



# DESIGN THINKING, UX E METODOLOGIAS ÁGEIS.

---



---

MATERIAL DE APOIO

Disciplina: Design Thinking, UX e Metodologias Ágeis: Experiência do Usuário (UX)

Nome da aula: **FASE DE PROTOTIPAÇÃO**

Professor(a): Paula Faria

Tutor(a): Caroline Vendite

## **Introdução**

Depois de testar as hipóteses, vem a fase de prototipação, que consiste em colocar as ideias para o mundo físico. Momento em que a ideia está em prática pela primeira vez, onde tudo é testado e pode ser aprimorado com uma maior agilidade até a entrega do produto final.

## **Objetivos da aula**

- Alta e baixa fidelidade
- Ferramentas de prototipação
- A entrega do arquivo (handoff)
- Nosso exemplo: o protótipo do site

## **Resumo**

A prototipação é uma atividade cíclica para responder as perguntas que ajudam a chegar à solução final. Nas fases iniciais de um projeto, devemos criar protótipos que sejam rápidos de fazer e testar.

O protótipo quando é analisado em relação ao seu layout, pode ser considerado de alta fidelidade (tem o layout aplicado e são mais garantidos na fase de teste) ou de baixa fidelidade (apenas textos e elementos principais, sem o layout aplicado).

Podemos usar muitas ferramentas de prototipação: papel e lápis, quadro branco, papelão, Power Point, Excel e outras.

A entrega dos assets (características do design) para o front end é chamada de handoff. Nesse arquivo estão os estilos CSS, ou as informações do design como fontes, cores, ícones, imagens estilos, grid espaçamentos, alinhamentos, textos e até animações. Para fazer essa entrega é necessário escolher uma ferramenta de construção de design que possibilite ver esses tais assets, como o Figma e o XD, dentre outros.

### Como aplicar na prática o que aprendeu

- Acesse aqui [o arquivo de design e handoff do Figma](#) visto no exemplo nas aulas. **(Acesso em 24/10/2022)**
- Acesse aqui [o protótipo do Figma](#) visto nas aulas. **(Acesso em 24/10/2022)**
- Antes de criar algo para um produto, lembre-se de solicitar ao cliente o manual da marca da empresa. Dessa forma, você saberá que está criando algo que estará consistente com a identidade da sociedade.
- Para a fase de prototipação e teste do protótipo, há diversas ferramentas no mercado, cada uma com suas características técnicas, prós e contra. Verifique qual a mais adequada para você. Como essas ferramentas estão em constante mudança e atualizações, é interessante verificar a situação das ferramentas de mercado do momento. Atualmente, o Figma e o Adobe XD são os mais usados pelos profissionais em empresas.
- Sobre a escolha de ferramentas, há softwares gratuitos, freemium (parte gratuita/parte paga) e pagas. Analise os preços e a necessidade de uso e quantidade de usuários do time para escolha de planos de licença, se for o caso.

### Conteúdo bônus

#### Tópicos avançados

O valor do protótipo é muito além de uma simples forma de representação. Serve para alinhamentos e comunicação entre todos da equipe. E, quanto antes falharmos, mais rápido aprenderemos.

## Referência Bibliográfica

- CAO, JERRY. **Wireframing & Prototyping: The Past, Present, and Future**. 2015. Disponível em: < <https://designmodo.com/wireframing-prototyping/> >. **(Acesso em 24/10/2022)**
- EBAC. **Figma, Sketch e Adobe XD: qual ferramenta é melhor, comparação**. Osasco, SP: Abril, 2022. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/figma-sketch-adobe-xd-comparacao> >. **(Acesso em 24/10/2022)**
- STANFORD D.SCHOOL. **An Introduction to Design Thinking Process Guide**. Disponível em: < <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf> >. **(Acesso em 24/10/2022)**

## Exercícios

1. Quais os tipos de protótipos existentes?

- a) Alta e baixa umidade.
- b) Alta e baixa fidelidade.
- c) Alta e baixa satisfação.
- d) Alta e baixa inovação.
- e) Alta e baixa eficiência.

2. Quando falamos de protótipos fiéis estamos nos referindo a que?

- a) Design/ Layout.
- b) Processos.
- c) Ferramentas.
- d) Heurísticas.
- e) Arquitetura de informação.

3. Qual das opções abaixo NÃO é um benefício do protótipo?

- a) Descobrir erros o quanto antes.
- b) Alinhamento com o time.
- c) Testar com usuários o quanto antes.
- d) Redução de retrabalho.
- e) Dificultar a navegação.

4. Qual o nome da entrega do arquivo com as especificações de estilo (CSS) para o profissional de front-end?

- a) Handoff.
- b) Skittles.
- c) Pringles.
- d) Benchmark.
- e) Moodboard.

### **Gabarito comentado**

1. **Letra b**, pois o protótipo pode ser considerado de alta, média ou baixa fidelidade.
2. **Letra A**, pois o protótipo, quando analisado em relação ao seu design/layout, pode ser considerado de alta, média ou baixa fidelidade.
3. **Letra E**, pois o protótipo não dificulta a navegação, mas ajuda a facilitar.
4. **Letra A**, pois a entrega dos assets (características do design) para o front-end é chamada de handoff.