

Aula 08

CST em Análise
e
Desenvolvimento
de Sistemas

Prototipação em Design de Interação

Interação Humano-Computador
Prof. Thiago

Objetivos

- Após esta aula, você deverá ser capaz de:
 - Utilizar técnicas de prototipação de baixa e alta fidelidade
 - Utilizar a técnica de *card sorting*

Protótipos

- Podemos pensar em protótipo como:
 - representação em menor escala de um produto (ponte, edifício)
 - um software ainda com muitos *bugs*
- Porém, no *design* de interação, protótipo é qualquer coisa que permita ao usuário experimentar a interação antes da construção do sistema
 - Esboço em papel de um conjunto de telas
 - Simulação em vídeo de uma tarefa
 - Maquete em madeira de um novo dispositivo
 - Etc..

Por que prototipar?

- Avaliação e feedback: fundamental para o design
 - Economia de \$\$\$
 - Stakeholders: podem ver / sentir o produto
 - São uma poderosa ferramenta de comunicação para o grupo
- Permite experimentar diversas alternativas de projeto e escolher
 - Identifica e soluciona problemas antes da implementação
 - Encoraja reflexão: visualizar idéias, explorar as limitações
 - Mantém o projeto centrado no usuário

Protótipos de baixa fidelidade

- Utiliza materiais e técnicas distintas do produto final
- Interessantes para a discussão de alternativas
 - São baratos, simples e produzidos rapidamente
 - Encorajam a exploração e modificação
 - Utilização recomendada nos primeiros estágios de definição de requisitos

Protótipos de baixa fidelidade

■ Storyboards

- Sequência de desenhos mostrando a progressão de uma tarefa
- Utilizado em conjunto com cenários

