para outras contas bancárias por apenas R\$ 1,50.



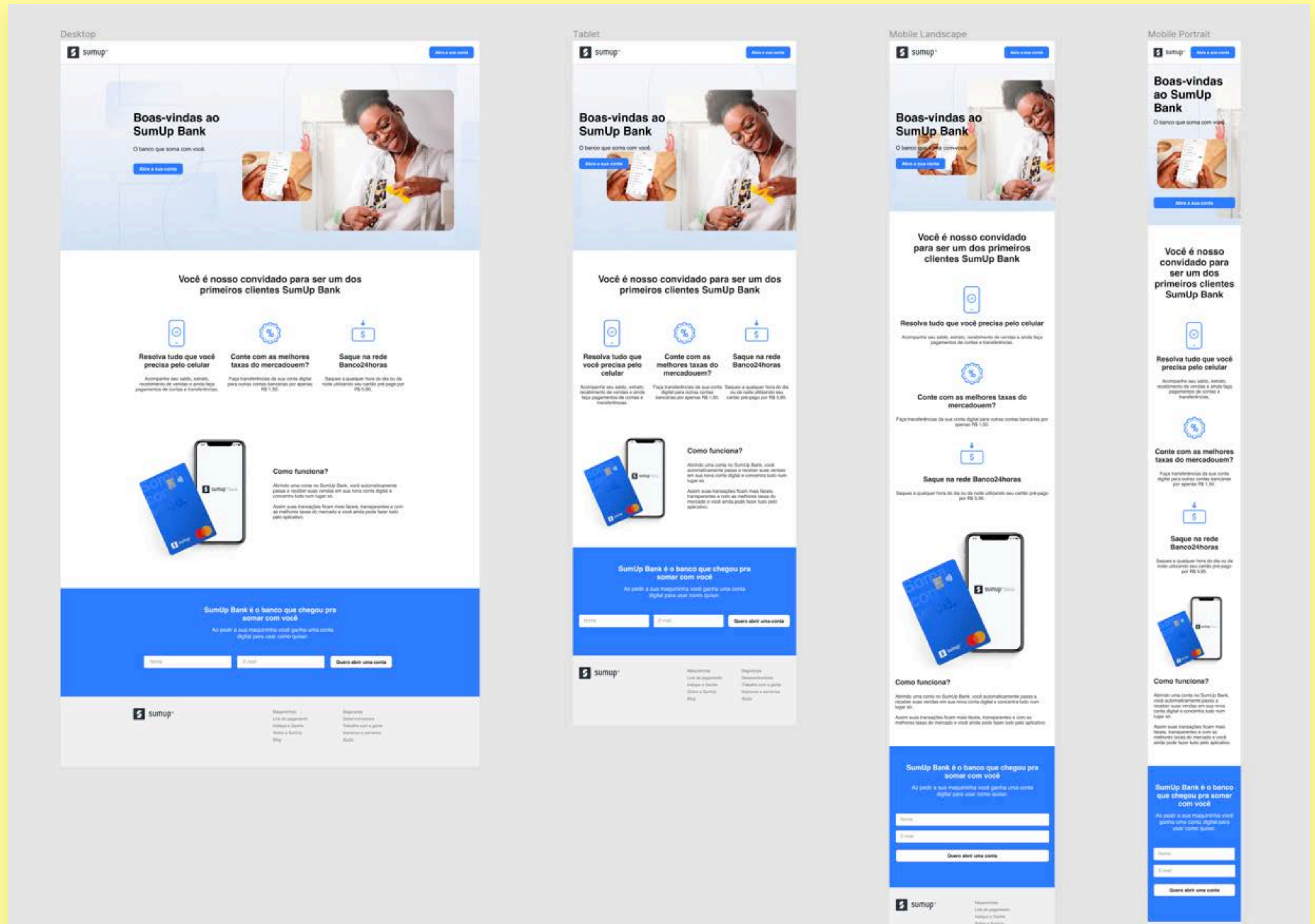
#### Saque na rede Banco24horas

Saques a qualquer hora do dia ou da noite utilizando seu cartão pré-pago por R\$ 5,90.



