Uma empresa, que atua com o desenvolvimento de softwares e apps para smartphones, está criando um aplicativo para uma galeria de arte. O aplicativo permite que os clientes da região possam conhecer ou adquirir obras disponíveis no lugar, marcando visitas e reservando produtos. No entanto, a empresa está preocupada com a interface e os comandos.

O que você recomenda para diminuir essas inseguranças e os riscos?

Nesse caso seria ideal a construção do protótipo de alta fidelidade onde, por exemplo, seria construído um aplicativo com interface próxima do objetivo final, mas sem precisar ser tão fiel e umas poucas funcionalidades. Disponibilizando para o cliente e alguns usuários para testes. Com os resultados, possíveis mudanças podem ocorrer para a melhoria do produto final.