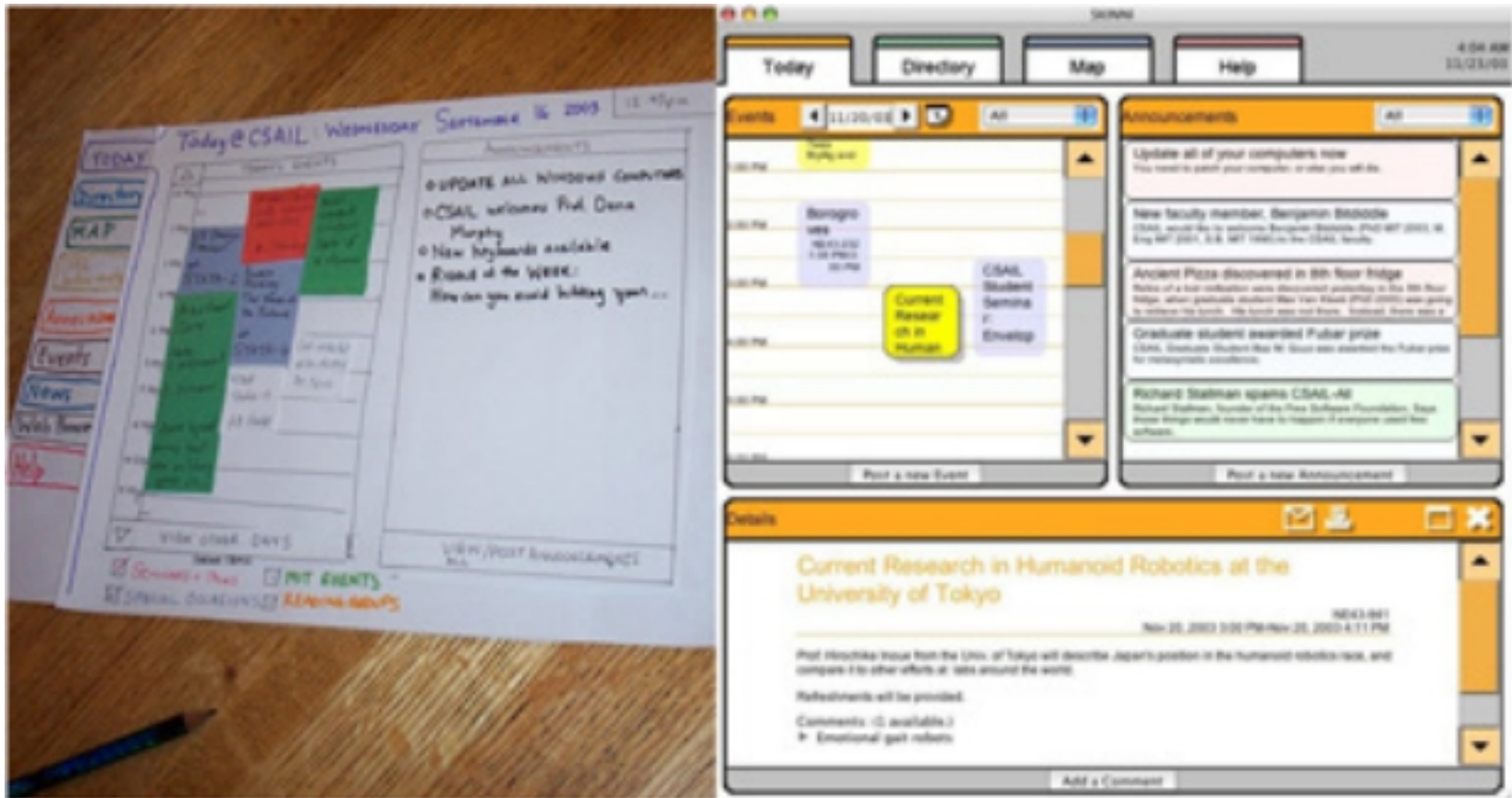
■ Esboços

- Não é necessário ser um bom desenhista, e sim manter um padrão, mesmo que seja muito simples

Protótipos de baixa fidelidade

- Protótipos com fichas
- Mágico de Oz
 - A interação é simulada por um operador humano oculto, o usuário tem a impressão de interagir com o sistema real

Protótipos de baixa fidelidade



Protótipo de baixa e alta fidelidade do SKINNI, interface de quiosques de informação instalados nas dependências do MIT (<http://ocw.mit.edu>)

