

Aula 5

**Wireframe, Mockup e
Prototipação**

Profa. Jaline Mombach
jaline.mombach@ifb.edu.br

Agenda

- Revisão do exercício anterior
- Wireframe, Mockup ou Protótipo?
 - Atividade Prática: Projeto do Brainstorming
- Prototipação
 - Prototipação em papel
 - Atividade Prática: Projeto do Brainstorming

NA AULA ANTERIOR...

ATIVIDADE AVALIATIVA

PROJETO DANÇA AMÉRICA

Wireframes NA AULA ANTERIOR...

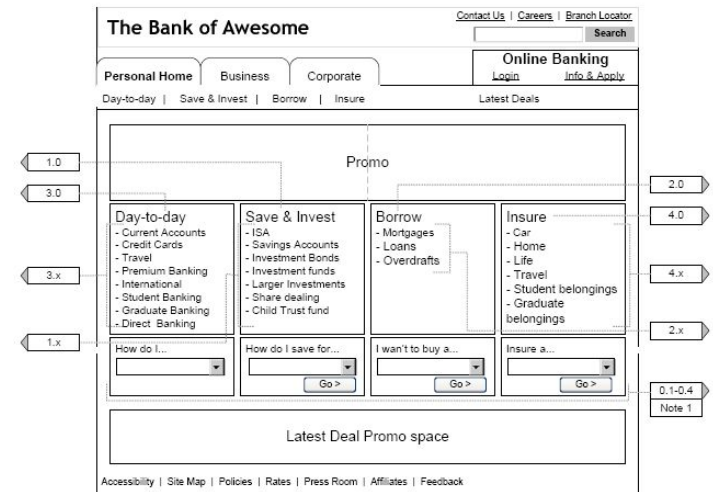
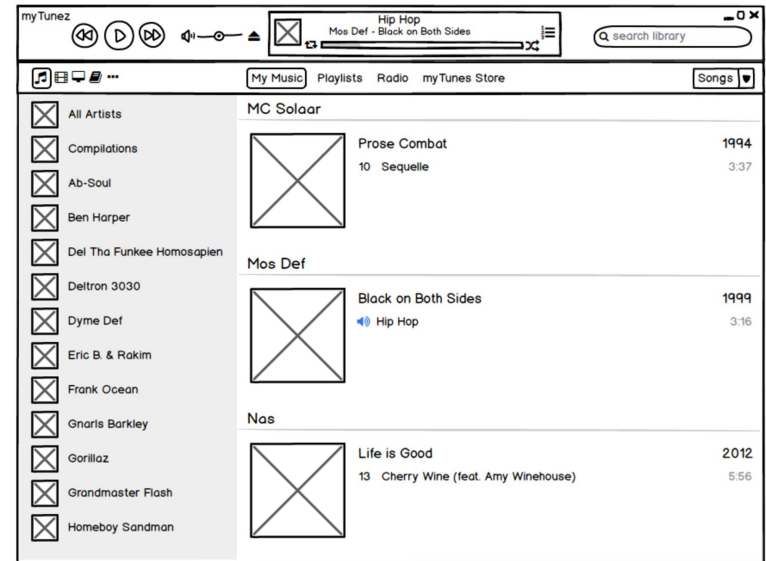
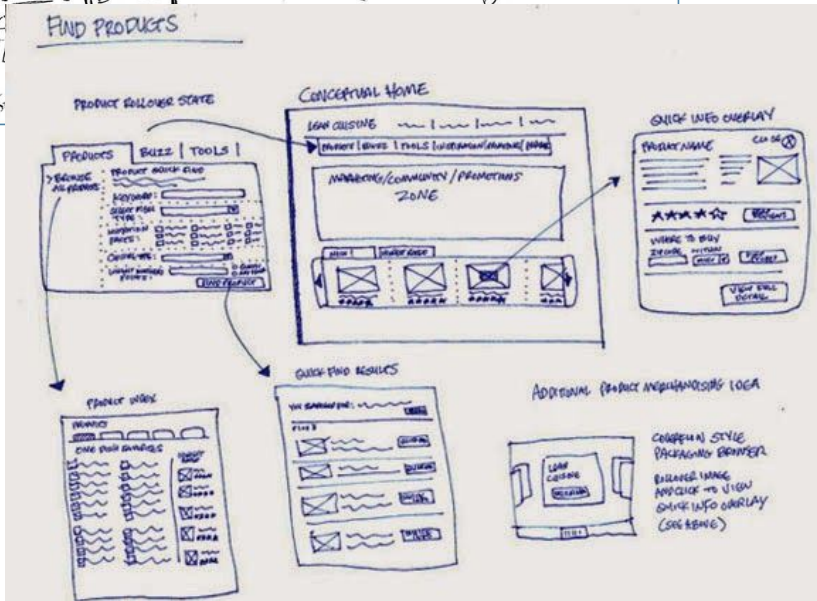
Desenho, esqueleto, “planta baixa” que demonstra a arquitetura de um site, sistema ou aplicativo.

