



---

*Eduardo Ariel*

**Prototipagem**





*Prototipagem*

*Introdução*

// *Você faz inovação de mãos dadas com seus clientes. Identifique as necessidades dos usuários, crie protótipos e teste-os rapidamente.* //

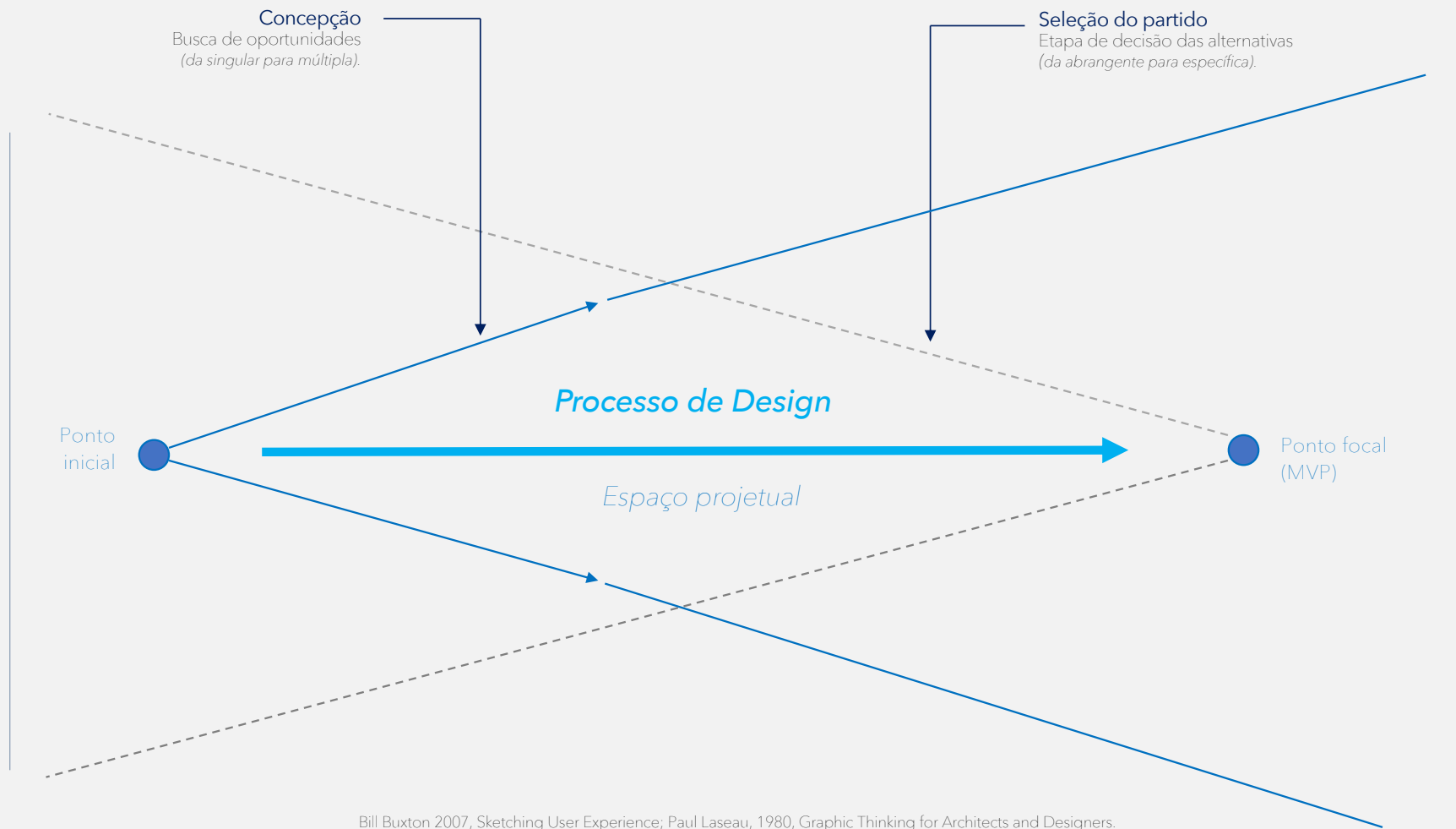
Chris Anderson

*Prototipagem*

## Introdução

Prototipagem pode ser entendida como o procedimento para aquisição **de informação** sobre o design, a usabilidade ou potencial de ambos de um sistema, a fim de tanto **aprimorar recursos numa interface** em desenvolvimento e seu material de suporte.

**Também auxilia na materialização do conhecimento** dentro de um equipe de projeto (squad).



Bill Buxton 2007, Sketching User Experience; Paul Laseau, 1980, Graphic Thinking for Architects and Designers.



## Introdução

*A iniciativa lean startup defende a criação de protótipos rápidos, projetados para validar suposições de mercado, e usa feedback dos clientes para envolvê-los muito mais rapidamente.*

Não é incomum ver *lean startups* colocando um novo código em produção várias vezes por dia, usando práticas conhecidas como *continuous deployment*.

# Prototipagem na Lean UX

Lean Startup + UX = Lean UX



*(Eric Ries Build-Measure-Learn Feedback loop)*



*(Think -Make -Check UX Cycle)*





*Prototipagem*

Projeto /Avaliação

*Prototipagem*

## Projeto /Avaliação

Sua tipificação pode ser:

- *Formativo(a).*
- *Somativo(a).*





*Prototipagem*

Protótipo

## Prototipagem

### O que é?

Um protótipo é uma representação da interface com o usuário, onde ele poderá interagir para propor mudanças e melhorias.

### Pode ser:

- uma lista
- um pequeno guia para o usuário
- uma simulação em papel
- uma versão inicial do programa
- uma simulação usando o próprio computador a partir de uma ferramenta de prototipagem
- o sistema a ser substituído

### Pode ser útil

Um protótipo pode dar conta de diversas sinergias de validação junto com outras técnicas.

Ele pode ser apresentado antes, durante ou depois do teste de UX.