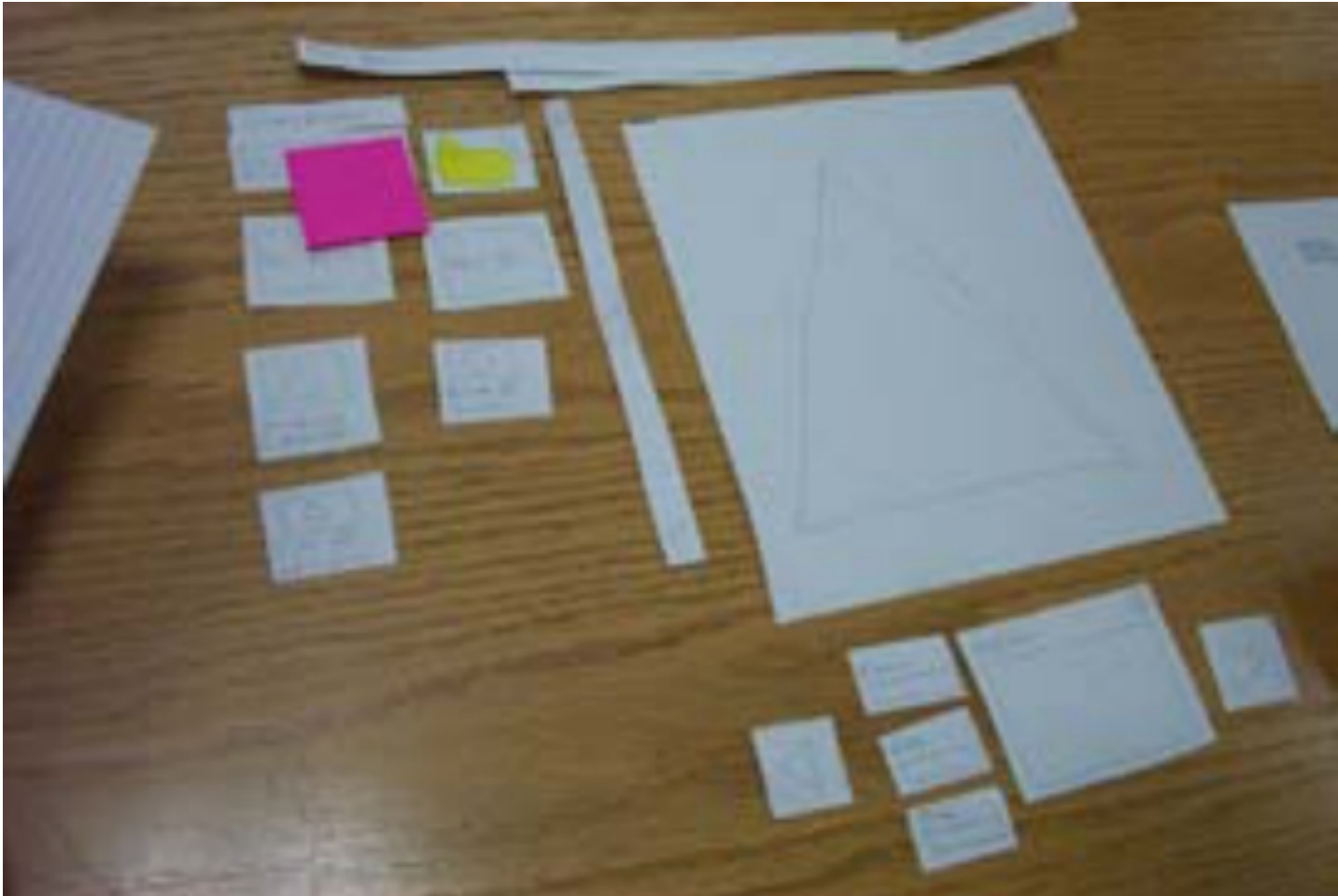
Protótipos de baixa fidelidade

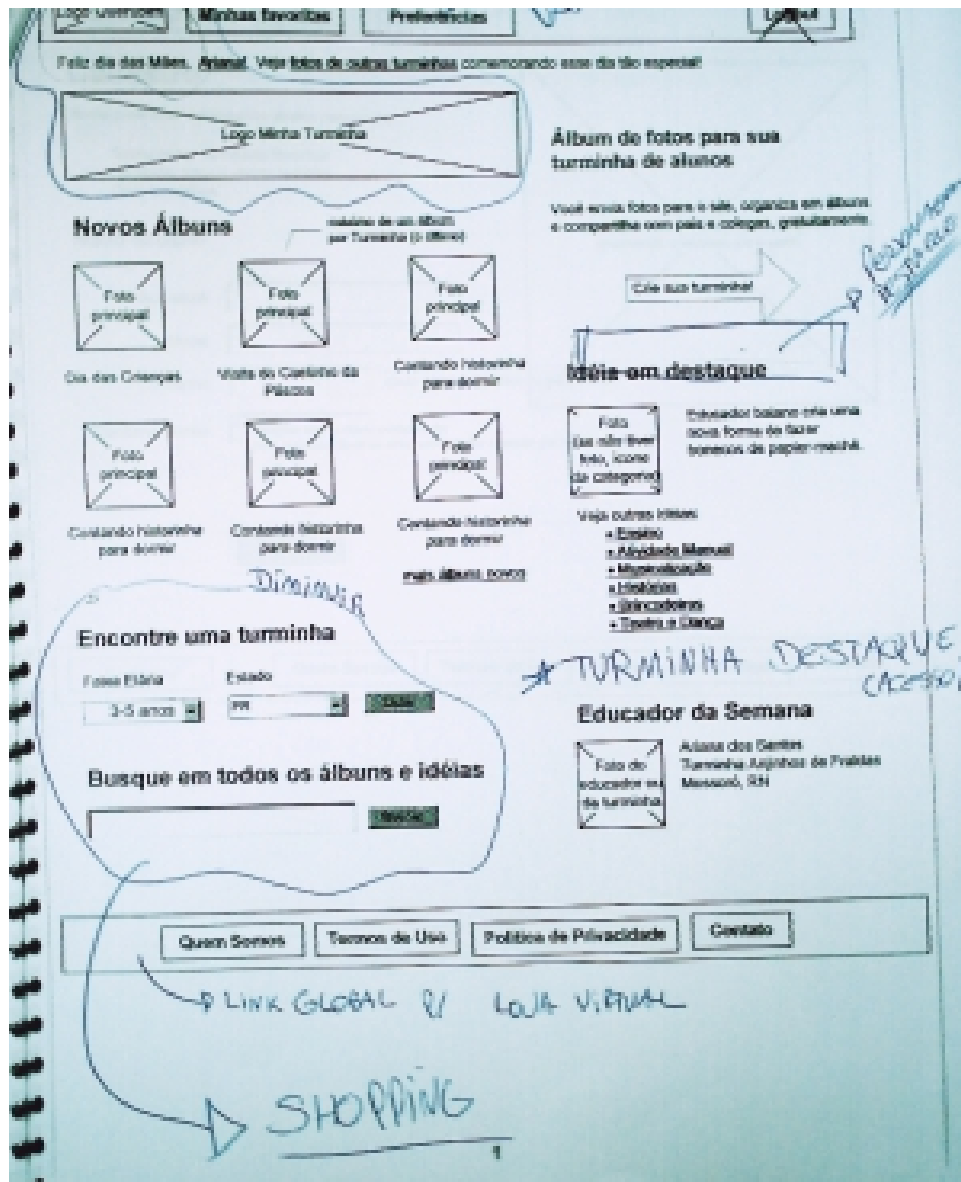


Protótipos de baixa fidelidade



Protótipos de baixa fidelidade





Wireframe – 1ª versão

(http://usabilidoido.com.br/quanto_mais_simples_o_wireframe_melhor.html)

Este wireframe não especifica design gráfico.
Sua função é apresentar os elementos que vão compor a página.

Se você é cadastrado, entre com seu email: senha:

Logo Minha Turminha Querubim

Novos Álbuns

Foto principal

Dia das Crianças

Foto principal

Visita do Coelho da Páscoa

Foto principal

Contando historinha para dormir

máximo de um álbum por Turminha (o último)

[mais álbuns novos](#)

Lojinha Virtual

Foto principal

Livro de Banho Meu Corpo Tem

Foto principal

Livro de Banho Meu Corpo Tem

Foto principal

Livro de Banho Os Animais

[mais produtos da Turminha Querubim](#)

Album de fotos para sua turminha de alunos

Você envia fotos para o site, organiza em álbuns e compartilha com pais e colegas, gratuitamente.

Crie sua turminha

Cartoon da personagem da Turminha segurando uma placa com uma notícia ou aviso de evento escrito na placa

Turminha em destaque

Foto Principal

Anjinhos de Faldas Cota - MT

Educador da Semana

★

Arliana dos Santos Turminha Anjinhos de Faldas Mossoró, RN

Balaio de Ideias

Educadores de todo o Brasil compartilham sua criatividade para:

• Contos

• Atividades Manuais

• Musicalização

• Histórias

