

Prototipação em papel e Exemplo de Tarefas

Condições de conclusão

O que é a Prototipação em papel?

Prototipar uma aplicação em papel é:

Construir (partes) da GUI de uma aplicação utilizando materiais de baixo custo, tais como papel e caneta.

Executar cenários de usuário final com essas GUI em papel, testando efetivamente o design de interação da GUI.

Utilizar o conhecimento adquirido para o projeto real da GUI da aplicação.

Prototipação em papel é um método de baixo nível, de baixo custo que ajuda a descobrir o quão adequada é a sua GUI para executar tarefas específicas.

Ele pode responder a perguntas como:

Os usuários finais estão fazendo o que você quer que eles façam?

Eles estão fazendo o que você espera que eles façam?

Será que eles ficam confusos ao tentar alcançar seus objetivos?

Você realmente pensou em todos os caminhos possíveis através da aplicação?

Será que eles têm um caminho preferido?

Há algum caminho ou alguma forma não utilizada?

Há caminhos utilizados de maneira para as quais não foram destinados?

Papéis na prototipação em papel

Há 4 papéis que são distribuídos entre os membros da equipe:

Testador - Aquele que testa os protótipos das outras equipes. Esta pessoa é convidada a "pensar em voz alta" ao testar os protótipos, para dar contexto observadores.

Computador - Esta pessoa deve permanecer em silêncio e reagir aos comandos do testador usando os componentes da GUI. Por exemplo, quando o testador pressiona a seta em um drop-down-box, o "computador" tinha que pegar rapidamente o elemento GUI de papel específico (a lista drop-down) e adicioná-lo ao "website".

Assistente-computador - Em tempos de necessidade, um "assistente-computador" estava lá para dar o "computador" algum poder de processamento extra! (ou seja, on-the-fly corte e colagem de elementos gráficos em falta).

Observador - Esta(s) pessoa(s) anota tudo o que o testador diz e faz, mas sobretudo o que não faz ou não pode fazer ou tem dificuldade.

O que você precisa?

Então o que você precisa para começar a criação de protótipos de papel?

Folhas de papel (bom ter várias cores)

Canetas (também em várias cores)

Tesoura e / ou faca X-Acto

Cola e / ou fita

Opcional: Stickies de cores diferentes (útil para "pop-up" mensagens como uma tela de carregamento ou mensagens de erro)

Imaginação!

(**testar o protótipo e não o testador ;-)

Utilidade

Prototipação em papel é especialmente útil para a coleta de dados sobre os seguintes tipos de problemas:

- Conceitos e terminologia
- Navegação / workflow.
- Conteúdo.
- Layout da página
- Funcionalidade

Lista de Tarefas

Abaixo estão as perguntas que devem ser respondidas através da utilização de análise de tarefas e Papel Prototipagem.

Conceitos e Terminologia

- Será que os usuários entendem os termos escolhido?
- Existem conceitos-chave que não compreendem?

Navegação / Fluxo de Trabalho

- Está de acordo com o que os usuários esperam?
- Será que precisam ficar alternando entre telas?
- Será que a interface pede entradas que os usuários não têm, ou não querem entrar?
- O que faz o usuário "pressionar"? Se estes ainda não são links, devem ser links em seu novo design.

Conteúdo

- Será que a interface fornece a informação correta?
- Será que elas têm informações redundantes ou chatas?

layout de Página

- Os usuários podem encontrar informações?
- Os campos estão na ordem em que os usuários esperam?
- A quantidade de informação muito grande, insuficiente, ou perto do ideal?

Funcionalidade

- Estão faltando funcionalidades que os usuários precisam na interface ?
- Existe muita funcionalidade supérflua com as quais os usuários não se preocupam?