

Interface e Usabilidade

Projeto de interface e interações

Você sabia que seu material didático é interativo e multimídia? Isso significa que você pode interagir com o conteúdo de diversas formas, a qualquer hora e lugar. Na versão impressa, porém, alguns conteúdos interativos ficam desabilitados. Por essa razão, fique atento: sempre que possível, opte pela versão digital. Bons estudos!

Nesta webaula vamos mostrar como elaborar um protótipo de interfaces.

Prototipação de interfaces

Protótipo

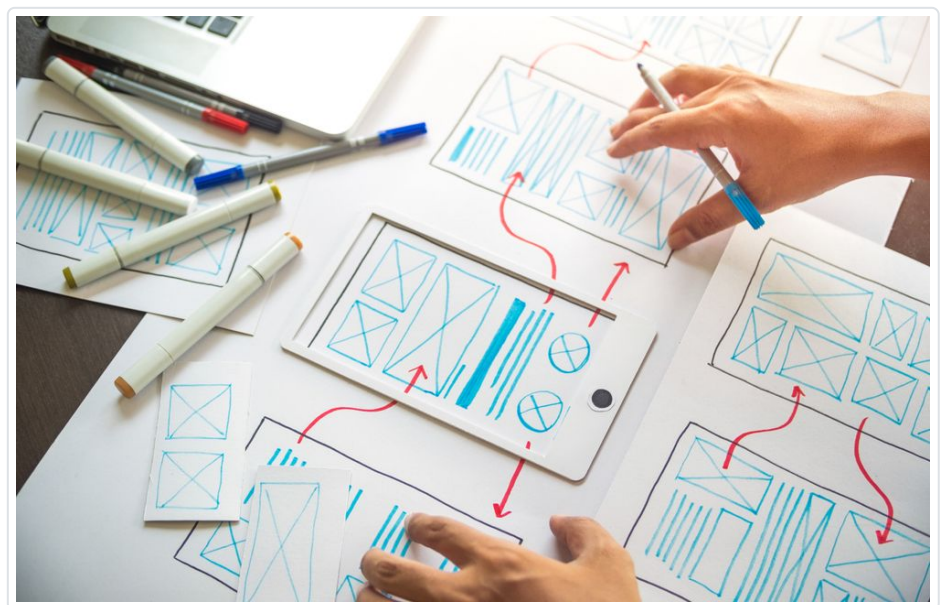
Elaboramos essa webaula para ajudar a você construir um protótipo de interface, seguindo nosso tutorial.

Sabemos que um protótipo de interface deve ser estruturado sobre os requisitos dos usuários do projeto, sobre os modelos mentais deles, sobre os contextos de uso, a usabilidade e as ideias da equipe do projeto.

Portanto, é preciso pensar estrategicamente em cada tela e em cada elemento da interface.

Precisamos pensar em todos os detalhes da interface. O protótipo auxilia a perceber erros e acertos.

Desenvolvimento de protótipo de *wireframe* para dispositivo móvel.



Shutterstock

Tutorial de Prototipação

Passo 1 – Analise as necessidades e os requisitos dos usuários para a sua interface, bem como os contextos de uso relacionados ao projeto.

Coloque-se no lugar do usuário e imagine qual o passo a passo de suas ações para alcançar seus objetivos nos contextos identificados.

Anote esse passo a passo e, em seguida, pense em ideias de como auxiliar o seu usuário a alcançar seus objetivos com mais facilidade por meio de uma interface.

Se possível, execute essa etapa em uma equipe de projeto. Quanto mais ideias e discussões neste momento, melhor.

Passo 2 – Desenhe algumas telas da interface e pense nos elementos que cada uma delas deve conter para que os usuários consigam alcançar seus objetivos.

Se quiser, faça as telas e os elementos separados de forma que consiga movê-los e reorganizar a interface. Não se preocupe com as dimensões corretas e com o acabamento visual aqui e, se possível, faça isso em equipe também.

Primeiras etapas da prototipação



Shutterstock.

