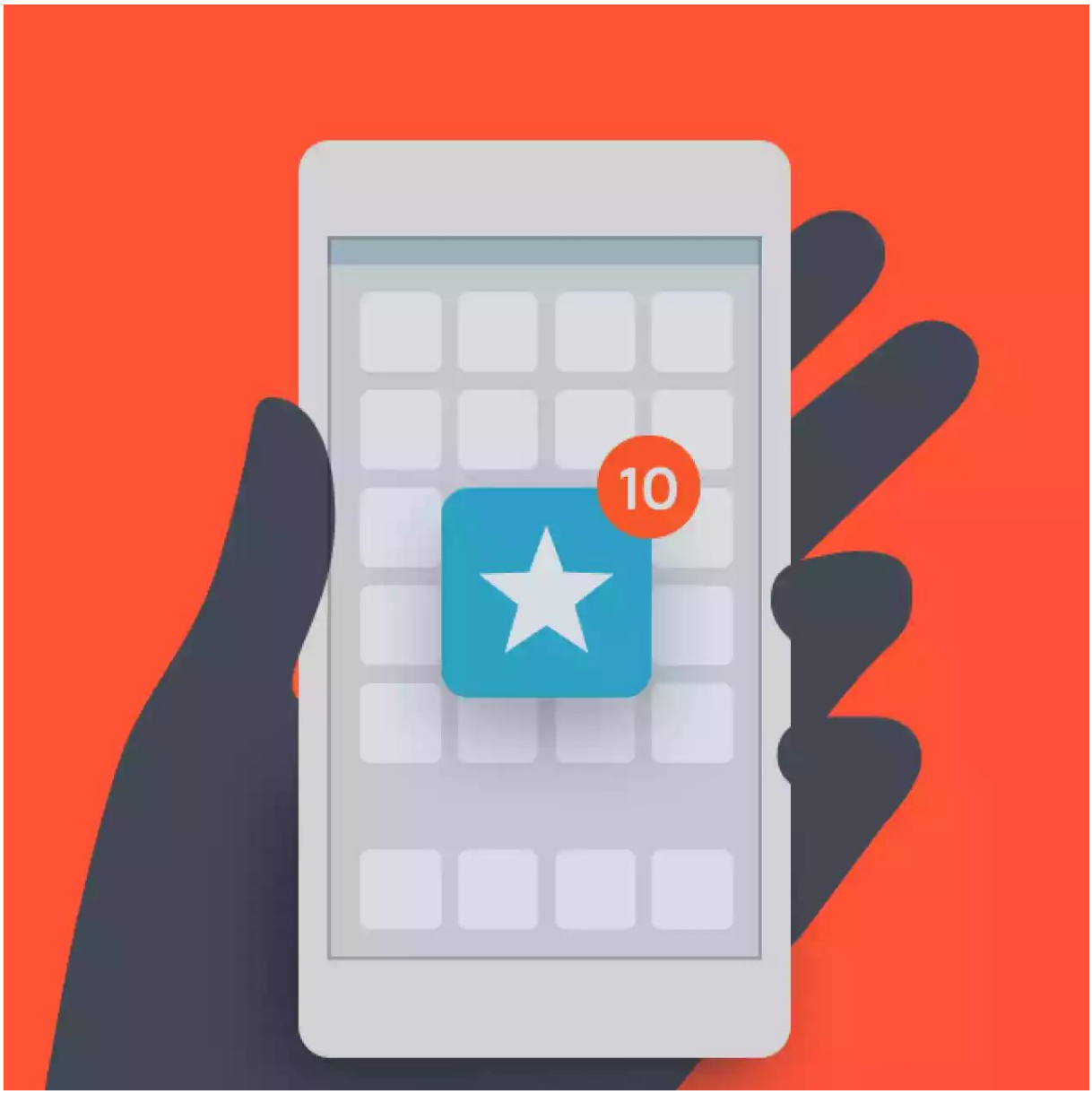
10 conselhos para projetar apps

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*,[1] 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*,[2] 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

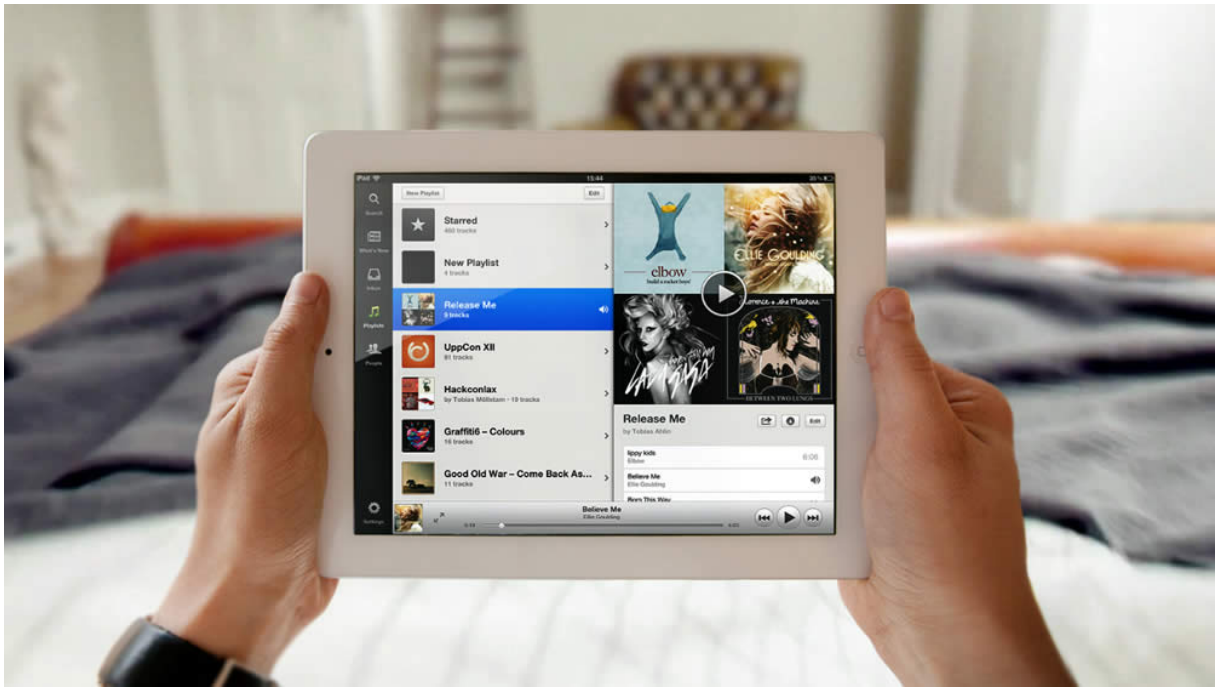
Um aplicativo pode ser pensado para um ou vários sistemas operacionais. Android, iOS (sistema operacional do iPhone) e Windows Phone não são iguais. Cada um deles propõe diferentes estilos visuais, de interação e de navegação. Assegure-se de conhecê-los bem antes de começar seu trabalho, particularmente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