



Desenvolvimento Mobile

Módulo III - Aulas 03 e 04

Eder Farias¹
José Maria Monteiro¹
Leonardo Moreira¹

Universidade Federal do Ceará (UFC)

2022

Apresentação e Objetivos



Realizar a definição, ideação e a prototipação das soluções propostas;



programe_ce

Desenvolvimento Mobile

Agenda

① Criação de Persona

② Blueprint

③ Protótipo



programe_ce

Desenvolvimento Mobile

Criação de Persona

Personas são personagens fictícios, criados a partir de um resumo das principais características, desejos, expectativas, necessidades e comportamentos observados entre consumidores (ou futuro usuários).

Esse personagem fictício deve possuir as principais características encontradas.



programe_ce

Criação de Persona



Criação de Persona

A criação de personas é uma prática comum dentro das estratégias de marketing das empresas.

O objetivo é buscar uma visão mais clara e objetiva sobre quem são os seus clientes e usuários e, dessa forma, poder dar foco no que realmente é importante.



programe_ce

Desenvolvimento Mobile

Características da Persona

Essas características podem variar desde aspectos demográficos como sexo, faixa etária e classe social até perfis comportamentais.

Depois de identificar todas as polaridades, compõem-se os personagens combinando esses aspectos e usando como referência os perfis identificados.



programe_ce

Desenvolvimento Mobile

Agenda

① Criação de Persona

② Blueprint

③ Protótipo



programe_ce

Desenvolvimento Mobile

Blueprint

Técnica promissora quando o objetivo é visualizar o produto sob todos seus aspectos.

Teremos que montar uma matriz que representa visualmente e de forma simples, toda a “complexa” teia que forma o sistema de interações para que o aplicativo.



programe_ce

Desenvolvimento Mobile

Blueprint

Primeira linha: jornada do usuário e as etapas desta jornada irão compor as colunas da matriz;

Linhas:

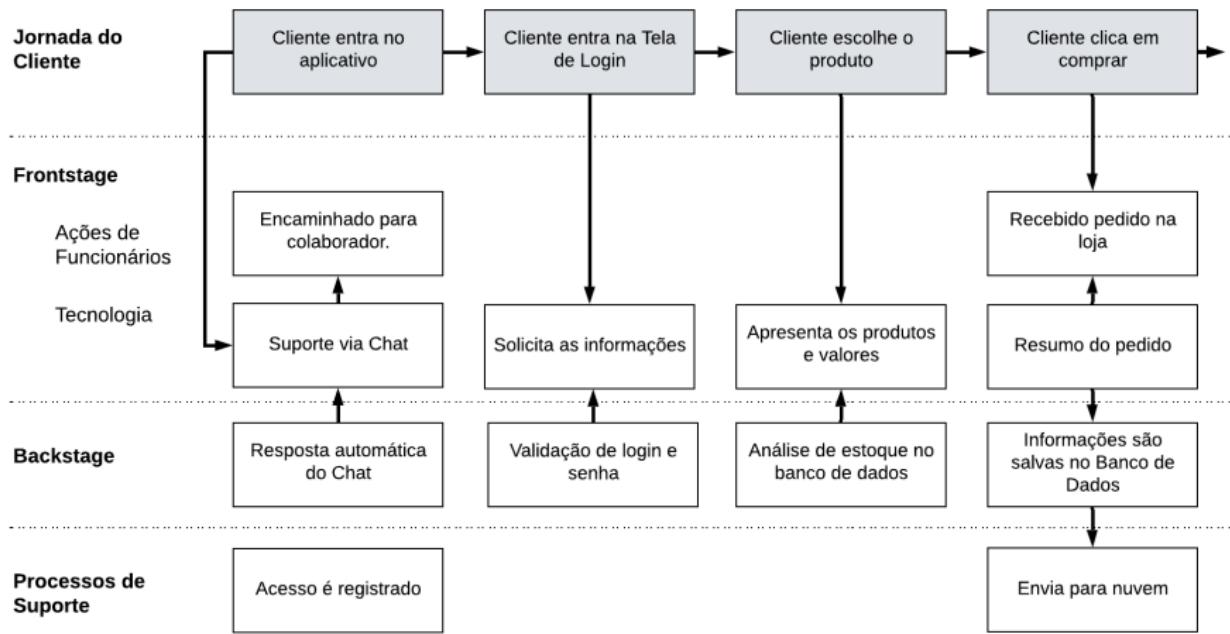
- As evidências físicas com as quais o cliente se depara;
- As ações do cliente para utilização do produto ou serviço;
- As ações visíveis para a prestação do serviço;
- As ações invisíveis para a prestação do serviço;
- A aceitação (percepção do cliente).