### Técnicas e insumos:

- Validação de fluxos e de inventários
- Teste A-B
- Avaliação Cooperativa
- Implantação de *guidelines*
- *Auxílio no QUIS (Questionnaire for User Interface Satisfaction)*
- Material de apoio do *System Usability Scale (SUS)*
- Teste formal de usabilidade
- Validação de consistência de software
- Avaliação Heurística
- *Focus Group*
- Incidente crítico

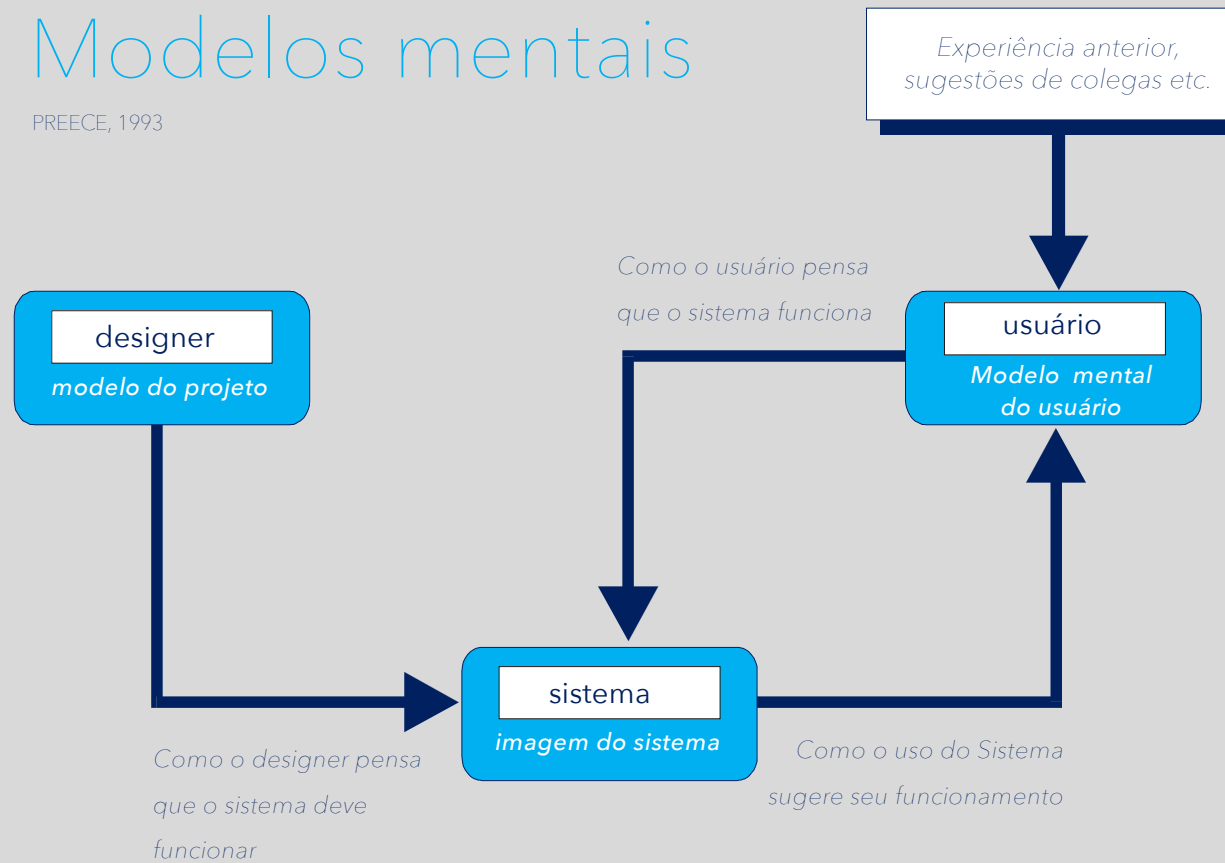
*Protótipo e interface*

**O objetivo de uma interface é comunicar-se com o usuário.**

No entanto, o projetista e o usuário possuem conhecimentos e preocupações diferentes. Com isso, e é muito difícil para o designer e o criativo preverem como algumas decisões de projeto influenciarão o comportamento do usuário.