# Artefatos

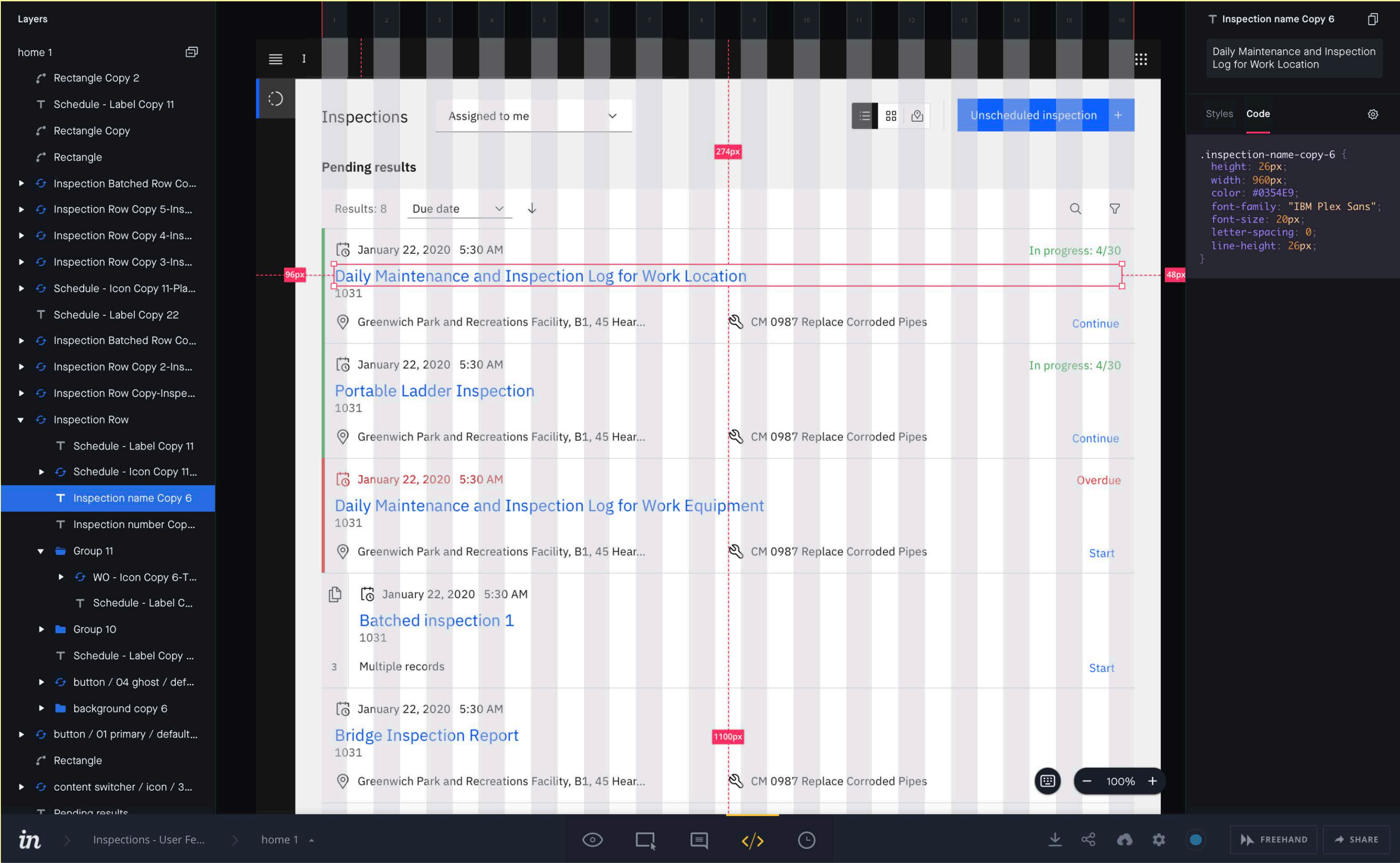
## Layouts para diferentes formatos de tela (breakpoints)





