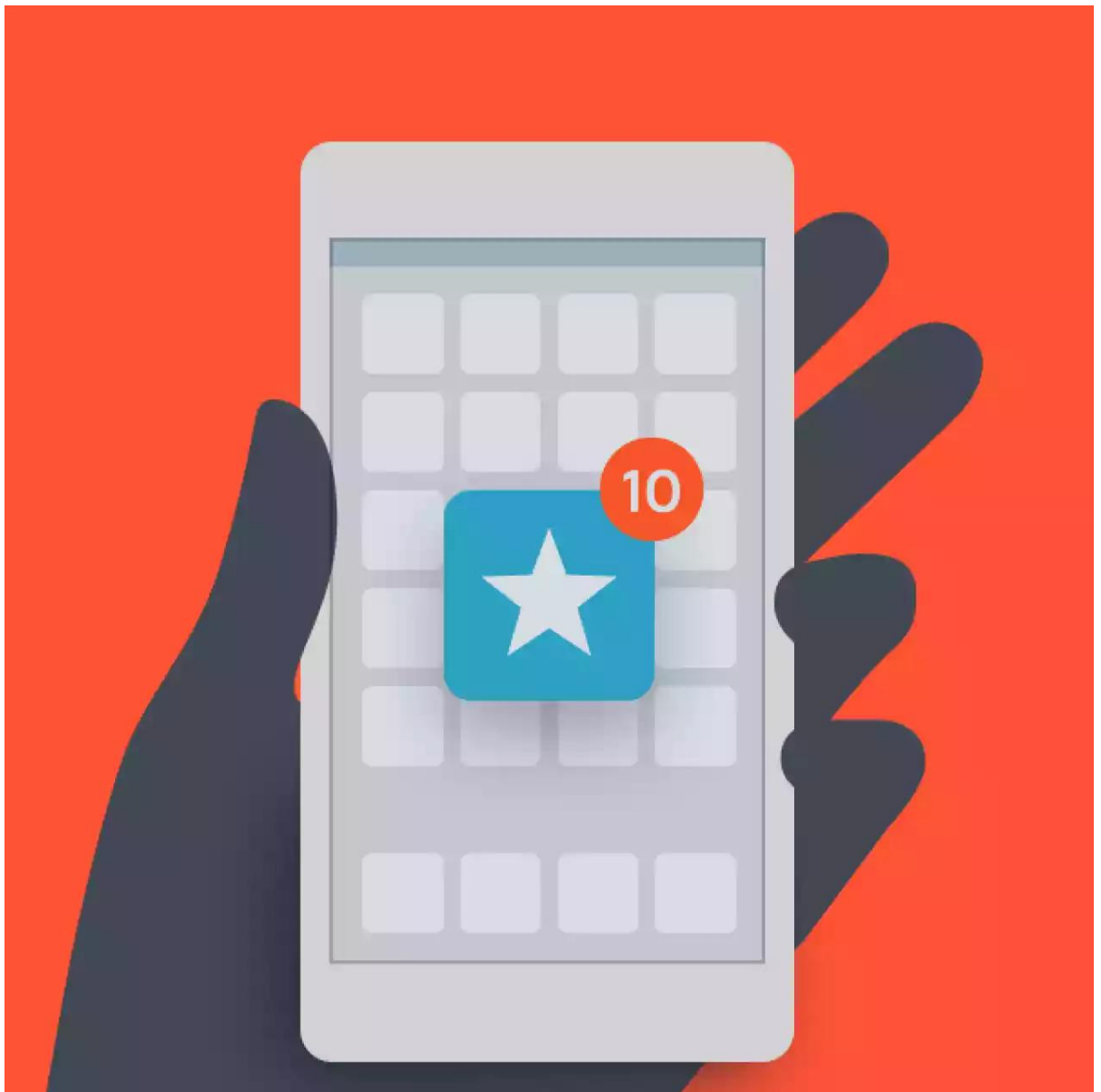


# 10 conselhos para projetar apps

---

Por Javier Cuello



É um momento único para começar a projetar apps, avançar do design gráfico ou web para a tela do telefone.

As aplicações para dispositivos móveis estão cada vez mais presentes na vida cotidiana e também nas necessidades dos clientes que, interessados, começam a solicitá-las. Para um designer é uma grande oportunidade, mas também representa o desafio de se adaptar a mudanças.

É um momento único para começar a projetar *apps*,<sup>1</sup> passar do design gráfico e web para a tela

pequena. Para isso é necessário preparação para «não morrer na praia»; mas principalmente é preciso fontes de aprendizagem e isso não é tão fácil de encontrar, como pode parecer à primeira vista.