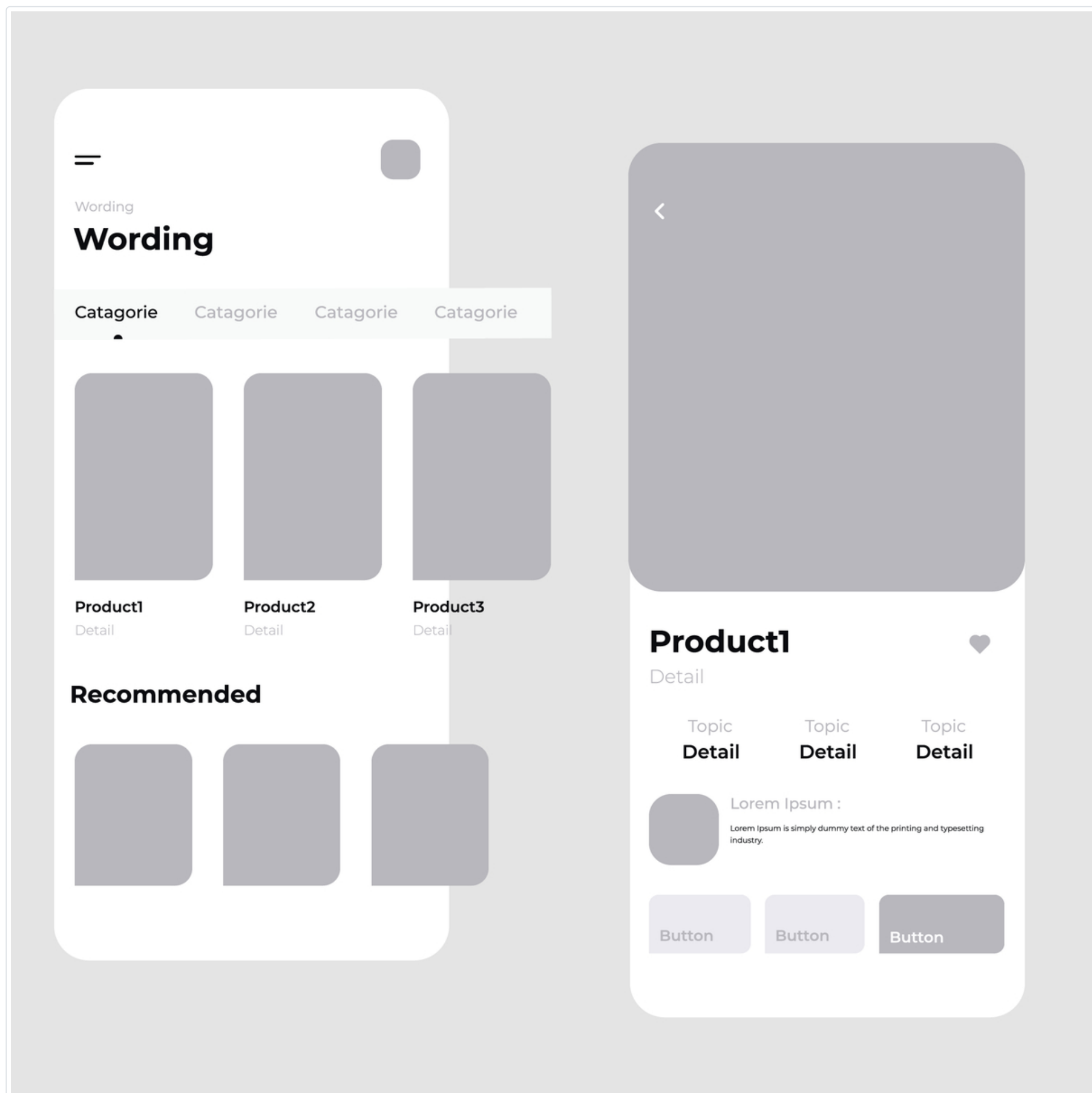
Passo 3 – Analise suas ideias com o *card sorting* e com os requisitos do projeto, então, junto com sua equipe, defina qual a melhor ideia e qual a melhor organização da interface para seguir em frente.

Este é o momento de fazer ajustes e de testar, então não tem problema nenhum mover as coisas do lugar, tirar e acrescentar elementos ou até mudar toda a lógica da interface. Este é o melhor momento para isso.

Passo 4 – Faça um protótipo de baixa fidelidade, wireframes, de preferência rápido, com base nas etapas anteriores, e avalie.

Se possível, já faça uma inspeção dos requisitos e dos princípios de usabilidade ou heurísticos (avaliação heurística) e um teste com usuários.

Protótipo de baixa fidelidade



Shutterstock.

Passo 5 – Analise os resultados das avaliações e dos testes e faça ajustes na sua interface. Se forem necessários muitos ajustes, faça-os nos próprios wireframes, pois, no protótipo de baixa fidelidade, é mais rápido e fácil de ajustar. Feito isso, teste novamente.

Se forem necessários poucos ajustes, você já pode avançar para um protótipo de média fidelidade, especificando alguns elementos a mais, com um pouco de refinamento visual e com a definição de nomes de botões e elementos.

Dica: não tenha medo de errar e de ajustar aqui, aproveite que neste momento ainda é rápido e barato fazer isso.

Análise de resultados



Shutterstock.

Passo 6 – Após desenvolver o protótipo de média fidelidade, teste-o com usuários novamente ou ao menos faça uma avaliação heurística e verifique as necessidades de melhorias.

Você pode prototipar apenas uma parte mais importante da interface se quiser, dependendo do prazo e dos objetivos do momento.

