

### Por Escola Dnc

## Introdução

Os protótipos são essenciais para dar vida às telas de um produto digital. Eles ajudam a visualizar como tudo se encaixa na interface que o usuário vai utilizar. A maioria dos produtos atuais são digitais, então é importante definir bem as interfaces visuais.

Neste ebook, vamos aprender sobre:

- A importância dos protótipos
- Tipos de protótipos (baixa, média e alta fidelidade)
- Ferramentas para protótipos como Figma
- Design System para padronização
- Boas práticas de usabilidade

## A importância dos protótipos

Os protótipos transformam ideias geradas no brainstorming em algo palpável que os desenvolvedores conseguem interpretar para codificação.

Além disso, eles:

- Auxiliam a visualizar a disposição dos elementos na tela
- Definem melhor os fluxos de navegação
- Permitem testes e avaliações sem precisar de tecnologia

Com protótipos, é fácil ajustar e alterar a interface conforme resultados de testes com usuários. Isso deve fazer parte do processo de ideação.

## Tipos de protótipos

Existem três tipos principais de protótipos:

### 1. Protótipos de baixa fidelidade (wireframes)

São como uma primeira versão conceitual da tela. O foco está na disposição das informações, não na estética. Possuem aparência simples, normalmente preto e branco.

Costumam ser feitos no papel nas primeiras etapas da ideação. Servem para ter uma noção inicial de como tudo se encaixa. Não possuem regras rígidas, o importante é transmitir a ideia.

### 2. Protótipos de média fidelidade

Possuem mais detalhes e cores mais próximas do produto final. Ajuda a validar fluxos com partes interessadas.

Já requer maior atenção ao layout, mas ainda não representam 100% da interface. Costumam ser ignorados, pulando direto para alta fidelidade.

### 3. Protótipos de alta fidelidade

São muito próximos do produto final, com alta verossimilhança. Servem como guia para os desenvolvedores codificarem a interface.

Costumam ser feitos no Figma, permitindo testes no celular e definir fluxos de navegação que simulam o real funcionamento.

## Ferramentas para protótipos

O Figma se tornou um dos principais softwares para criar protótipos de média e alta fidelidade.

Suas vantagens:

- Interface intuitiva e fácil
- Criação rápida de telas
- Testes no celular em tempo real
- Simulação de fluxos de navegação
- Compartilhamento com times de desenvolvimento

Não é preciso virar designer, mas entender suas funcionalidades para criar e testar protótipos de forma ágil.

## Design System

Para garantir uma boa experiência ao usuário, é preciso manter consistência visual em todos os componentes.

O Design System define:

- Cores padrão
- Estilos de botão
- Efeitos comuns
- Tipos de menus e formulários
- Princípios de interação
- Regras de navegação
- Diretrizes de acessibilidade

Ele documenta os padrões para facilitar o trabalho das equipes de design e desenvolvimento, melhorando a colaboração entre squads e aplicativos.

## Boas práticas de usabilidade

Alguns princípios devem ser seguidos:

### Clareza nas informações

Dispor os elementos da interface de forma organizada e coerente.

### Facilidade nos fluxos

Permitir navegação simples e intuitiva entre telas.

### Consistência visual

Seguir padrões de cores, formas e disposição de elementos.

### Retorno ao usuário

Manter feedback sobre ações e status do sistema.

Seguindo essas boas práticas desde a fase de protótipos e utilizando um Design System, é possível desenvolver produtos digitais com excelente usabilidade.

## Conclusão

Protótipos e o Design System são peças chave na construção de qualquer produto digital. Eles garantem que a solução atenda bem às necessidades dos usuários.

Ferramentas como Figma facilitam o processo de criação e testes rápidos de diferentes fluxos e interfaces.

Colocando em prática esses conceitos nas fases iniciais do projeto já é possível antecipar problemas de usabilidade e corrigi-los rapidamente. Dessa forma, quando o software estiver pronto, os usuários se depararão com uma excelente experiência.

Portanto, dedicar tempo na fase de ideação com protótipos e preocupar-se com a consistência visual pode fazer toda diferença no sucesso de um produto digital.