# Modelos mentais

PREECE, 1993

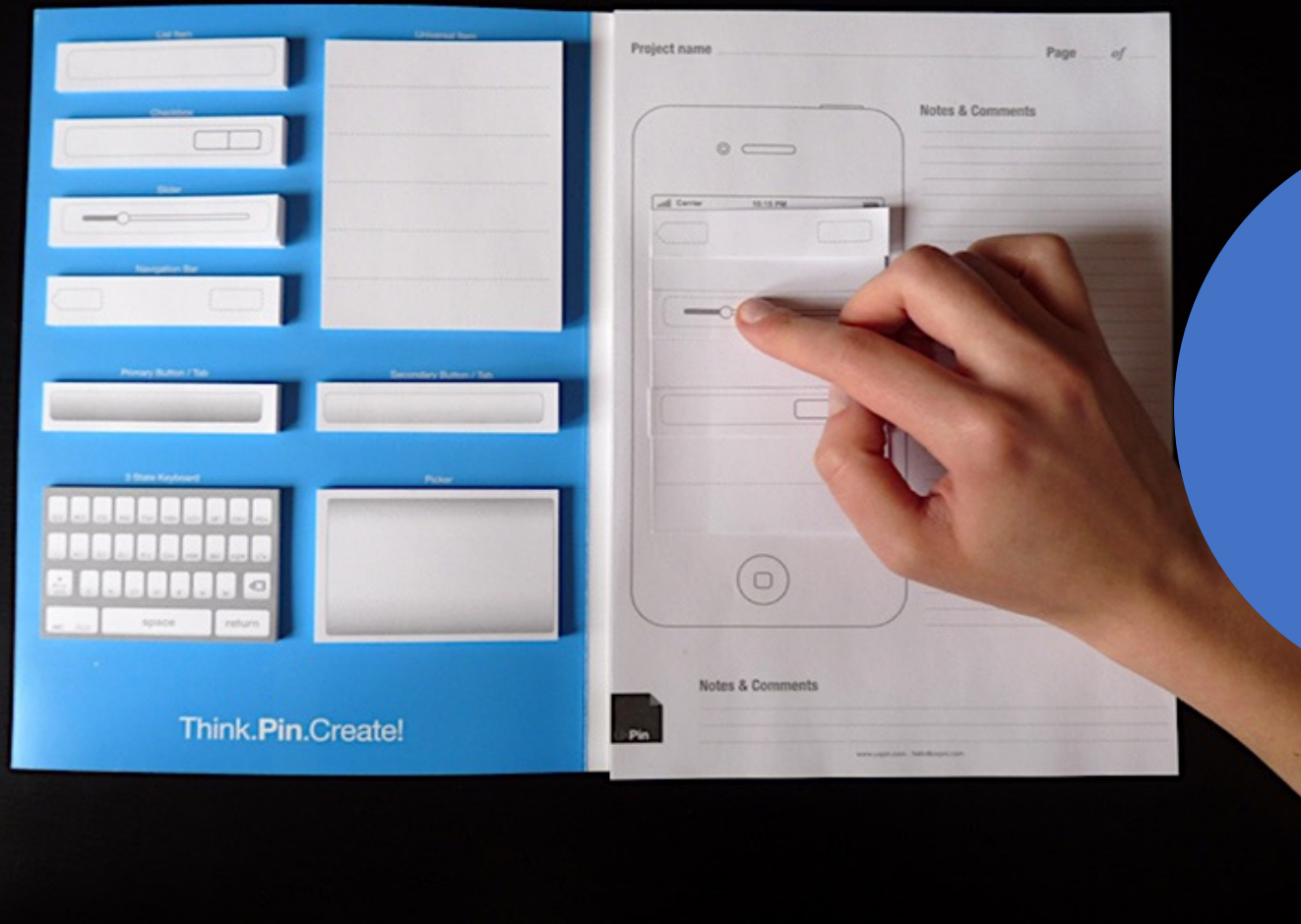


Artigo sobre o assunto





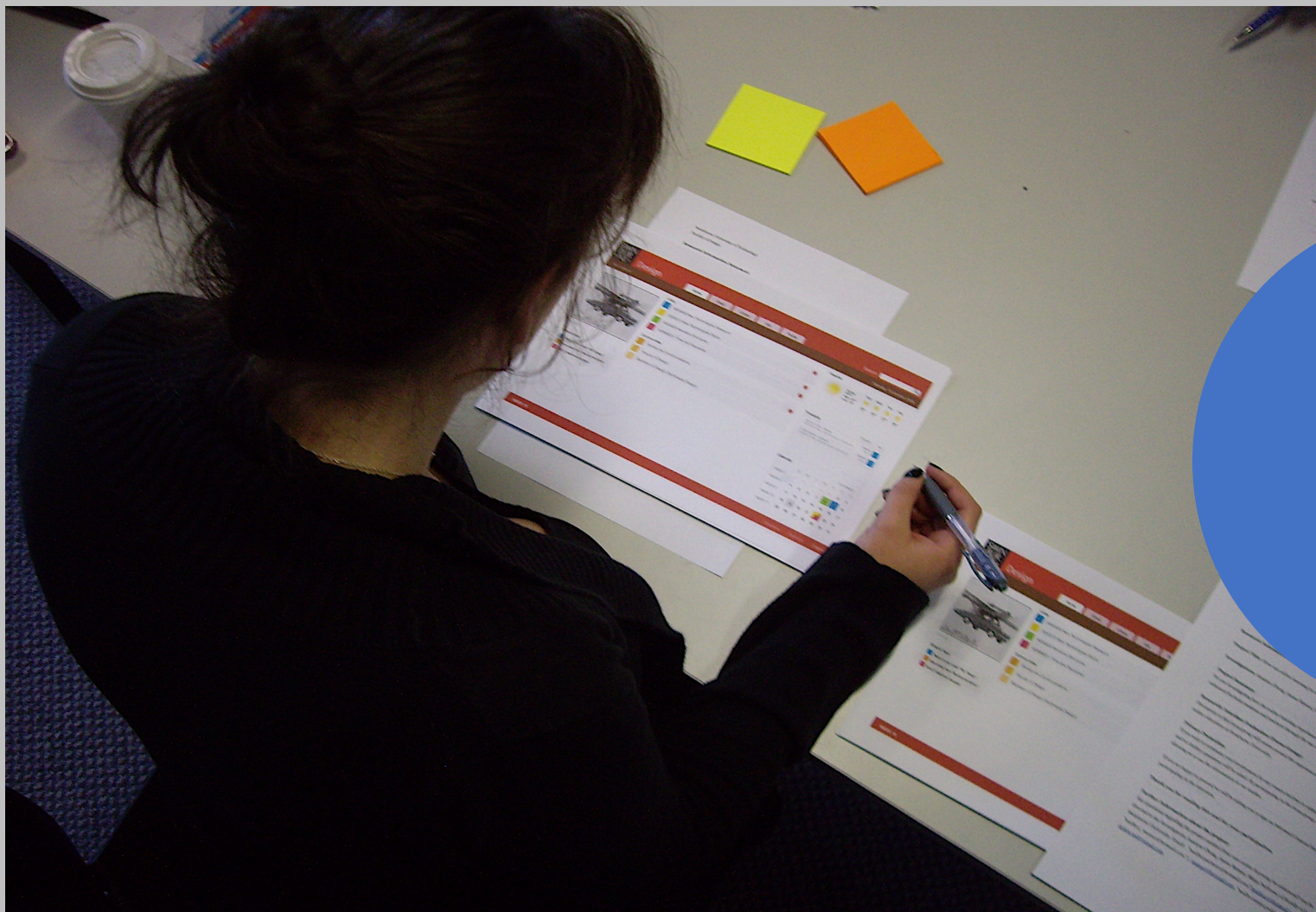
Protótipo  
*baixa* × *alta*



Qual é o tipo de protótipo?

( ) baixa fidelidade

( ) alta fidelidade



Qual é o tipo  
de protótipo?