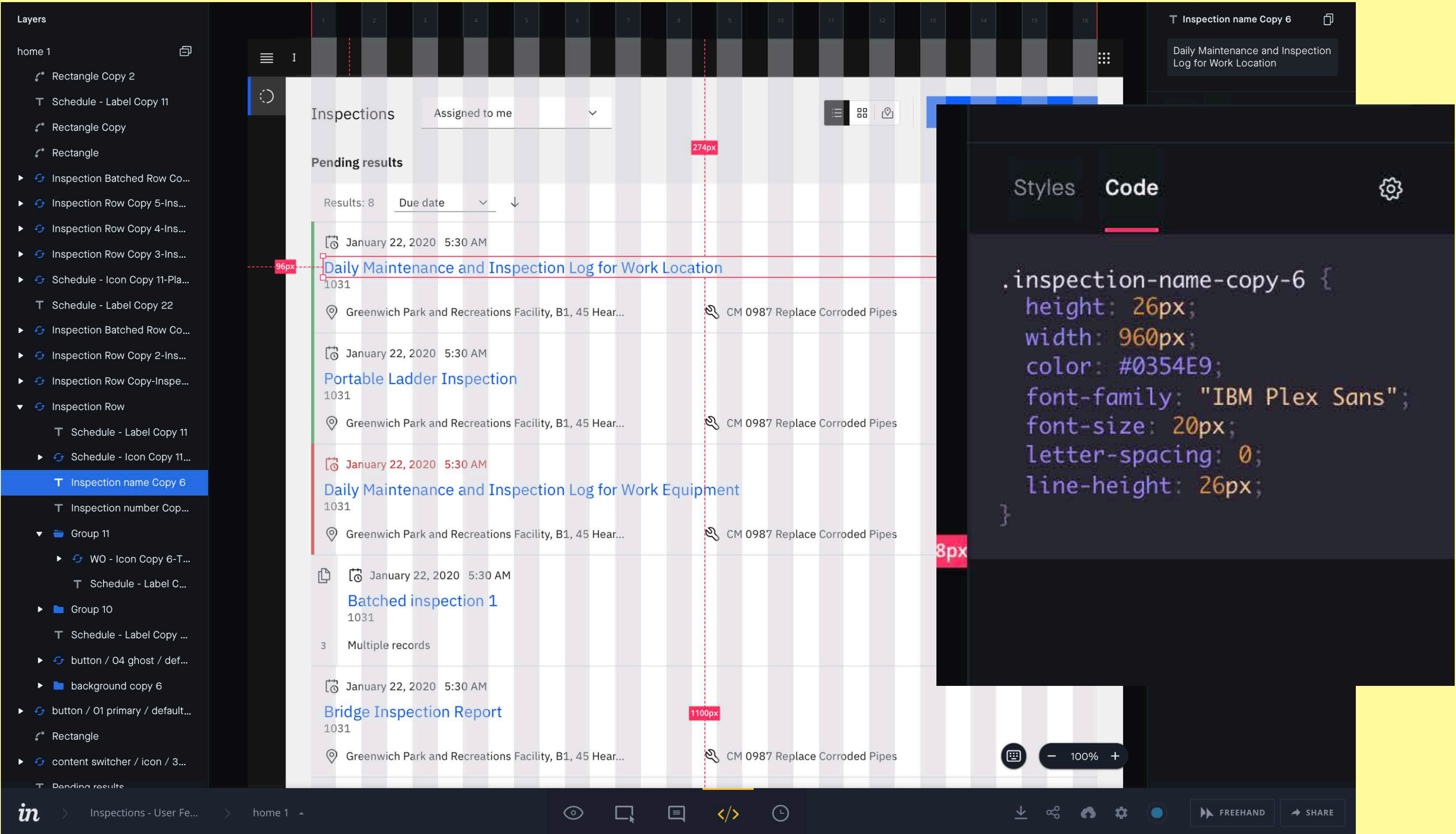
# Artefatos