Mostram claramente:

- os principais grupos de conteúdo
- a estrutura da informação
- uma descrição e visualização básica da interface e interação do usuário

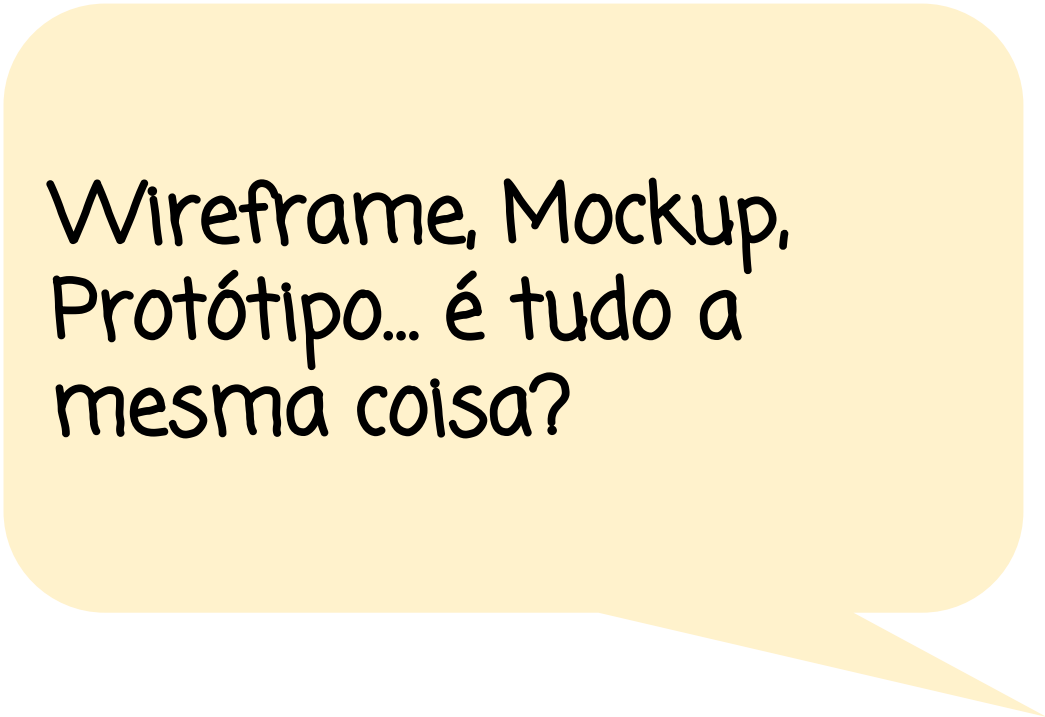
Wireframes não são apenas caixas meio sem sentido desenhadas em p&b, embora pareçam exatamente isso. Considere-os como o esqueleto do seu design e lembre-se que os wireframes devem conter a representação de todas as partes importantes do produto final.

Wine 0 NA AULA ANTERIOR...



ATIVIDADE

- Baseado na atividade de brainstorming realizada há algumas aulas, os grupos agora deverão criar os wireframes do projeto.
- Se for necessário, o fluxo de telas também.