programe_ce

Desenvolvimento Mobile

Blueprint - Adaptado para softwares



Frontstage e Backstage

- *Frontstage*: interface entre o usuário e aplicativo;
- *Backstage*: Implementação da regra de negócio na aplicação.



programe_ce

Desenvolvimento Mobile

Frontstage e Backstage

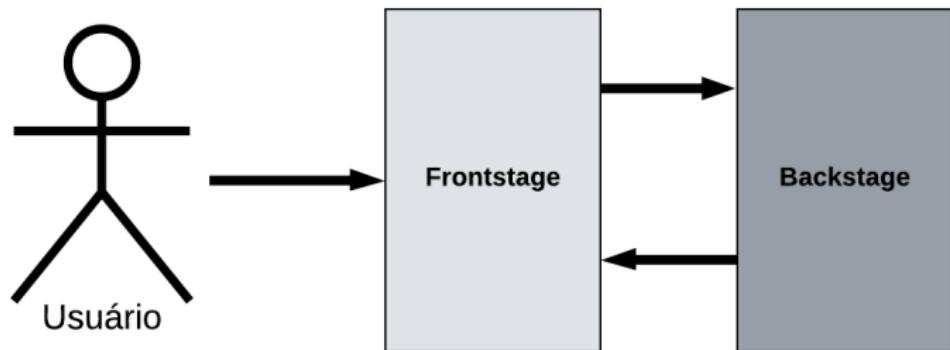


Figura 2: Modelo de *frontstage* e *backstage*.



programa_ce

Desenvolvimento Mobile

Agenda

① Criação de Persona

② Blueprint

③ Protótipo



programe_ce

Desenvolvimento Mobile

Protótipo

Nessa fase o principal pensamento é “falhe antes para ter sucesso depois”.

O Design Thinking propõe a criação de protótipos (mesmo que simples) para entender melhor sobre quais são as necessidades não atendidas sem necessariamente ter que desenvolver o produto.



programe_ce

Protótipo

É o momento de validar as ideias geradas;

Aqui as soluções inovadoras devem colocadas em prática, sem o custo do desenvolvimento do produto.



programe_ce

Desenvolvimento Mobile

Protótipo

Alguns tipos de protótipos:

- *Storyboards*;
- Modelos;
- Protótipo de usuário.



programe_ce

Desenvolvimento Mobile

Storyboards

É uma sequência de quadros (desenhos);

Cada quadro é o esboço de uma cena e a sequência dessas diversas cenas formam a história.