# Specs



# Artefatos

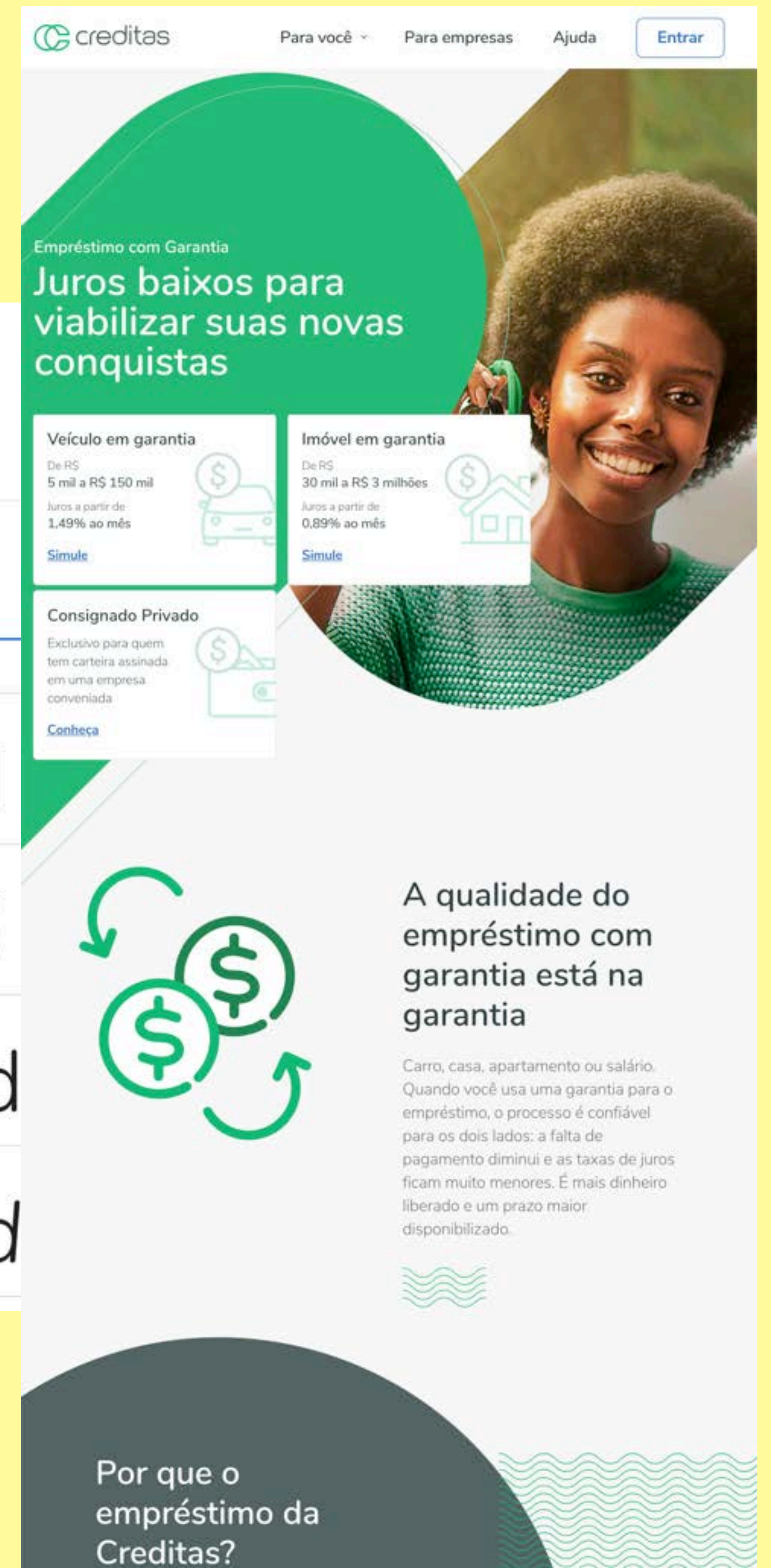