Os livros de design que se encontram no mercado são caros ou estão em inglês, a informação em outro idioma é pouca ou dispersa e um designer que pretende se iniciar no mundo dos *apps* tem um caminho ladeira acima. Estes são alguns dos motivos pelos quais me junto ao meu amigo

José Vittone para lançar o *ebook Diseñando apps para móviles*,<sup>2</sup> onde contamos – em espanhol – o que aprendemos nos últimos anos dedicados ao design de dispositivos móveis.

Queremos que os designers que se iniciam no projeto de aplicativos tenham a vida um pouco mais fácil. Nos conselhos a seguir ofereço um resumo dos pontos mais importantes do processo de design de um *app*, do princípio ao fim:

## **1. Conheça as opções que tem**

Em nível de desenvolvimento, existem diferentes formas de programar uma aplicação. Ainda que a primeira vista isto pareça um tema que não cabe ao designer a verdade é que o tipo de aplicativo que seja escolhido (nativo, híbrido ou web) repercute diretamente no design de um *app* e o que se pode esperar dele. É melhor ter claras as limitações de cada alternativa antes de começar.

## **2. Não desanime se sua idéia já existe**

Em geral nos cobramos muito para conseguir uma idéia brilhante: algo que ainda não existe, que seja único. Mas muitas vezes quando acreditamos que tivemos uma idéia genial, ficamos desanimados quando descobrimos que não fomos o primeiro. Isso não deve ser motivo para o desânimo. Se acontece algo assim com você, veja as opções disponíveis no mercado e proponha algo que tenha mais valor para os usuários. Uma maneira de fazer isso pode ser projetar um *app* com menos funções, mais fácil de usar que as demais.

## **3. Não projete para você, pense nos demais**

Somos os primeiros usuários de um aplicativo, mas não os únicos. Pensar na pessoa que terá o *app* em suas mãos é fundamental para entender quem e como o usará. Não é a mesma coisa um idoso e um adolescente, uma pessoa ocupada e uma que quer apenas se divertir. Identificar e personificar os usuários permitirá que cada decisão de design que venha a tomar esteja mais consolidada e melhor justificada.

## **4. Decida se prefere dinheiro ou divulgação**

Sendo radical, as alternativas para distribuir um aplicativo se limitam a oferecê-los de modo gratuito ou para descarregá-los. Se for gratuito, claramente irá ganhar menos dinheiro, mas seu

trabalho será difundido muito mais rapidamente. Do contrário, se cobra por ele — algo que de fato não garante o sucesso econômico —, poderá obter benefícios, porém menos usuários o descarregarão. Decida entre um ou outro modelo dependendo de seus objetivos.

## **5. Aproveita os *wireframes* antes do design visual**

As vezes a ansiedade nos trai e queremos passar logo para o design da interface com sombras, texturas e um alto nível de detalhamento. Mas antes disso, os *wireframes* — esquemas realizados rapidamente com linhas e caixas — lhe ajudarão a realizar interações rápidas de design para comprovar a usabilidade de sua aplicação. Quando tiver uma base de interface bem consolidada poderá passar para o design visual, agora mais seguro do comportamento exato de seu aplicativo.