programe_ce

Desenvolvimento Mobile

Storyboards

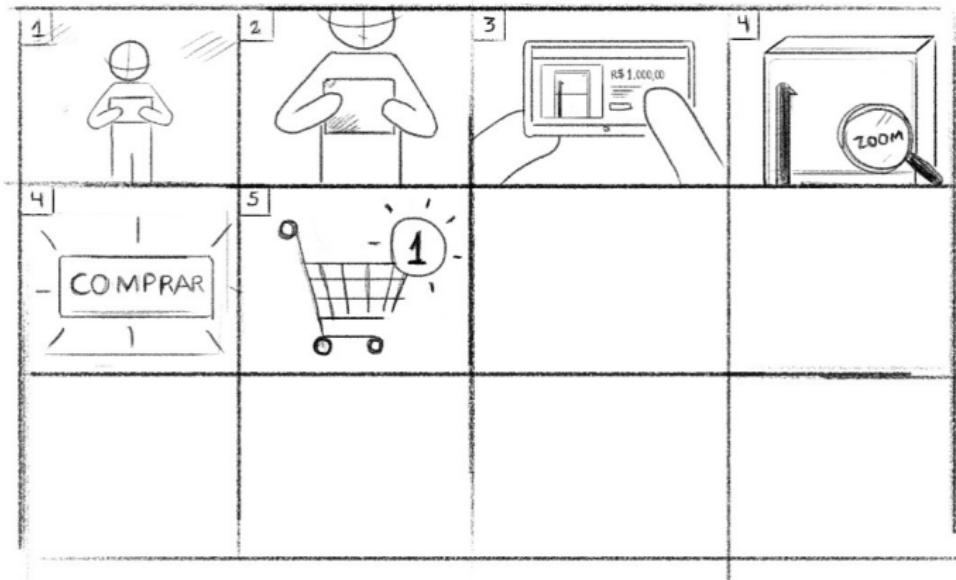


Figura 3: Storyboard.



Storyboards

Um *storyboard* pode ser facilmente adaptado para simular a jornada do usuário na utilização de um novo produto ou serviço;

Possibilita que façamos a prototipação da UX (Experiência do Usuário, do inglês *User eXperience*).



Modelos

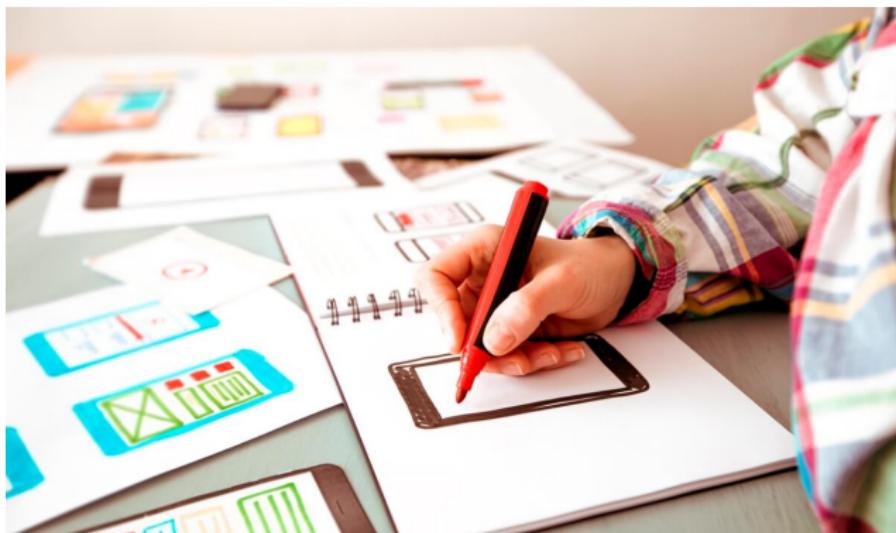


Figura 4: Modelo.



Modelos

São desenhos (rascunhos) do seu produto;

Podemos começar apenas com caneta e papel ou outros recursos acessíveis (como um conjunto de slides por exemplo);

Os primeiros modelos devem ser protótipos de baixa fidelidade.



programe_ce

Protótipo de Usuário

Esse tipo de prototipagem se caracteriza pela criação de um exemplar que imita o funcionamento do produto ou serviço para os usuários o explorarem e avaliarem.

Como se trata de protótipo que se aproxima bastante do produto final, apresenta-se como uma das melhores formas de validar uma solução internamente.



programe_ce

Protótipo de Usuário

Dividiremos esse tipo de protótipo em dois tipos:

Protótipo de média fidelidade;

Protótipo de alta fidelidade.

O nível de fidelidade de um protótipo tem relação direta com o quanto realista é a sua aparência, quanto mais alta a fidelidade, mais o protótipo deverá se parecer com o produto final.



Protótipo de média fidelidade

Os protótipos de média fidelidade apresenta-se como um excelente alternativa quando se quer um modelo interativo com baixo custo de desenvolvimento;

Representam apenas uma dimensão do seu produto – as informações e o fluxo de trabalho – como esse tipo de protótipo não receberemos nenhum *feedback* sobre o impacto do design visual ou as diferenças causadas pelos dados reais