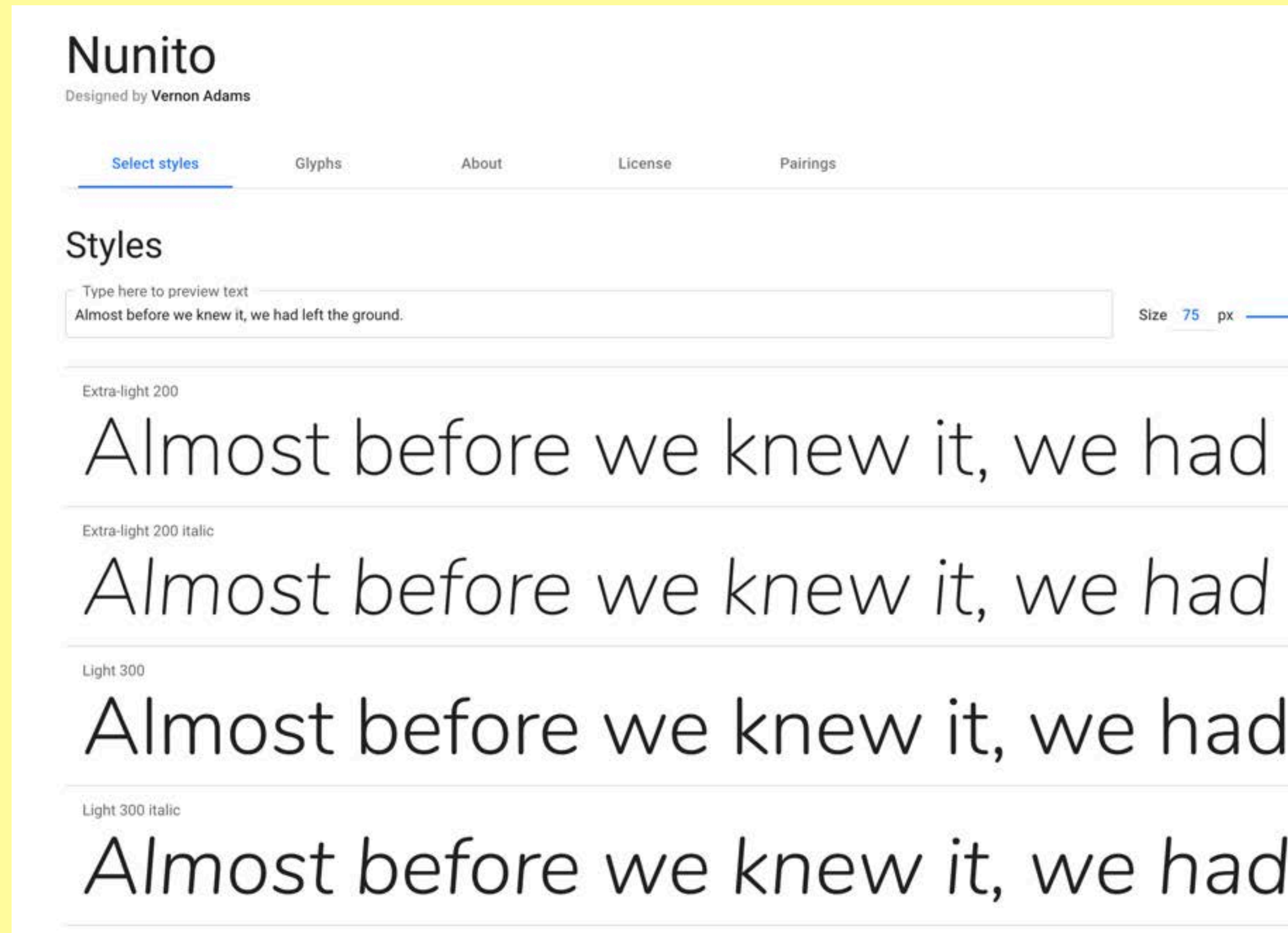
## Specs