baixa fidelidade

alta fidelidade

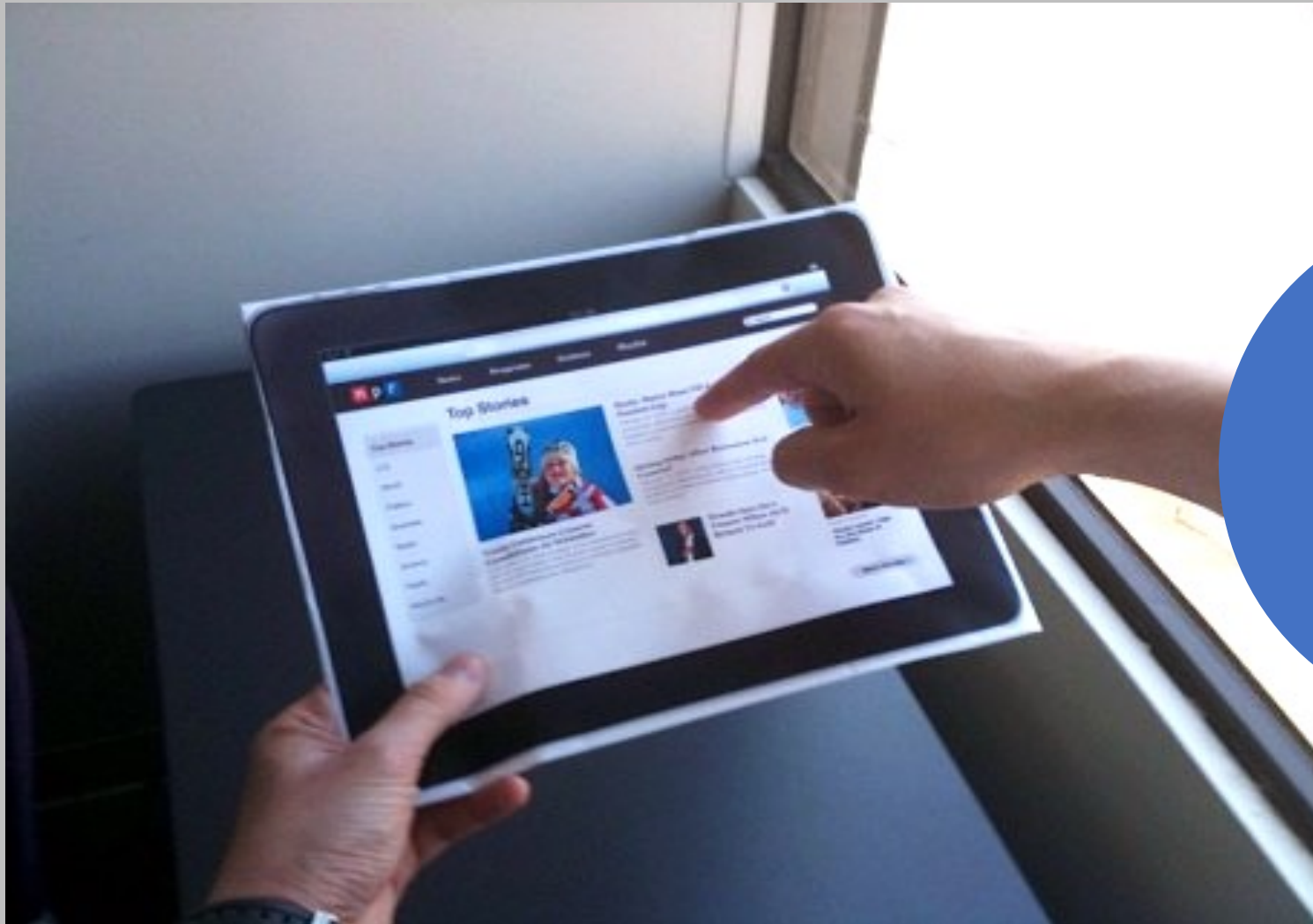




Qual é o tipo de protótipo?

( ) baixa fidelidade

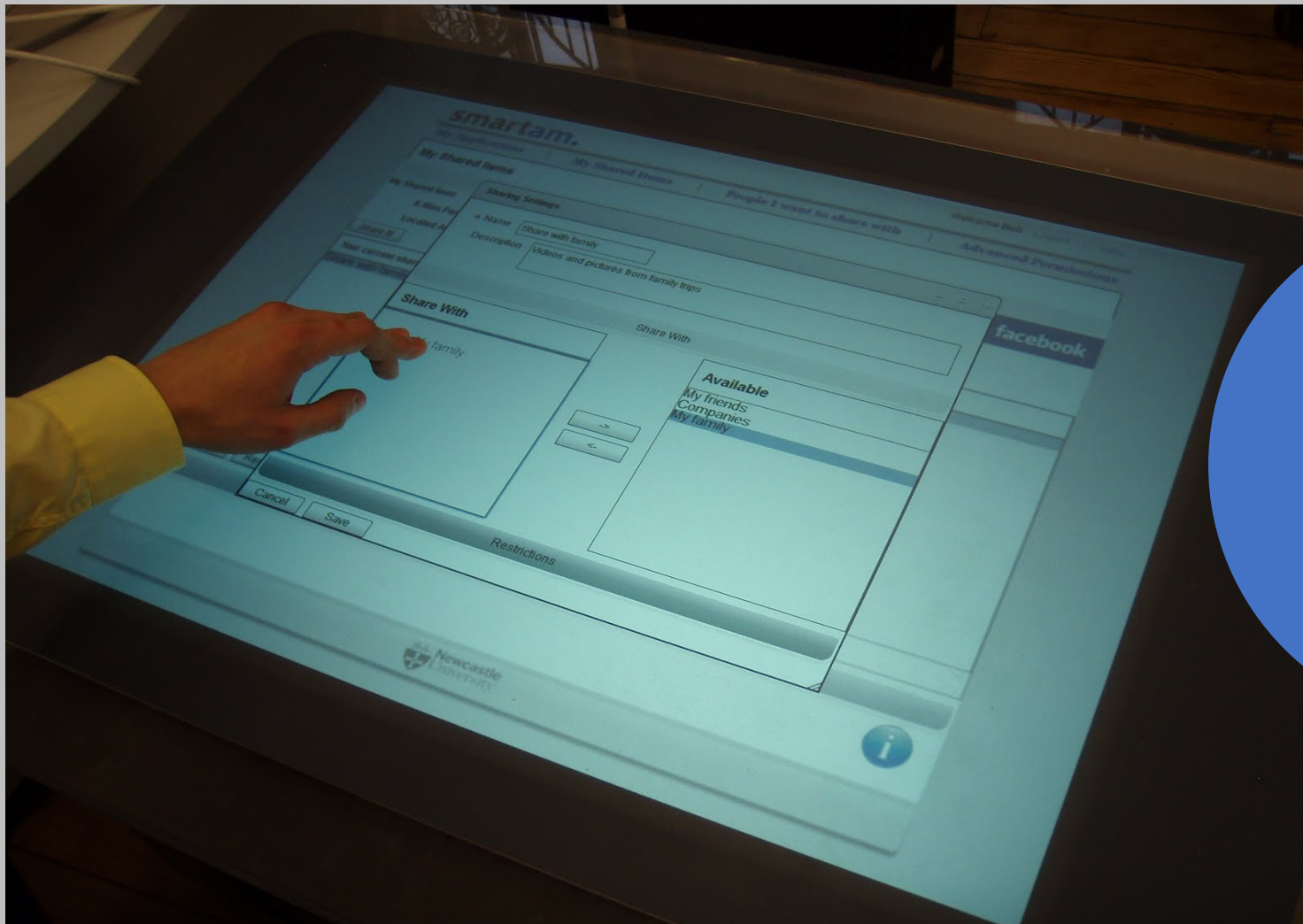
( ) alta fidelidade



Qual é o tipo de protótipo?

baixa fidelidade

alta fidelidade



Qual é o tipo de protótipo?