Protótipo de média fidelidade

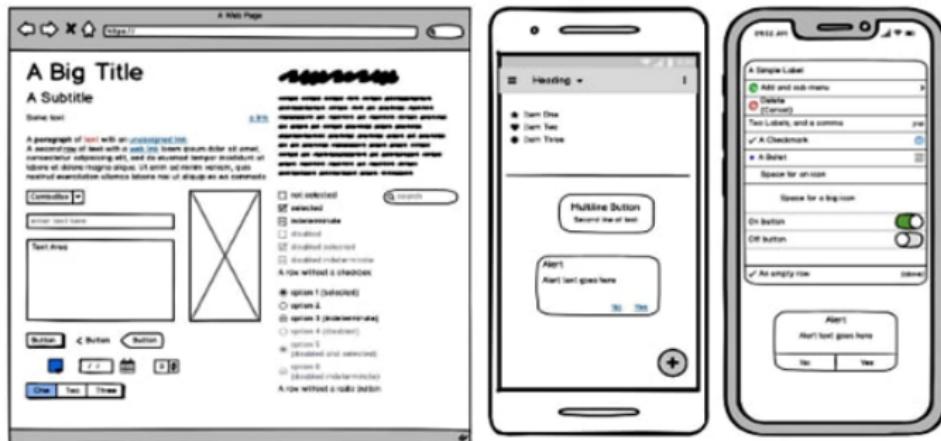


Figura 5: Telas do Balsamiq.



DICA DE FERRAMENTA: BALSAMIQ

É uma ferramenta usada para desenvolvimento de protótipos de média fidelidade, com ele podemos criar um protótipo de forma rápida e fácil.



programe_ce

DICA DE FERRAMENTA: BALSAMIQ

Saiba mais



programa_ce

Desenvolvimento Mobile

Protótipo de alta fidelidade

Um protótipo de alta fidelidade parece muito com o produto real;

A experiência apresentada na utilização desse tipo de protótipo são muito realistas.



programe_ce

Protótipo de alta fidelidade

Quando tratamos mais especificamente de prototipagem de softwares, podemos utilizar algumas ferramentas desenvolvidas especialmente para esse objetivo;

Essas ferramentas são geralmente projetadas para serem utilizadas por designers.



programe_ce

Protótipo de alta fidelidade

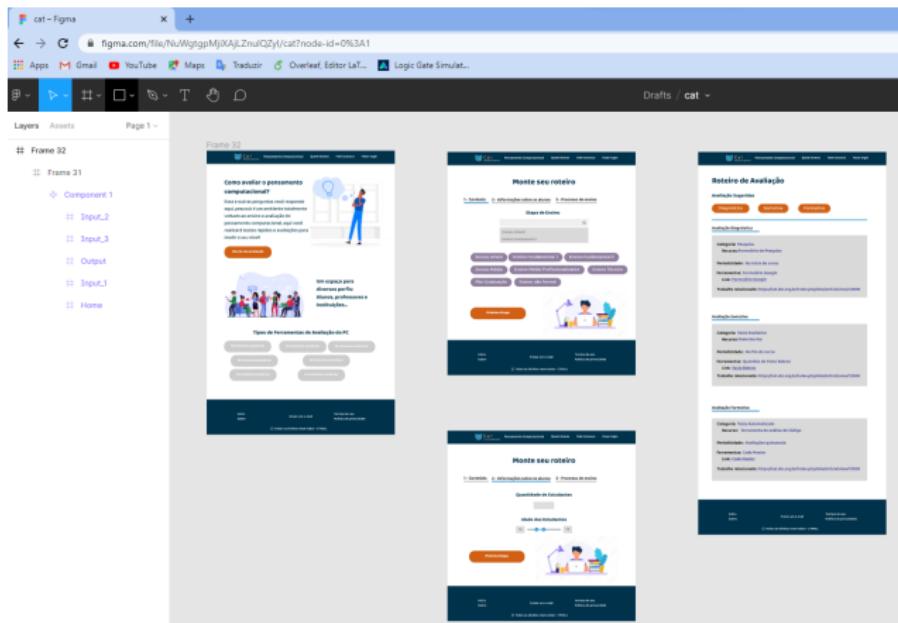


Figura 6: Tela do Figma.



DICA DE FERRAMENTA: FIGMA

O Figma é um editor gráfico de vetor e prototipagem de projetos de design baseado principalmente no navegador web;



programe_ce

DICA DE FERRAMENTA: FIGMA

Saiba mais



programme_ce

Desenvolvimento Mobile

Por enquanto é só!

