

Interface Humano-computador

Profa. Ma. Lucineide Rodrigues da Silva



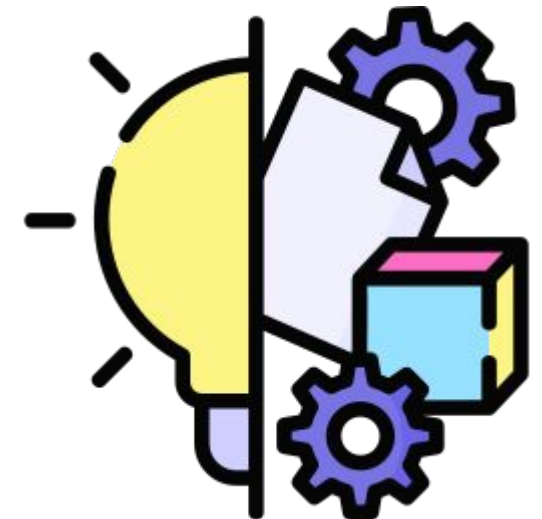
Módulo 4 - Interfaces Web e Mobile

Unidade 2 - Prototipação de interface Web



Prototipação

- Representa uma parte do sistema que está sendo projetado;
- Permite envolver os usuários para avaliação;
- Permite pensar e elaborar ideias de design com menor custo financeiro e de tempo.



Prototipação

- Protótipos são modelos que permitem aos *stakeholders* interagir e simular as funcionalidades do sistema que está sendo projetado;
- Protótipos podem ser feitos em baixo, médio ou alto nível.



Prototipação de baixo nível

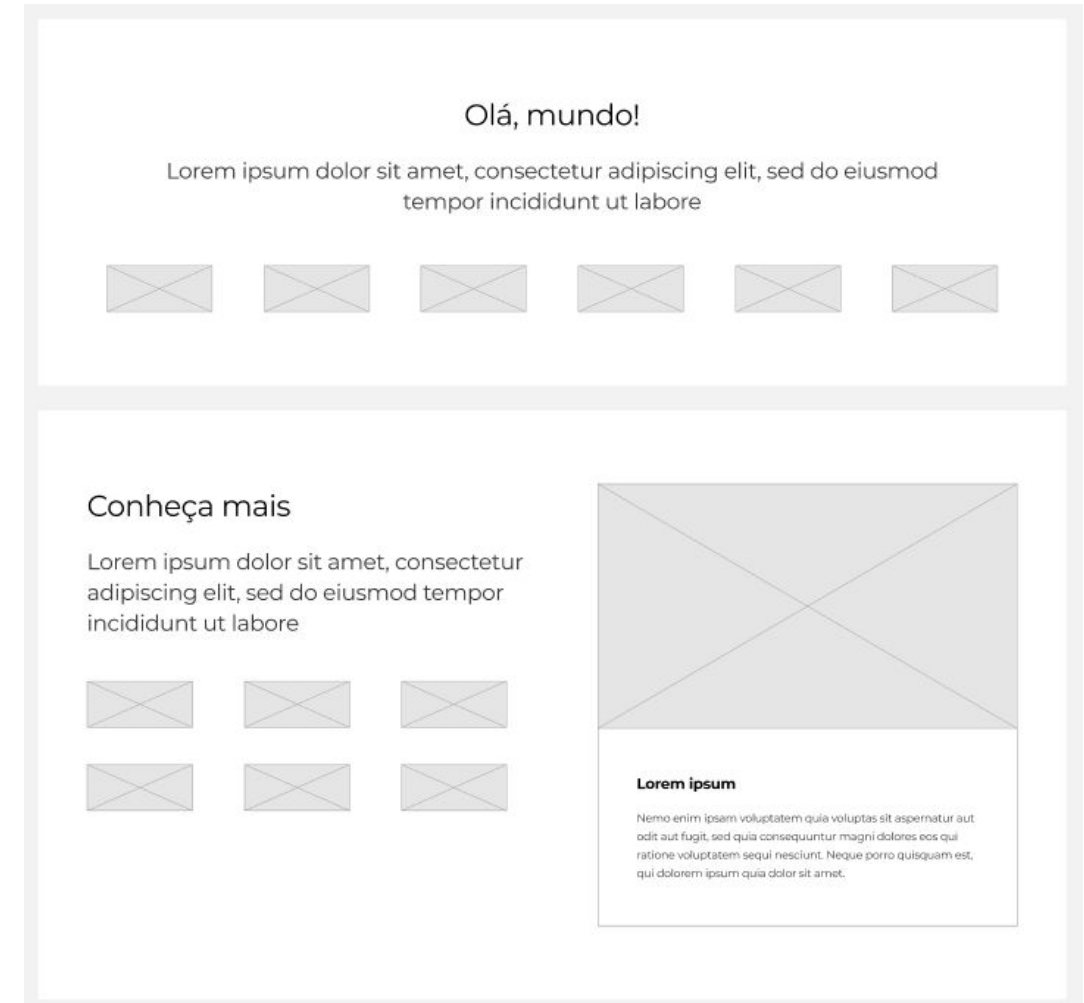
- É construído rapidamente;
- Não se parece tanto com a solução final;
- Demanda que se explique o comportamento das telas;
- Pode ser feito com:
 - Papel;
 - Papelão;
 - Isopor;
 - Software.