## **6. Entenda a personalidade do sistema operativo**

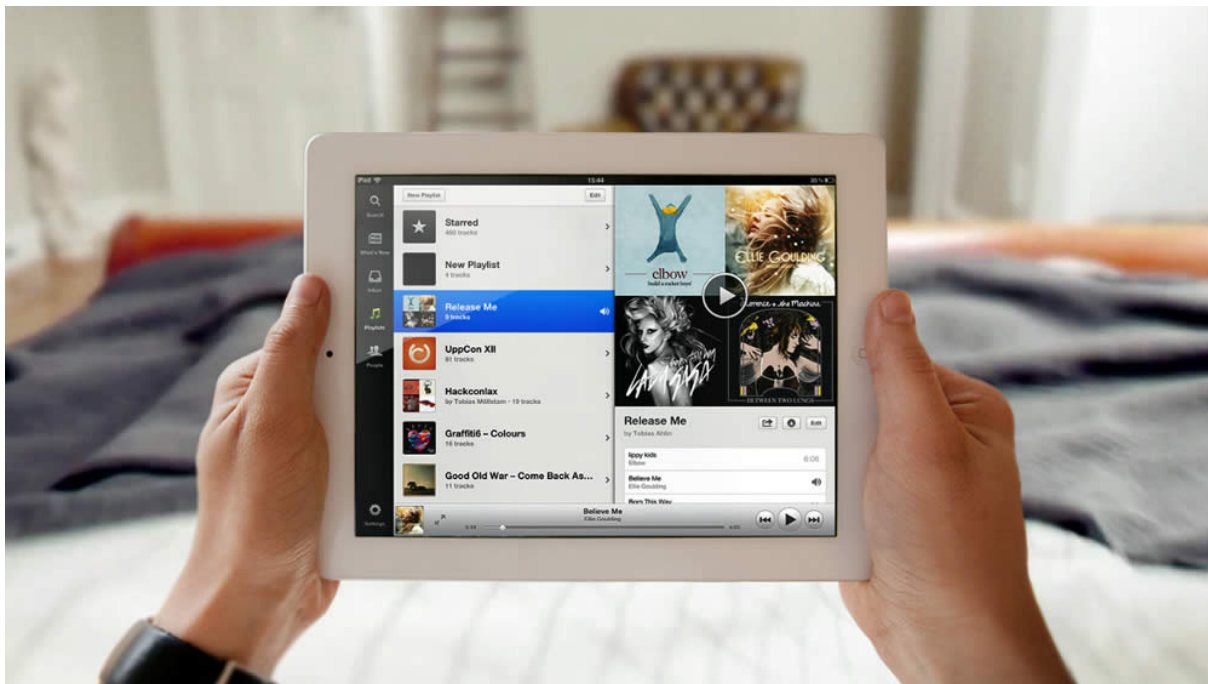
Um aplicativo pode ser pensado para um ou vários sistemas operacionais. Android, iOS (sistema operacional do iPhone) e Windows Phone não são iguais. Cada um deles propõe diferentes estilos visuais, de interação e de navegação. Assegure-se de conhecê-los bem antes de começar seu trabalho, particularmente se terá versões de seu app para mais de um sistema operativo.

## **7. Teste seu design em um telefone**

É possível que o design seja visto bem na tela de seu computador, mas não é aí onde o usuário o verá. Para estar seguro de como será vista a interface em um cenário real, não resta outra alternativa se não testá-la diretamente na tela de um móvel. Isto lhe permitirá estar seguro de como serão vistos os tamanhos das tipografias e demais elementos gráficos, e fazer então as correções que julgue necessárias para não ter surpresas desagradáveis depois.

## **8. Aproveite as vantagens do *tablet***

Levar o aplicativo de um telefone para sua versão em *tablet* é um passo natural em muitos casos. Em situações como esta o erro mais frequente é projetar um cópia quase literal da interface projetada para telefone, porém maior. Projetar para *tablet* implica fazer uma reflexão do espaço disponível e como utilizá-lo, propor uma navegação e experiência que realmente aproveite as vantagens que oferece um dispositivo com tela maior.



O app de Spotify para iPad é um exemplo de bom uso do espaço.

## 9. Faça provas com usuários reais

Um indicador claro de provável sucesso de um *app* é fazer testes de usabilidade com usuários, inclusive antes que seja lançado no mercado. Tudo bem que você o teste, mas necessitará de mais pessoas para observar seu comportamento e obter indicadores que poderão apontar melhorias. Desse modo, poderá detectar problemas de usabilidade que antes não havia percebido.

## 10. Não se esqueça de seu *app* depois de publicado

Publicar um *app* é uma importante conquista, mas não é aí que o caminho acaba. Observe de perto o que acontece com ele uma vez que esteja disponível para todo mundo: leia os comentários, corrija os erros, faça atualizações e ofereça versões melhoradas ou com funções que antes não havia tido tempo de incluir. Se fizer um bom trabalho, terá mais possibilidades de que seus usuários atuais o sejam também de seus próximos aplicativos.

Alguns destes pontos tratam de coisas que vão além do design visual porque considera que um designer de aplicativos tem que deixar de auto-confinar-se no design de interfaces e envolver-se em todas as etapas do processo de design de um *app*, principalmente em equipes pequenas. Esta talvez seja a única forma de projetar aplicativos de qualidade, mas sobre todas as coisas: faça, projete, teste, erre. Assim sempre aprenderá, inclusive quando se trata de projetos pessoais.

Publicado em 19/11/2013

---

1. N. da R. «App» é o apócope da voz inglesa «application» (aplicação). Refere-se ao «software» que, no caso dos dispositivos móveis, no lugar de se chamar «programa» tem-se chamado desta forma.

2. Ver o [site do ebook \*Diseñando apps para móviles\*](#).

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/pt/artigos/10-conselhos-para-projetar-apps>

