

A M O S T R A G R A T U I T A

DO DESIGN AO DIGITAL

*Como migrar do design gráfico para o
UX/UI, usar a IA a seu favor e multiplicar
seu valor no mercado digital.*

Abertura · Capítulo 1 · Checklist da Transição

Wellington Mota

Dois parágrafos e uma vida no meio

Aos 27 anos, eu dividia um quarto de apartamento, tinha acabado de perder meus pais e emendava dois empregos para fechar o mês: das 8 às 18 numa empresa, das 19 às 23 numa agência. A faculdade de design estava trancada — eu havia começado a trabalhar cedo demais para me dar ao luxo de estudar. Meu horizonte, naquela época, cabia dentro de uma semana.

Hoje trabalho de casa, para empresas de fora, e recebo em dólar e em euro. Já participei de projetos para marcas que eu antes só via de longe — montadoras como Mitsubishi e KIA, uma gigante de software como a ServiceNow, um estúdio de realidade virtual nos Estados Unidos, marcas no Reino Unido e no Quênia. Minhas filhas estudam na melhor escola da cidade. E, para ser honesto, o número no meu holerite é algo que o rapaz do quarto compartilhado não teria coragem de sonhar.

A distância entre esses dois parágrafos tem um nome: UX/UI. É ela que este livro conta.

Não espere um manual. Se você quisesse a definição de “wireframe” ou uma lista dos dez melhores cursos, o Google resolve em dez segundos. O que o Google não te dá é aquilo que ninguém me contou quando eu estava do outro lado: como é fazer essa virada depois dos 30, com

contas para pagar, uma carreira já construída nas costas e aquela voz chata insistindo que talvez seja tarde. Eu fiz aos 27. Você pode estar com 30, 35, 40 — e vou te poupar o suspense: a idade é o detalhe menos importante desta história.

Sobre a promessa da capa, multiplicar o salário por cinco: preciso ser honesto, no meu caso a conta foi bem maior do que isso. Escrevi cinco porque prefiro te prometer o que é realista e entregar mais do que te vender um número bonito que não se sustenta. Ao longo do livro, você vai ver exatamente onde cada salto aconteceu, de quanto foi e o que eu fiz para merecer cada um. Sem fórmula mágica. Com método, sim.

Vamos começar por onde tudo começou: um telefonema que eu quase deixei tocar até cair.

O convite que eu quase recusei

Antes do digital, eu vivia do design gráfico — e vivia mal. Passei por periódicos de bairro, por agências, por campanhas de governo e até pelo maior veículo de comunicação da capital. No papel, um currículo respeitável. Na prática, um moedor: prazos para ontem, um chefe que achava pouco entregar “dois ou três layouts por dia” e queria doze, quinze, vinte. Ambientes em que o normal era o grito. Eu era rápido, era bom — e estava cansado de um jeito que dormir não resolvia.

Hoje eu sei que aqueles anos não foram desperdício. Foi ali que aprendi a aguentar pressão, a entender o que um cliente de fato quer (que quase nunca é o que ele pede) e a resolver problema com o que tinha na mão. Mas, naquele momento, aquilo parecia só um beco sem saída.

A saída veio de onde eu menos controlava: um amigo. Ele tinha começado como designer, igual a mim, mas fez uma coisa que eu achava loucura — pôs-se a estudar programação nas horas vagas. Devorava livros de PHP como quem lê romance. Em pouco tempo, virou um desenvolvedor de respeito. Um dia, me ligou: havia uma vaga de assistente de design para web na empresa dele. E eu, esperto, disse não.

“Não sei nada de design para web”, falei. Era verdade e era desculpa, na mesma frase. Ele não aceitou. Insistiu e, quando viu que pelo telefone não ia

me convencer, fez algo que eu nunca esqueci: apareceu na minha casa com outro amigo, sentou na minha frente e não foi embora sem um “sim”. Os dois acreditavam em mim com uma convicção que eu não tinha sobre mim mesmo. Foi a primeira vez que me passou pela cabeça que talvez o problema não fosse a minha capacidade — fosse o tamanho pequeno com que eu havia aprendido a me enxergar.