- ( ) baixa fidelidade
- ( ) alta fidelidade

## Protótipo e interface

1

Um protótipo pode oferecer a oportunidade de ajustar o design ao usuário em uma estrutura de Atomic Research.

É relativamente fácil observar usuários trabalhando com um protótipo e entender os problemas que acontecem.

2

Com o protótipo diversas decisões de arquitetura de informação e de ux design podem ser tomadas pela squad (equipe), envolvendo componentes, estruturas e priorizando funções e conteúdos daquela release.



*Protótipo e interface*

## *Nível de fidelidade do protótipo:*

1. Representação da imagem
2. Interatividade do dispositivo

# Wireframe

Criar wireframes e protótipos são maneiras simples de visualizar o design de seu aplicativo ou website, bem como funções do MVP ou daquela sprint.

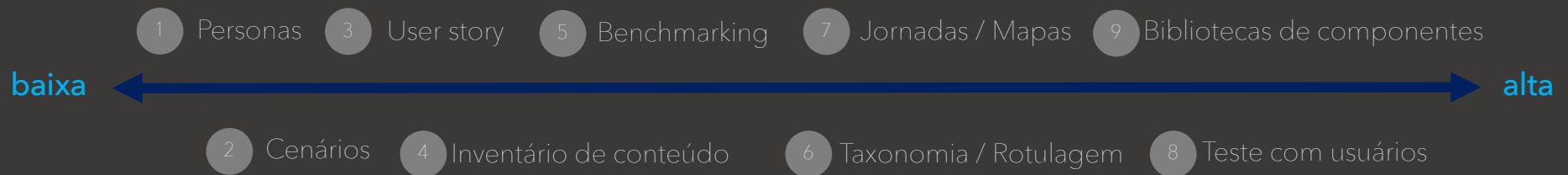
Também é muito usado para revisar o design system ou mapear elementos de um novo projeto dentro de guias de estilos, regras de plataforma (Android e iOS).

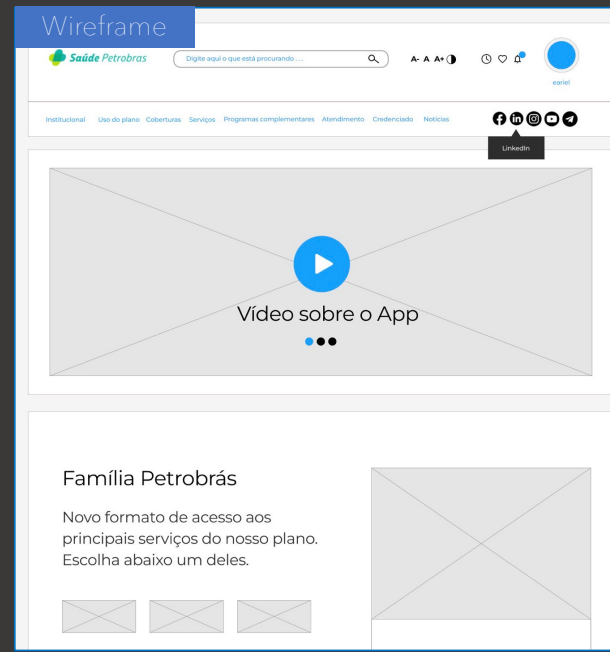
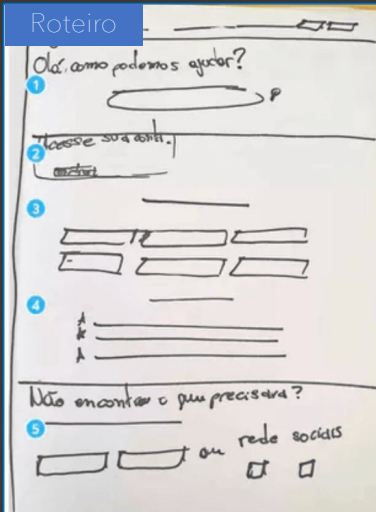
Ao criar um esboço, fica fácil visualizar como diferentes elementos conversam entre si e identificar potenciais problemas de UX.

- 1 Wireframe de User Flow
- 2 Wireframe de baixa e de alta fidelidade
- 3 Wireframe de apps (mobile e smart tv)
- 4 Wireframe de sites
- 5 Wireframe de interfaces dedicadas (exposições)
- 6 Wireframe de insights para User Research
- 7 Wireframe para desenvolvimento de produto

## Wireframe

A construção do wireframe é um processo de criação que pode envolver diversas decisões importantes sobre Atomic Design & Research:



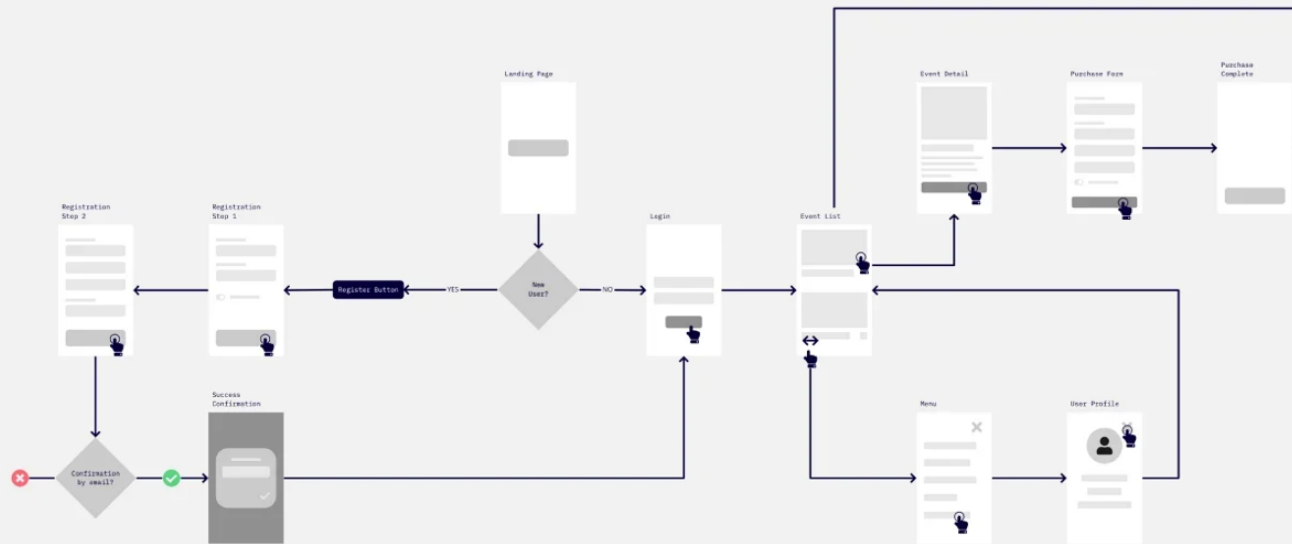


baixa

Grau de fidelidade

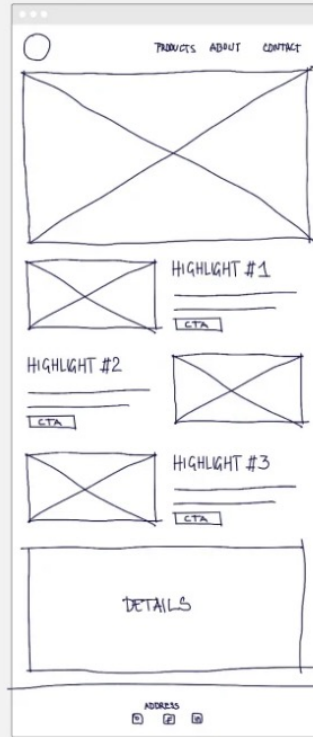
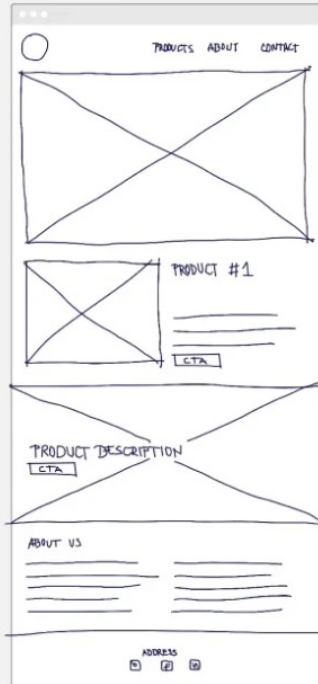
alta