Fonte: Imagem de Firmbee no Pixabay

Prototipação de baixo nível

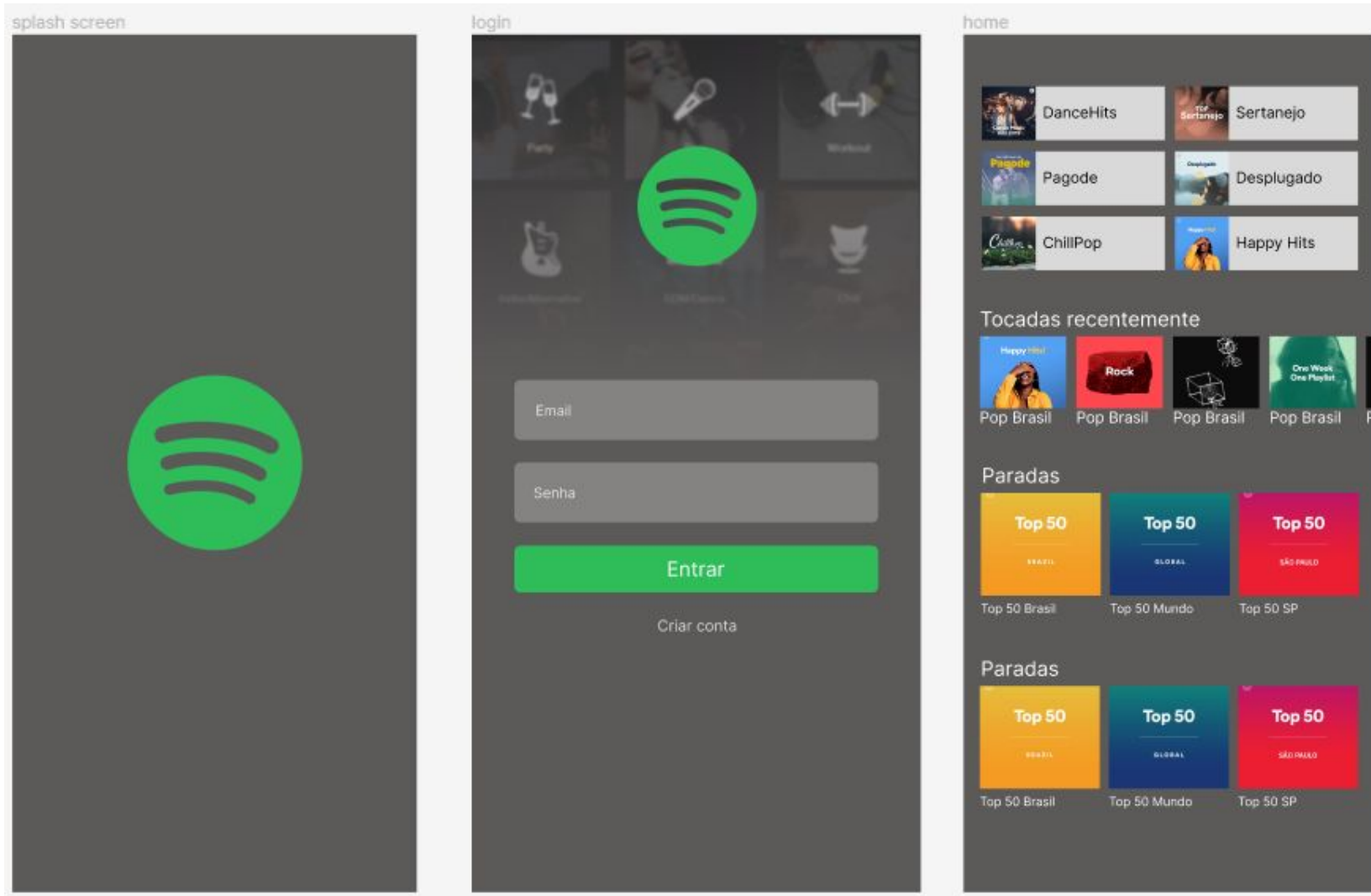
- Representa a estrutura, as principais funcionalidades e navegação geral;
- É descartado e substituído por outros, melhorados;
- Não possui muito detalhamento.



Prototipação de médio nível

- Traz as vantagens dos protótipos de baixo e de alto nível;
- É construído com apoio de software;
- Apresenta apenas as funcionalidades mais importantes;
 - Visualmente muito próxima do sistema final;
 - Simula as ações do sistema.