Cedi. Marquei a entrevista. E, quando cheguei lá, levei um choque.

Era 2013, o começo do boom das startups no Brasil, e aquela empresa respirava um ar que eu não conhecia. Dezenas de desenvolvedores, clientes do porte de uma montadora global, uma área de descompressão com café à vontade, petiscos, videogame. Gente resolvendo problema em vez de apagar incêndio. Depois de anos em redações barulhentas e agências sufocantes, era como desembarcar em outro país. Meu coração disparou — metade empolgação, metade medo de não pertencer àquilo.

Então veio o teste. Um desafio que eu nunca havia encarado: desenhar as telas de um aplicativo de yoga e, de quebra, propor uma funcionalidade que agregasse valor a quem usasse. Sem estudo formal de usabilidade, sem teoria na ponta da língua, eu tinha uma única vantagem — era viciado em tecnologia. Sempre fui aquele que baixa todo aplicativo, testa todo gadget, repara no tamanho do botão, na letra que não dá para

ler no sol. Sem saber o nome daquilo, eu já pensava como um designer de interface.

Passei quatro horas mergulhado. Mas o pulo não foi técnico, foi de pergunta. Em vez de “como deixo estas telas bonitas?”, me peguei pensando “por que alguém baixaria — e continuaria usando — este app?”. A resposta virou o projeto: um guia interativo de posturas, um cronômetro para a prática, uma dica no momento certo. Nada mirabolante. Só útil. Pela primeira vez, eu não estava fazendo uma peça para ser admirada de longe; estava desenhando uma conversa entre uma pessoa e uma tela.

Entreguei. No dia seguinte, me chamaram para trabalhar.

Levei um tempo para entender o tamanho daquele dia. Ali eu não havia trocado de emprego — havia trocado de ofício e, sem perceber, de vida. O design gráfico me ensinou a fazer coisas bonitas. O que se abriu naquela sala me ensinaria a pergunta que nunca mais me largou, e que é o coração deste livro: isto aqui é útil para quem vai usar?

Guarde essa pergunta. Ela vale, como você vai ver, alguns aumentos.

Checklist da Transição para UX/UI

Doze passos práticos para sair do papel. Imprima, marque cada um e volte a esta página sempre que sentir que travou.

- ❑ **1.** Liste 5 habilidades que você já domina do design gráfico (composição, tipografia, cor, lidar com cliente, cumprir prazo). Elas são a sua vantagem inicial.
- ❑ **2.** Aprenda o Figma só o suficiente para um projeto — não o curso inteiro. Algumas semanas de prática bastam para começar.
- ❑ **3.** Escolha 1 aplicativo que você usa e detesta. Ele vai ser o seu primeiro projeto.
- ❑ **4.** Redesenhe esse app: do rabisco no papel ao wireframe e, então, ao protótipo clicável no Figma.
- ❑ **5.** Transforme o projeto em estudo de caso: problema → processo → decisões → resultado. Mostre o "porquê", não só o bonito.
- ❑ **6.** Monte 2 a 3 estudos de caso fortes. Qualidade vale mais que quantidade.
- ❑ **7.** Publique o seu processo no LinkedIn. Ser útil em público é o que te tira da invisibilidade.

- **8.** Use a IA como tutora: cole o print de uma tela sua e peça "que problemas de usabilidade você vê aqui?".
- **9.** Escreva a sua história de transição em 3 linhas — o seu "porquê". Ela é o seu diferencial em entrevistas.
- **10.** Conecte-se com 5 pessoas da área por semana, com uma pergunta específica (sem pedir emprego).
- **11.** Aceite 1 projeto de baixo risco (freela, ONG, comércio do bairro) para ganhar experiência real.
- **12.** Defina a sua meta de renda e uma data para a virada. O que tem prazo, acontece.

Isto foi só a ponta da ponte.

Você leu a abertura e o primeiro capítulo. O livro completo tem 12 capítulos — incluindo "A IA em cada etapa do processo", como montar o portfólio, conseguir o primeiro trabalho e multiplicar o salário.

Leia o livro completo:

[[seu link de venda aqui](#)]