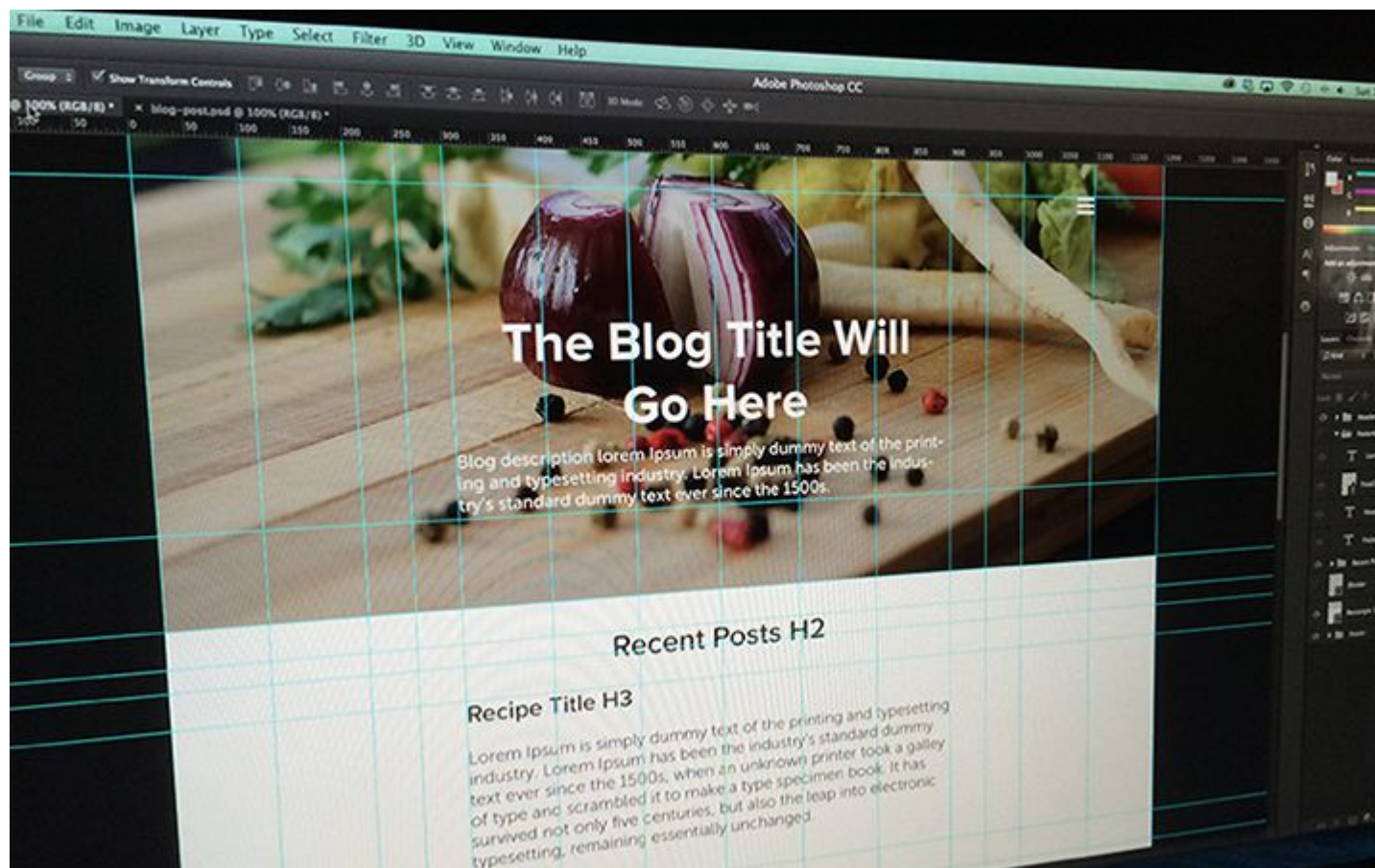
Wireframe, Mockup,
Protótipo... é tudo a
mesma coisa?

Mockup

Os mockups são a evolução dos wireframes enriquecido de detalhes de design visual da interface (ainda estáticos)

- representa a estrutura da informação, visualiza o conteúdo e demonstra as principais funcionalidades de uma forma estática
- estimula as pessoas a realmente revisarem a parte visual do projeto

Mockup



Veremos como fazer na prática na próxima aula... (em laboratório)

Protótipo

É uma manifestação de design que permite aos stakeholders interagirem com ele e explorarem sua adequação