• Brincadeiras

• Teatro e Dança

Encontre uma turminha

Faixa Etária

Estado

3-5 anos

PR

Usar

Busque em todos os álbuns e ideias

Buscar

Loja Virtual

Quem Somos

Termos de Uso

Política de Privacidade

Contato

Wireframe – 2ª versão, após comentários do cliente

(http://usabilidoido.com.br/quanto_mais_simples_o_wireframe_melhor.html)

Interação Humano-Computador - Prof. Thiago S. Barcelos

13



Site após inclusão do design gráfico

(http://usabilidoido.com.br/quanto_mais_simples_o_wireframe_melhor.html)

Protótipos de alta fidelidade

- Utiliza materiais esperados no produto final
- No caso de software, é necessário o uso de ferramentas de prototipação
 - Visual Basic, Adobe Flash, PowerPoint
- Produz uma visão “viva” do sistema
 - Ferramenta útil para marketing e venda
 - Permite a condução de testes de usabilidade mais apurados

Protótipos de alta fidelidade

■ Problemas

- Desenvolvimento mais caro e demorado
- Pode haver pressões do cliente para transformar logo o protótipo (que por natureza é feito às pressas) em produto final

Protótipos de alta fidelidade

■ Problemas

- O que é mais fácil: modificar 1000 linhas de código ou mudar o lugar de um bloco de concreto de 1000 kg?
(*Perils of prototyping* – Alan Cooper)
- Prototipação é uma atividade de projeto, **não** de desenvolvimento!
 - Programação é uma atividade tão envolvente que raramente o programador se recorda que o programa será realmente utilizado por alguém!