# Wireframe de User Flow

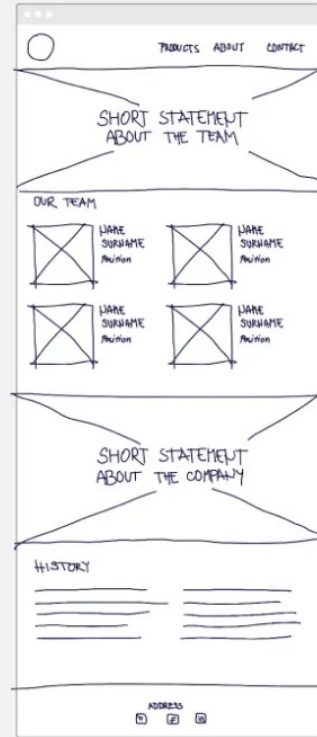


# Wireframe de baixa

Our Product



About



News

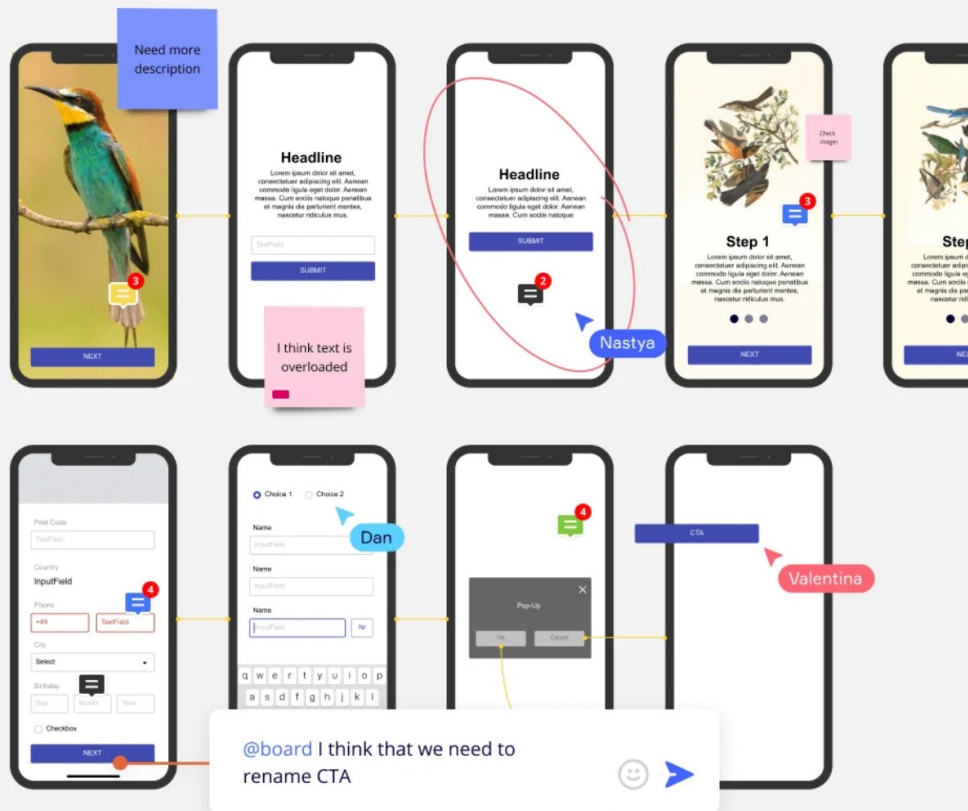


# Wireframe de app

Welcome page

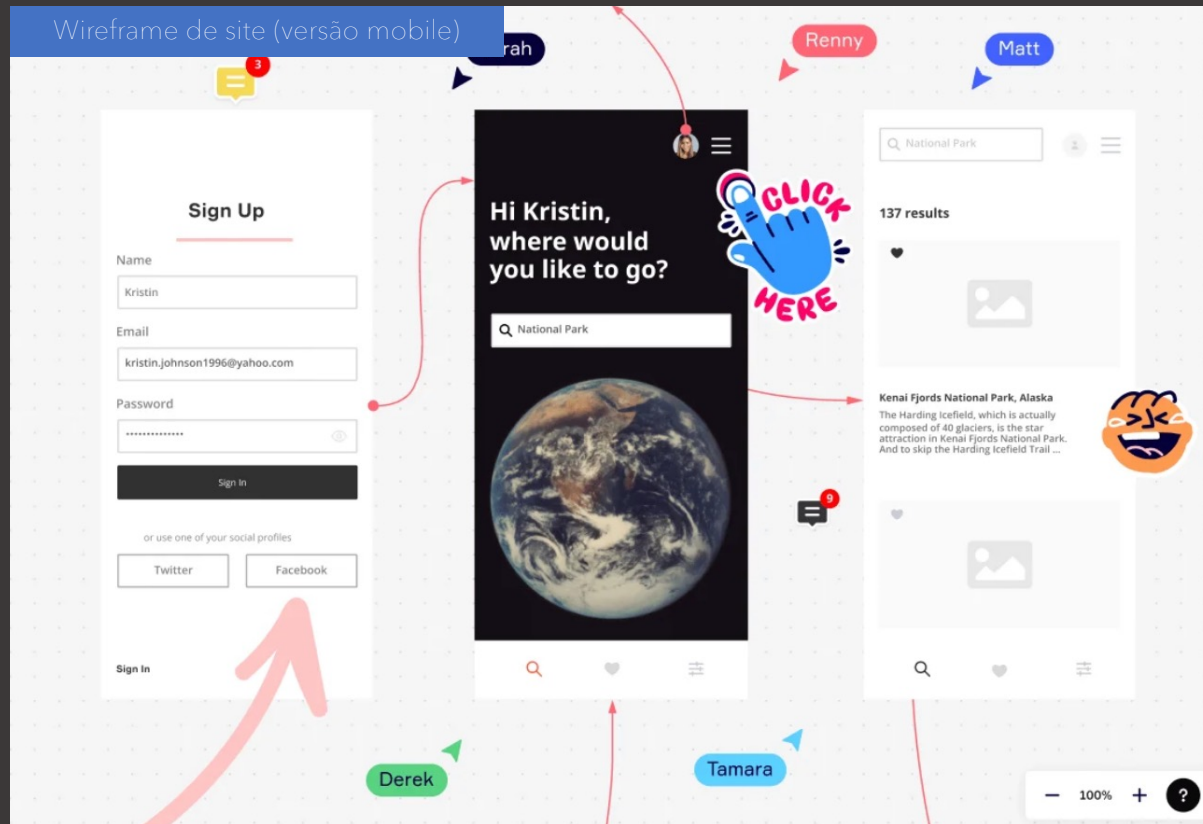
Kira

Create account

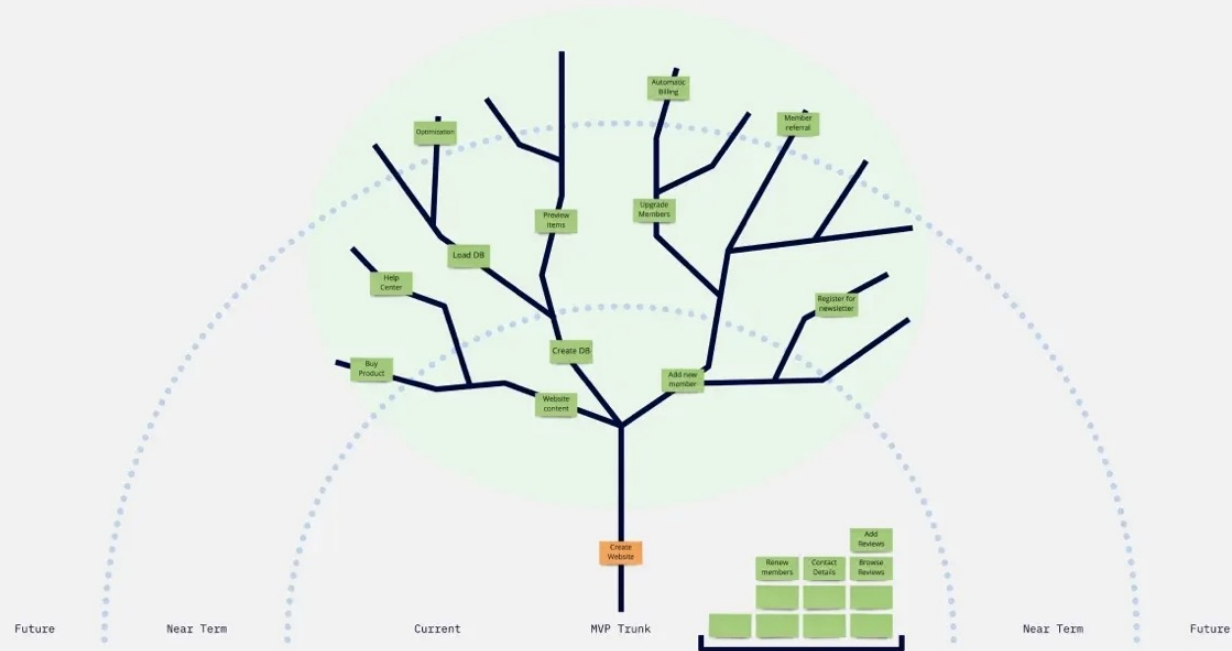




Wireframe de site (versão mobile)



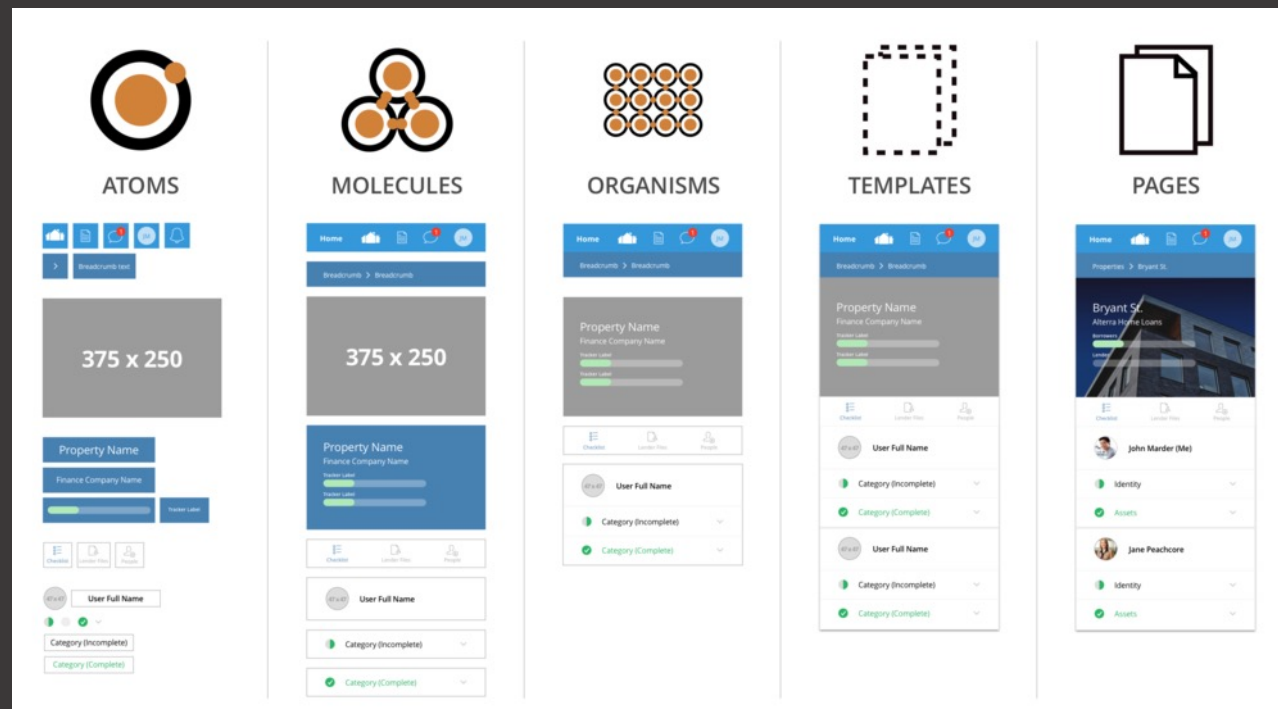
## Wireframe para desenvolvimento de produto