- Baixa fidelidade
- Média fidelidade
- Alta fidelidade

ATIVIDADE

PROTOTIPAÇÃO PARTICIPATIVA

Técnica: Braindraw

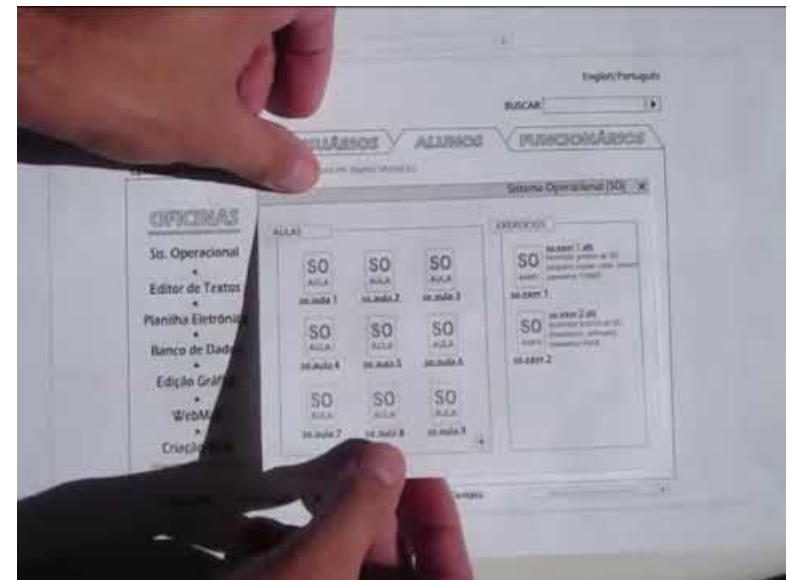
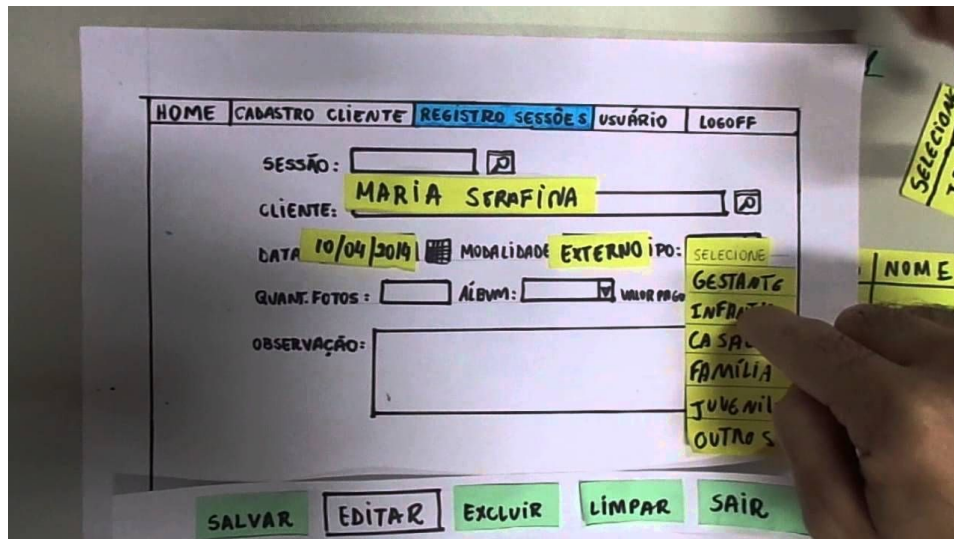
Portal IF Tech Day

Protótipo

Baixa fidelidade

É aquele que não se parece muito com o produto final, mas permite análise da interação.

Técnica de exemplo: Prototipação em papel



Prototipação em Papel

Consiste em esboçar telas e objetos de interação (de acordo com o projeto de interação proposto) em papéis no tamanho real esperado para cada um

A construção de protótipos em papel é uma técnica clássica de grande aceitação no meio dos especialistas em projetos de interfaces de usuário devido à sua **simplicidade**, ao seu **baixo custo** e por ser muito efetiva.

ATIVIDADE

- Baseado na atividade de brainstorming realizada há algumas aulas, os grupos agora deverão criar os protótipos em papel
- Após criação, filmar a realização de pelo menos três tarefas nos protótipos

Comparação

De maneira geral...

REPRESENTAÇÃO	FIDELIDADE	CUSTO	USO	CARACTERÍSTICAS
Wireframe	baixa	\$	Documentação, comunicação rápida	Rascunho, representação preta e branca da interface
Protótipo	média a alta	\$\$\$	Teste de usabilidade, esqueleto reutilizável para o desenvolvimento da interface	Interativo
Mockup	média a alta	\$\$	Coletar feedback e conseguir vender a ideia do produto	Visualização estática

Protótipos de baixa fidelidade também são criados, principalmente nas técnicas participativas (que envolvem o usuário) e podem tornar-se interativos com abordagens similares à prototipagem em papel.

Referências

UDEMY. Design de Interface. Disponível em <<https://www.udemy.com/design-de-interface>>. Acesso em 21 de março de 2018.

LIESENBERG, Hans. Prototipagem em papel. Disponível em <<https://sites.google.com/a/liesenberg.biz/interfaces/Home/prototipagem-em-papel>>. Acesso em 3 de abril de 2018.

RUTE, Ana. Wireframe, Protótipo e Mockup. Disponível em <<https://anarute.com/wireframe-prototipo-e-mockup-qual-a-diferenca/>> Acesso em 21 de março de 2018.