



4 Prototipação

Ligia Fascioni | www.ligiafascioni.com.br

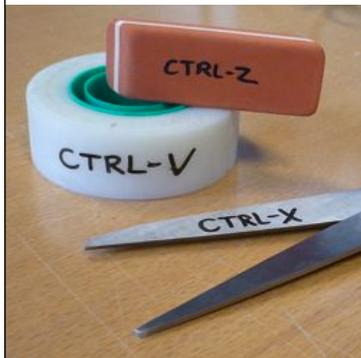
Estácio de Sá | PG em Mídias Digitais | Design de interação para mídias digitais



Hoje

- prototipação e construção
- design conceitual
- design físico
- ferramentas de suporte

www.ligiafascioni.com.br



Protótipo

- qualquer coisa que permita imaginar a interação com o produto
- representação limitada do design
- níveis diversos de “tosquice”

www.ligiafascioni.com.br

Se uma imagem vale por mil palavras, um protótipo vale mais que mil imagens.

#innovawks



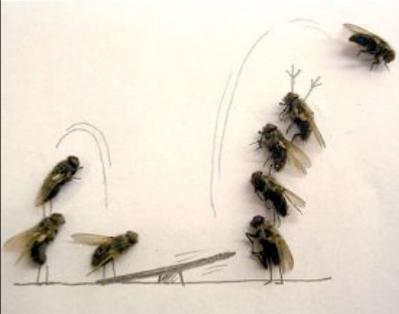
Para que protótipos?



- facilitar a comunicação com outros
- testar ideias
- esclarecer requisitos vagos
- realizar testes com usuários

www.ligafascioni.com.br

Prototipação baixa fidelidade



- materiais diferentes da versão final: papel, embalagens usadas, cartolina, madeira, massa de modelar, etc
- *storyboard* (usuário interagindo com o produto)
- esboços
- fichas de papelão (cada ficha, uma tela)

www.ligafascioni.com.br

Prototipação alta fidelidade



- materiais próximos da versão final: plástico moldado, metal, softwares específicos, etc
- trabalhosos
- chamam atenção para aspectos superficiais
- elevam demais as expectativas
- relutância a mudanças



www.ligafascioni.com.br

Design conceitual



- descrição do sistema: função, comportamento e aparência
- compreensível pelos usuários

www.ligafascioni.com.br



Princípios-chave

- mente aberta, mas pés no chão (usuários e contexto)
- compartilhar ideias o máximo possível
- prototipação BF para *feedbacks* rápidos
- repetir, repetir, repetir (muitas ideias)

www.ligiafascioni.com.br

Design físico



1. consistência
2. atalhos para usuários frequentes
3. feedback informativo
4. diálogos que encerram sessões
5. prevenção contra erros e facilidade de corrigi-los
6. reversão fácil das ações
7. suporte para o controle
8. redução da carga de memória

www.ligiafascioni.com.br



Tarefa

1. desenvolver um protótipo baixa fidelidade para o projeto escolhido.
2. realizar testes com potenciais usuários
3. relatar percepções, ideias, oportunidades de melhoria
4. fazer uma nova versão do protótipo

www.ligiafascioni.com.br

Bibliografia



- PREECE, Jennifer et al. **Design de Interação: além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- NORMAN, Don. **The design of everyday things**. New York: Doubleday, 1990.
- NORMAN, Don. **Design emocional: porque adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- KRUG, Steve. **Não me faça pensar: uma abordagem de bom senso à usabilidade na web**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2005.
- www.usabilidojo.com.br
- www.faberliudens.com.br
- www.usability.gov/guidelines
- www.useit.com

www.ligiafascioni.com.br



Imagens [slide]

- Howard Berman [1]
- Julien Pacaud [2]
- Elknaef [4]
- Tim Mac Pherson [5]
- Sacha Goldberger [8]
- Teksomolika [9]
- Mary Janean Sell [12]
- Ali Cavanaugh [13]

www.ligiafascioni.com.br