# Artefatos

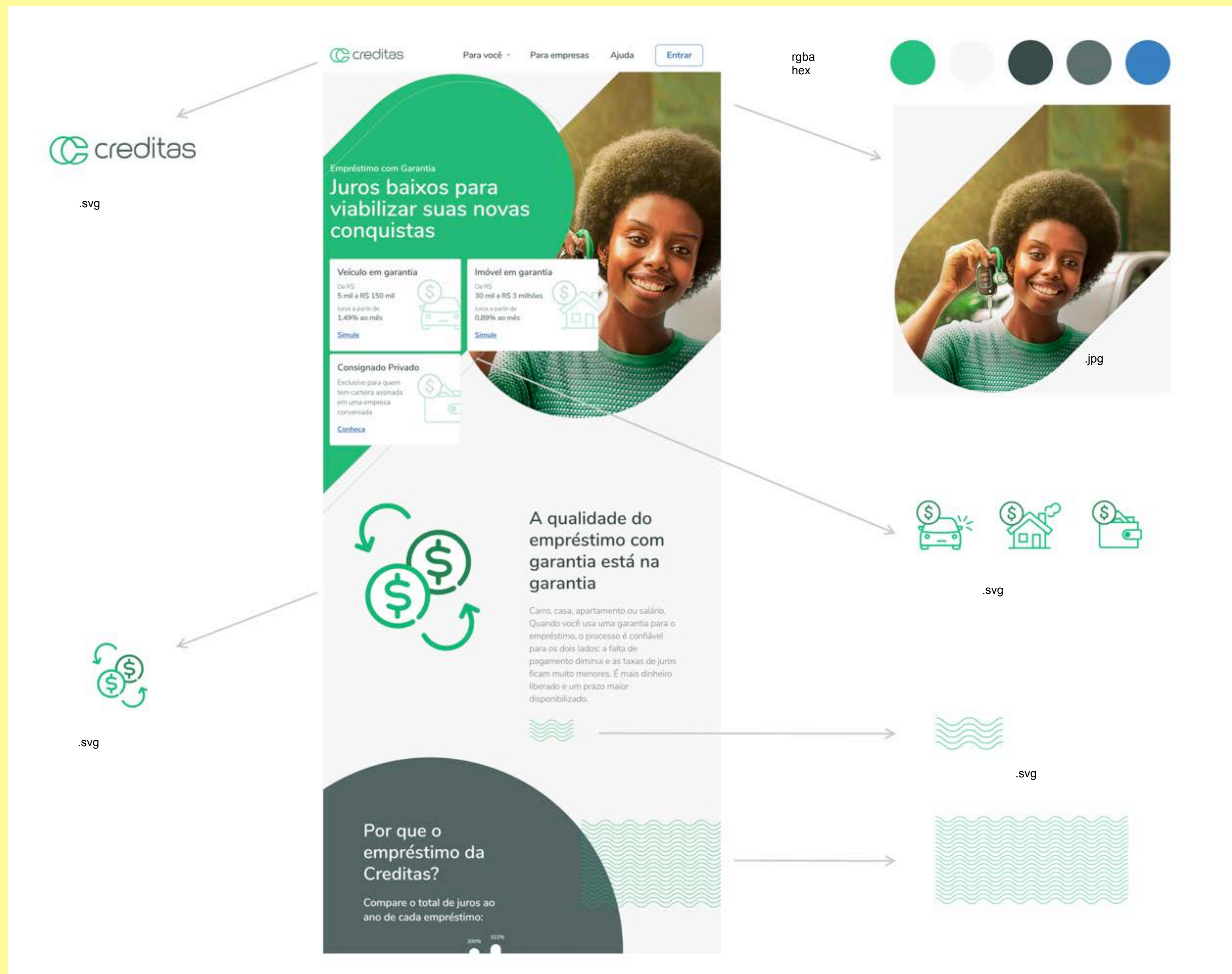
## Fonts





# Artefatos

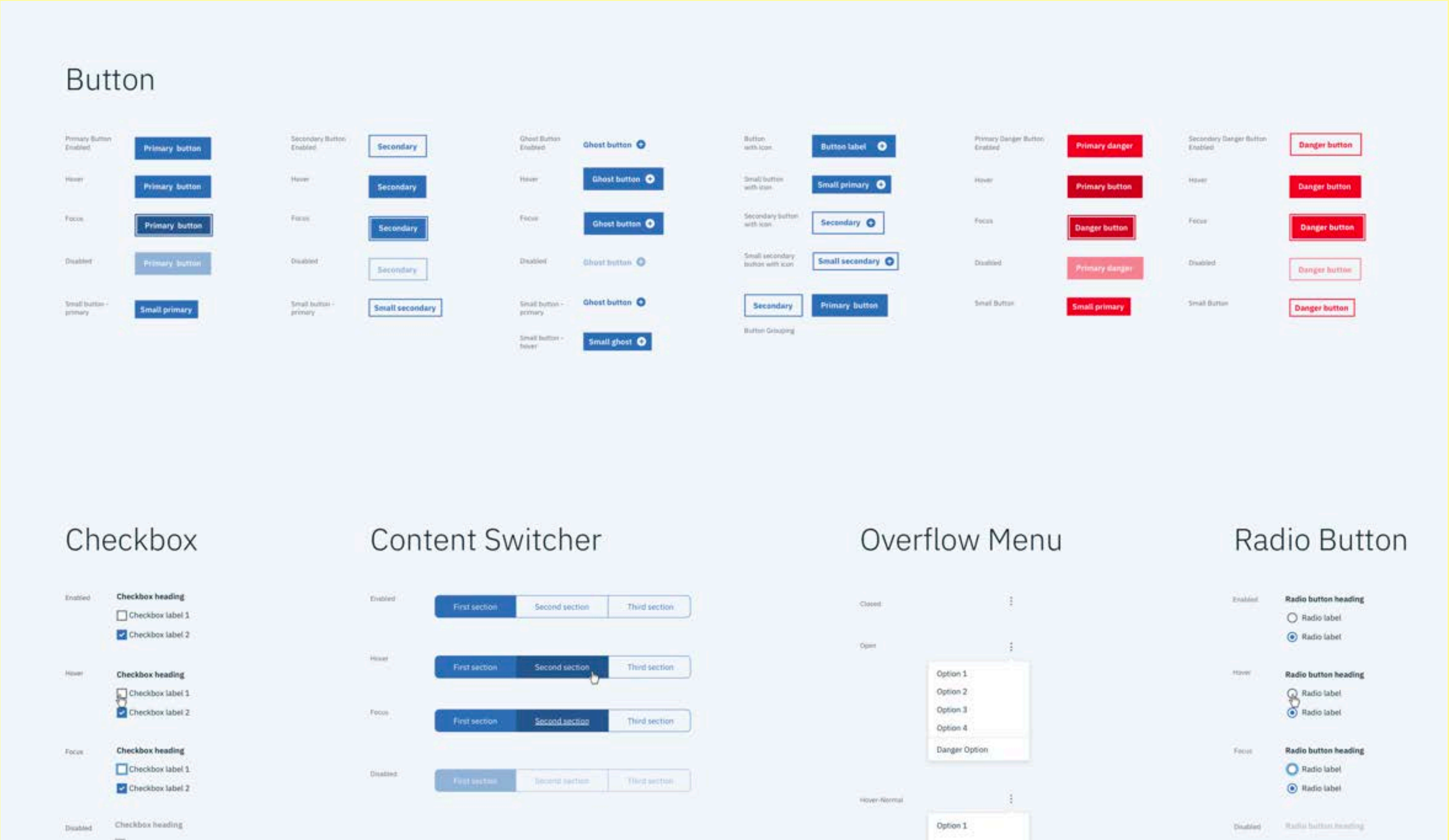
Imagens JPG  
exportadas e  
otimizadas  
para Web  
Ícones em SVG  
ou PNG





# Artefatos

## UI Kit e componentes





**É IMPORTANTE QUE  
TUDO ISSO ESTEJA  
DISPONÍVEL EM UM  
LUGAR DE FÁCIL  
ACESSO**

# **Acesso e disponibilidade**

- Na rede ou na nuvem
- Google Drive, box e afins
- Protótipo no próprio Figma ou InVision
- Github
- README ou Index

# CONCLUSÃO

# Conclusão

- Alinhe-se com o time de desenvolvimento
- Permita uma comunicação clara
- Documente o suficiente para atender às necessidades do time
- Evite ruídos, dualidades, ambiguidades ou má interpretações
- É uma conversa constante e seu layout ainda pode mudar devido a limitações técnicas

BCA  
escola  
britânica  
de artes  
criativas