Prune the Product Tree é uma ferramenta visual criada por Luke Hohmann que ajuda os gerentes de produto a organizar e priorizar as solicitações de funcionalidades do produto. A árvore representa um roadmap de produto e ajuda o time a pensar em como crescer e moldar seu produto ou serviço.

# Atomic Design

BRAD FROST

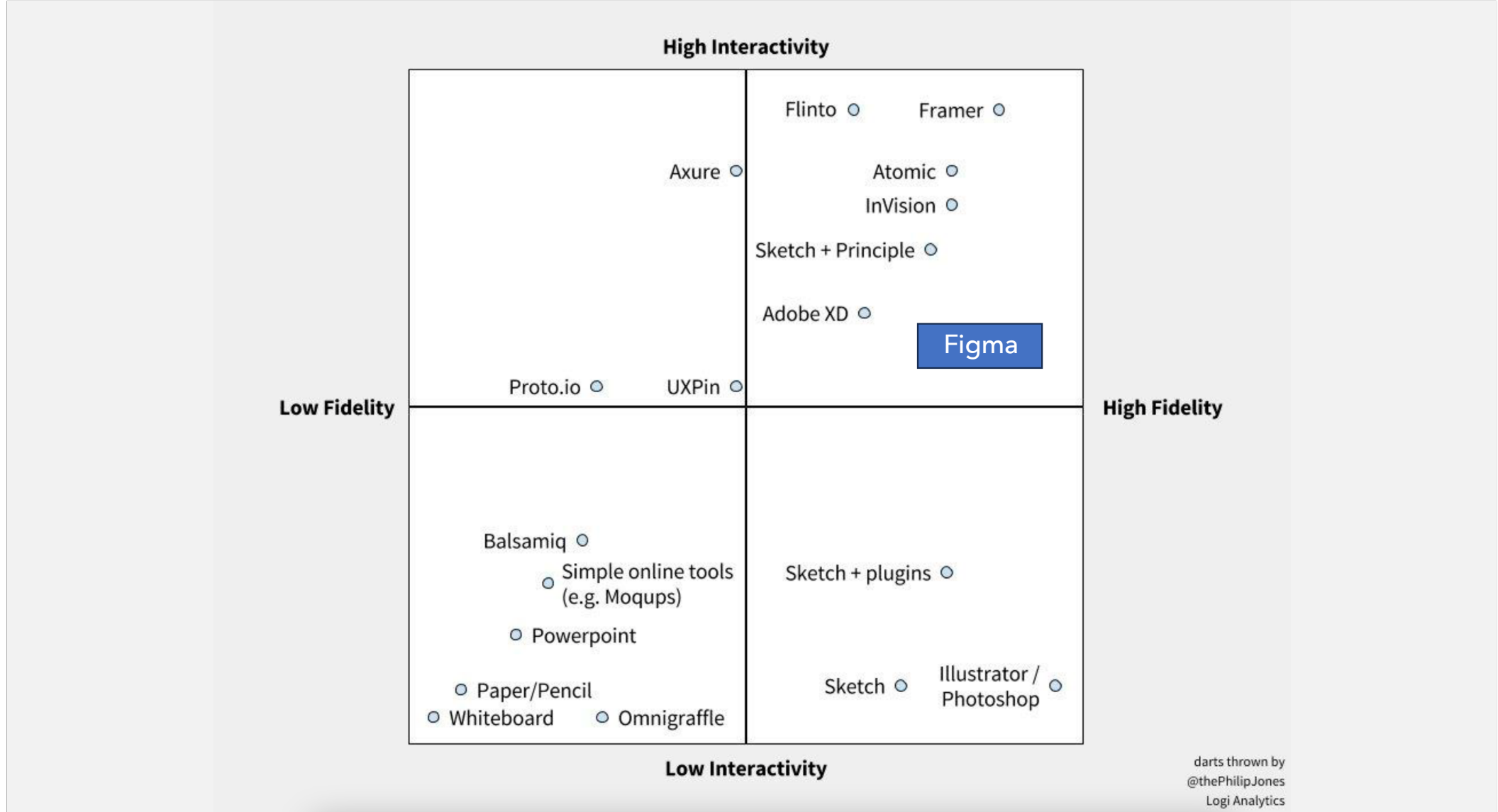


Fonte do modelo está acessível pela URL: <https://atomicdesign.bradfrost.com/table-of-contents/>

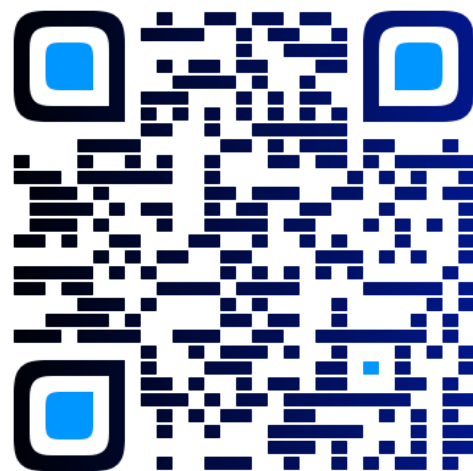


*Prototipagem*

Recursos



darts thrown by  
@thePhilipJones  
Logi Analytics



Site pessoal

Obrigado