

Prototipagem.

Uma das etapas mais importantes no desenvolvimento de qualquer produto digital é a Prototipagem. Mas, o que são protótipos?

São ferramentas que nos permitem explorar, comunicar e avaliar nossas ideias. O que estamos procurando é cometer erros de forma rápida, fácil e barata, para aprender com nossos erros e continuar trabalhando.

Prototipagem é a solução: com esses esboços, podemos refazer rapidamente, obter feedback, testar conceitos e explorar opções para aprender muito com muito pouco esforço. Existem diferentes níveis de protótipos. Primeiro, protótipos de baixa fidelidade. São os modelos feitos em papel e lápis que representam um esqueleto, um esquema ou um fluxo simplificado de como o produto funcionará.

Nesse caso, a qualidade da representação não é importante, porque a usaremos apenas para testar de maneira simplificada e encontrar os erros mais essenciais, antes de continuar a adicionar qualidade ao design. Uma vez validados os esboços, passamos a construir os chamados protótipos de média fidelidade, ou wireframes.

Aqui temos uma representação mais fiel à tecnologia com a qual estamos trabalhando. Trabalhamos com componentes e padrões do ambiente digital e podemos validar a interação com mais detalhes e refinamentos. Finalmente, protótipos ou mockups de alta fidelidade. Esta última etapa simula as interfaces com o mais alto nível de detalhes.

Na melhor das hipóteses, um mockup deve parecer 99% igual à aparência do produto, após a conclusão. Podemos prototipar em uma apresentação de vídeo, em um desenho animado, gerando um modelo e podemos até prototipar executando uma cena simulando um serviço ou interação entre pessoas. O importante é que construamos um protótipo que possa ser testado, ou seja, que nos permita testar com pessoas reais e entender, em uma instância muito incipiente do processo de design, se a ideia que selecionamos está alinhada com as necessidades, se foi entendida, se gera valor ou se precisa de ajustes e modificações.

E como são feitos os protótipos? Ao contrário do que normalmente se pensa, o mundo do design de produtos digitais funciona de maneira muito artesanal. A grande maioria das empresas usa papel, lápis, cola e tesoura para casos preliminares. Isso reforça o caráter do esboço, nos ajuda a trabalhar rapidamente e a tomar decisões sem perder tempo com detalhes desnecessários.

Em resumo, os protótipos são ferramentas fundamentais para testar nossas ideias, explorar hipóteses e comunicar o funcionamento essencial dos produtos que projetamos.