Se necessário, pode voltar e prototipar em baixa fidelidade algumas partes com ajustes para testar novamente antes de avançar.

Passo 7 – Faça os ajustes e, se as definições já estiverem avançadas, desenvolva o protótipo de alta fidelidade.

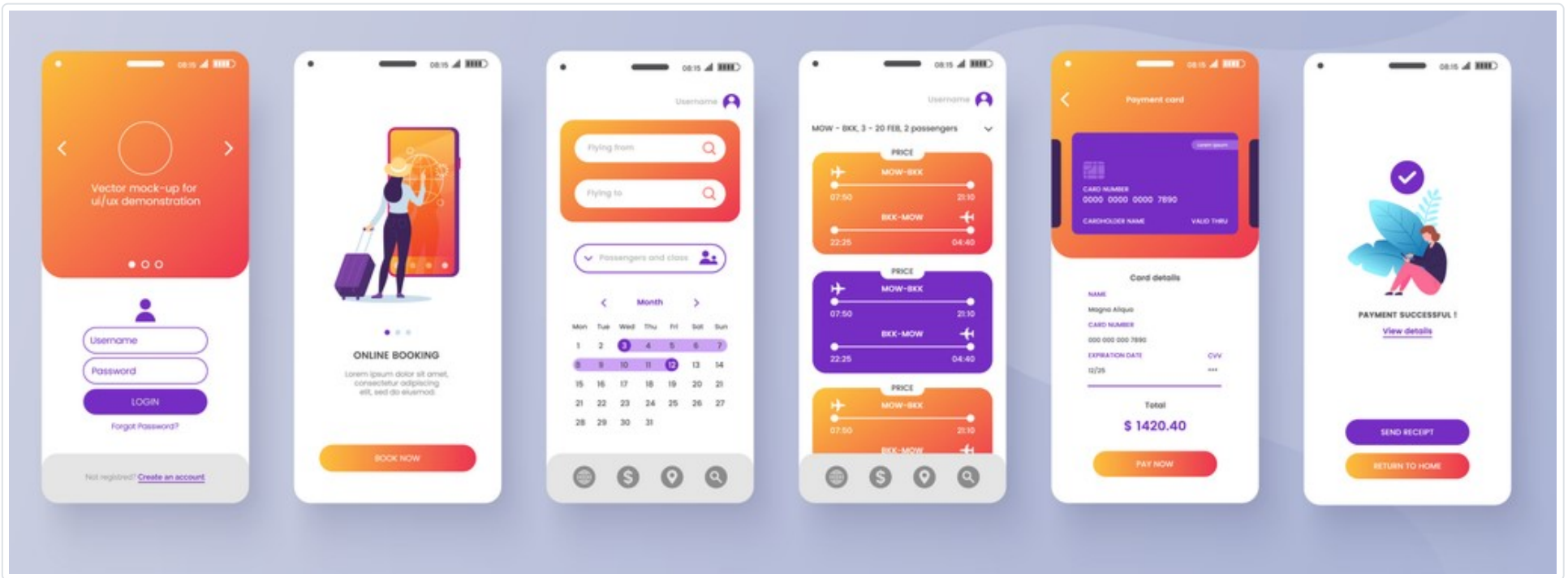
Este já deve ter todos os detalhes da arquitetura da informação, identidade visual, como cores, formas e ícones do produto final, nomes e formatos de cada elemento da interface, definições de navegação e de comportamentos da interface em cada tela, transição e elemento, inclusive das micro interações.

Passo 8 – Teste o protótipo de alta fidelidade com usuários finais.

Nessa etapa, a avaliação com usuários é fundamental para certificar a boa usabilidade e a aceitação do produto no mercado.

Dica: ainda é possível fazer ajustes nesta etapa e, se necessário, faça-os, volte e teste novamente até que a interface fique adequada.

Teste de protótipo de alta fidelidade.



Shutterstock.

Pesquise mais

Pesquise mais sobre as possíveis aplicações do card sorting e seus benefícios para definições da interface:

FARIA, M. M. de. Card Sorting: noções sobre a técnica para teste e desenvolvimento de categorizações e vocabulários. **RDBC**: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação, Campinas, v. 8, n. 1, p. 1-9, 2010.

Chegamos ao final de mais uma webaula, porém deixamos algumas dicas valiosas para você !

Não lance o produto precipitadamente. Se você perceber que ajustes ainda são necessários, mas não os fizer, você pode lançar o produto no mercado correndo um grande risco de várias pessoas o descartarem já no primeiro uso, o que o fará perder clientes já no início, os quais depois serão difíceis de recuperar. Então, teste e ajuste até ter certeza que está tudo bem!

Continue pesquisando e monte seu protótipo, porque só com a prática você vai aperfeiçoar seus conhecimentos.

Bons estudos e até a próxima!