Prototipação de médio nível



Fonte: Elaboração própria

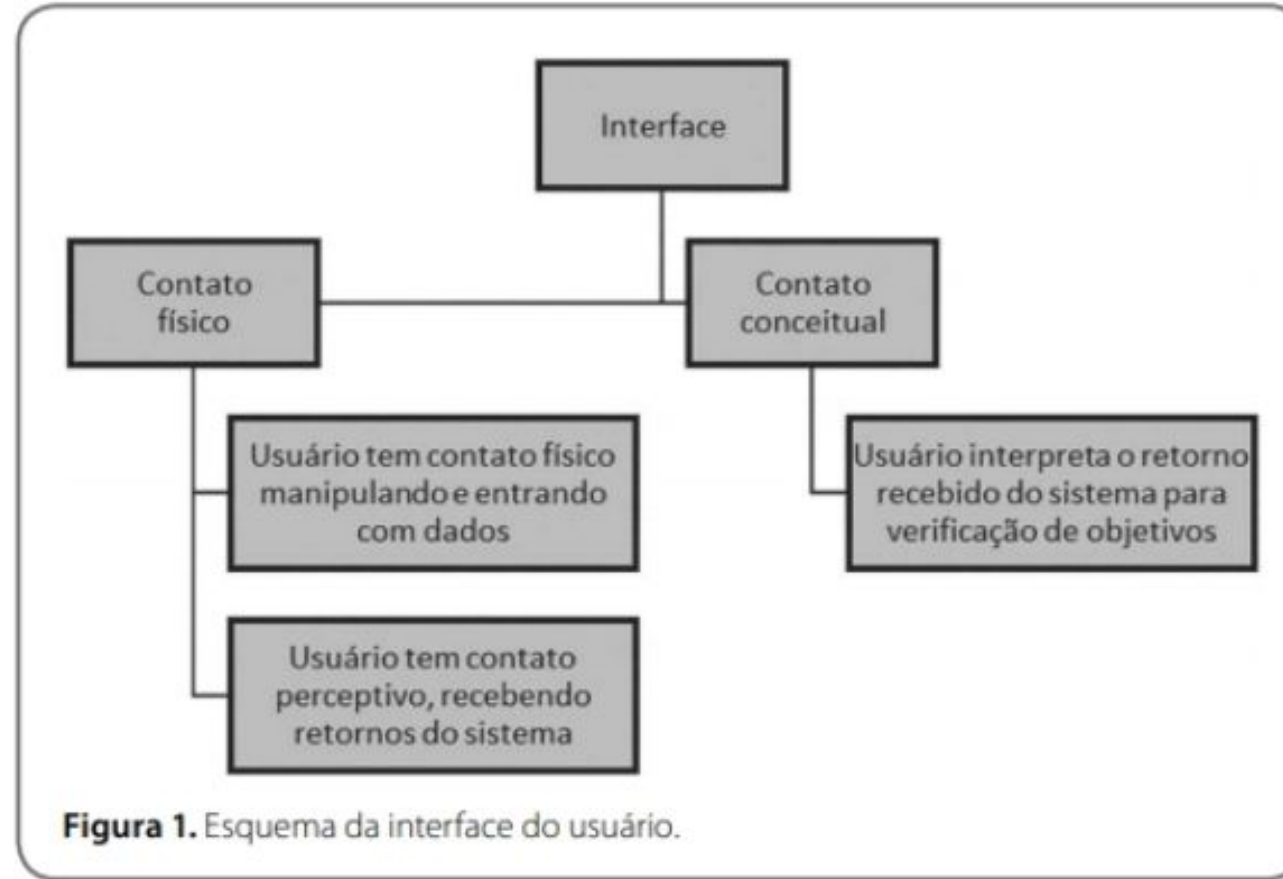
Prototipação de alto nível

- É muito parecido com o que será a versão final do sistema;
- Construído já com as mesmas linguagens, frameworks, APIs do sistema final;
- Apresenta os componentes, as funcionalidades e os comportamentos.

Prototipação de alto nível

- Permite analisar profunda e detalhadamente todos os aspectos de qualidade;
- Produzido quando os requisitos já estão consolidados;
- Levam mais tempo para serem construídos.

Relembrando: Interface



Fonte: Barreto et al. (2018, p. 207)

Relembrando: Interação

- É aquilo que acontece quando um usuário utiliza um sistema por meio da sua interface para chegar a algum objetivo;
- É o processo de comunicação do usuário com o sistema.

Referências



AGEAD
Agência de Educação
Digital e a Distância



BARRETO, Jeanine dos Santos; PASQUAL JÚNIOR, Paulo Antonio; BARBOZA, Fabrício Felipe Meleto; SARAIVA, Maurício de Oliveira; FRIGERI, Sandra Rovená. **Interface humano-computador**. Porto Alegre: Grupo A, 2018. ISBN 9788595027374. **Capítulo 16. p. 203-212.** [Disponível na Biblioteca Digital da UFMS.](#)

Ícones de [Flaticon](#)

Licenciamento



Respeitadas as formas de citação formal de autores de acordo com as normas da ABNT NBR 6023 (2018), a não ser que esteja indicado de outra forma, todo material desta apresentação está licenciado sob uma [Licença Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).