

Politécnico de Coimbra

Protótipos







1. Introdução

O presente documento serve para mostrar e apresentar os protótipos da plataforma e de que forma foi pensado , um diretório de empresas destinado a facilitar a busca e visualização de informações. O objetivo principal destes protótipos é proporcionar uma visão clara e funcional das características e da interface da plataforma. A plataforma "Cultiva Empresas" permite que os utilizadores pesquisem e explorem diversas empresas por meio de uma interface amigável. Através de funcionalidades como uma barra de pesquisa responsiva e uma listagem detalhada de empresas, os utilizadores podem acessar informações como nome da empresa, setor de atuação, localização, e dados de contato.

Este protótipo foi desenvolvido como uma base para futuras implementações e aprimoramentos, servindo como um guia visual e funcional para o desenvolvimento completo da plataforma.

Índice

1.	Introdução	. 3
2.	Prototipagem	
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
3.1.	Protótipo alta fidelidade	C
•		

2. Prototipagem

Um **protótipo** representa uma versão inicial e simplificada de um produto final, seja ele físico ou digital. No contexto do desenvolvimento de software, um protótipo funciona como uma **representação tangível** de uma ideia ou funcionalidade, permitindo que diferentes públicos a testem e forneçam feedback crucial para o aprimoramento do projeto.

Na plataforma a desenvolver, os protótipos podem ser utilizados de diversas maneiras para validar o conceito, identificar falhas e otimizar a experiência do utilizador:

1. Validação do Conceito:

• Criar protótipos de baixa fidelidade: esboços, wireframes ou mockups básicos que representem a estrutura e o layout da plataforma. Isso permite avaliar se a ideia central da plataforma é compreensível e atende às necessidades dos utilizadores.

2. Identificação de Falhas:

• Desenvolver protótipos de média fidelidade: modelos interativos que simulam a navegação e as funcionalidades básicas do diretório. Essa etapa ajuda a identificar falhas de usabilidade, problemas de fluxo de informações e inconsistências na interface.

3. Otimização da Experiência do Utilizador:

• Criar protótipos de alta fidelidade: versões quase idênticas ao produto final, incluindo elementos visuais, interações e até mesmo conteúdo simulado. Isso permite testar a usabilidade da plataforma em cenários reais, identificar pontos de confusão e aprimorar a experiência do usuário antes do lançamento oficial.

Tipos de Protótipos:

- **Protótipos de Baixa Fidelidade:** Esboços rápidos, wireframes e mockups feitos à mão ou com ferramentas digitais simples. O foco está na estrutura e na organização da informação, não na aparência final.
- **Protótipos de Média Fidelidade:** Modelos interativos que simulam a navegação e as funcionalidades básicas do produto. Permitem testar a usabilidade e identificar falhas no fluxo de informações.

• **Protótipos de Alta Fidelidade:** Versões quase idênticas ao produto final, com elementos visuais, interações e conteúdo simulado. Permitem testar a experiência do usuário em cenários reais e identificar pontos de confusão.

Ferramentas para Prototipagem:

• Ferramentas Online: Sketch, Figma, Adobe XD

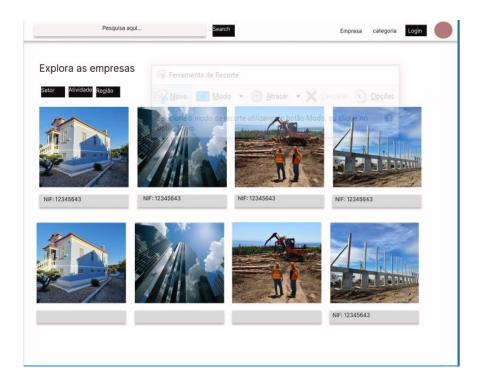
• Ferramentas Offline: Balsamiq, Axure RP

Benefícios da Prototipagem:

- Redução de custos e tempo de desenvolvimento: Permite identificar e corrigir falhas cedo no processo, evitando retrabalhos.
- Melhoria da comunicação entre stakeholders: Facilita a visualização e o entendimento das ideias, promovendo alinhamento entre equipe de desenvolvimento, clientes e stakeholders.
- Aumento da satisfação do utilizador: Permite coletar feedback do público-alvo e otimizar a experiência do usuário antes do lançamento final.
- Validação de hipóteses: Testa a viabilidade de ideias e funcionalidades antes de investir recursos em seu desenvolvimento completo.

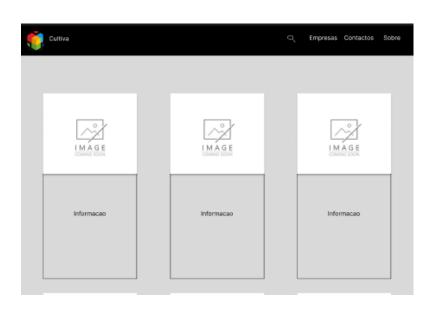
3. Protótipos Realizados

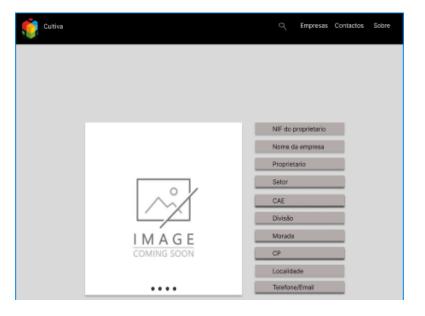
Ao longo deste processo vários protótipos de baixa e media fidelidade foram criados, passando então a mostrar os mesmo em baixo:

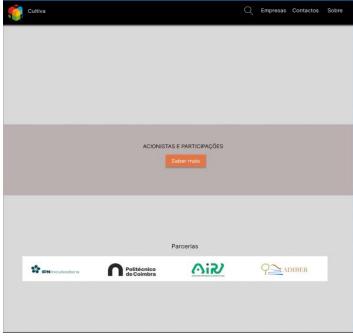








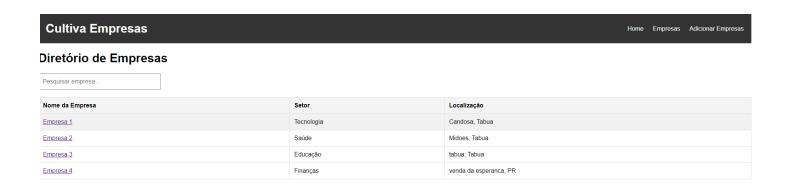




3.1. Protótipo alta fidelidade

Apos realizar os pequenos modelos de protótipos optei por realizar um protótipo de alta fidelidade, em html e css apenas para ter uma ideia daquilo que era esperado pelo utilizador final.





Empresa 1 Contato: (11) 1234-5678 Morada: Rua Exemplo, 123 Localidade: Tabua, pertence ao concelho de tabua