

Módulo 3 - Desenvolver

Rabiscoframe

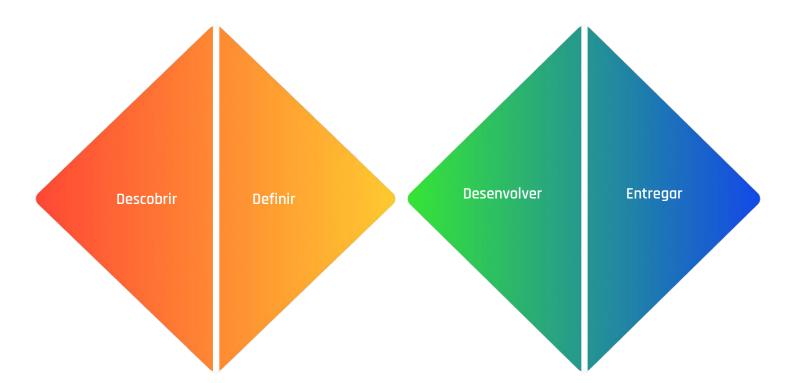




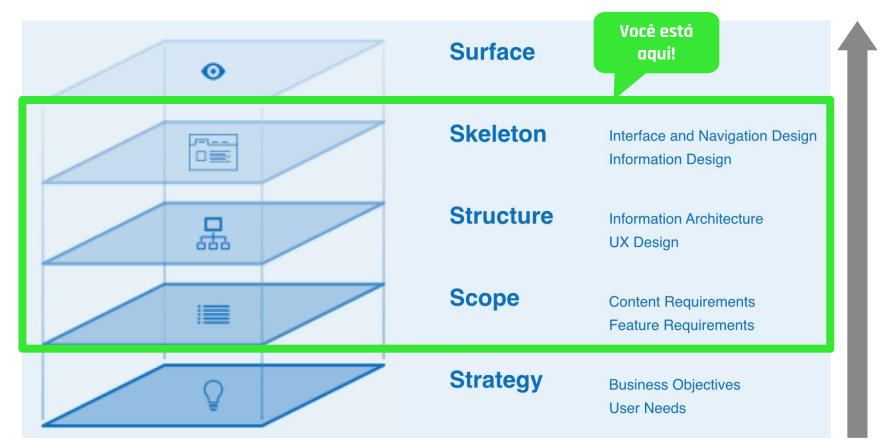




Onde estamos?









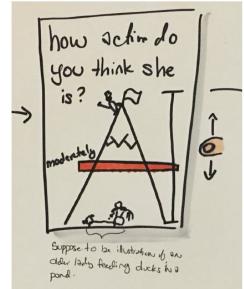


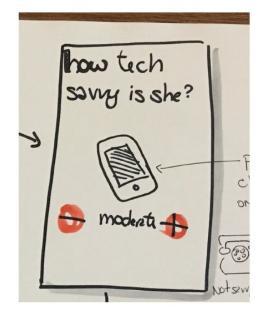
Níveis de fidelidade de um protótipo



Baixa Fidelidade (Lo-Fi)

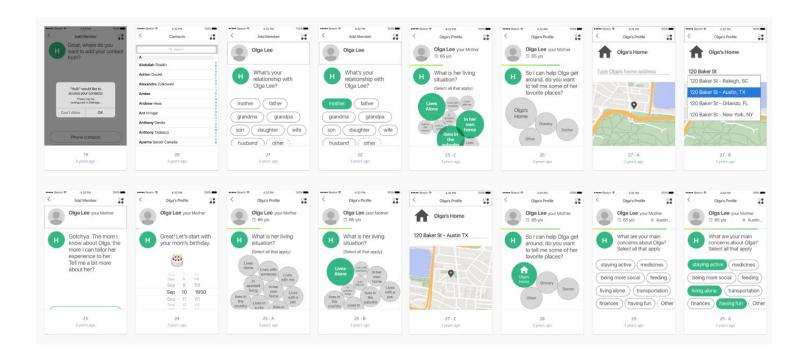






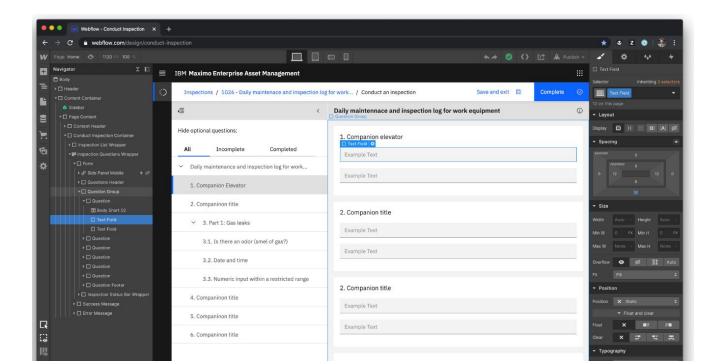


Média Fidelidade (Mid-Fi)





Alta Fidelidade (Hi-Fi)





Relembrando - User Story

Eu, como um/uma <tipo de usuário>, quero / preciso de / gostaria <algum objetivo> , para que <algum motivo>.

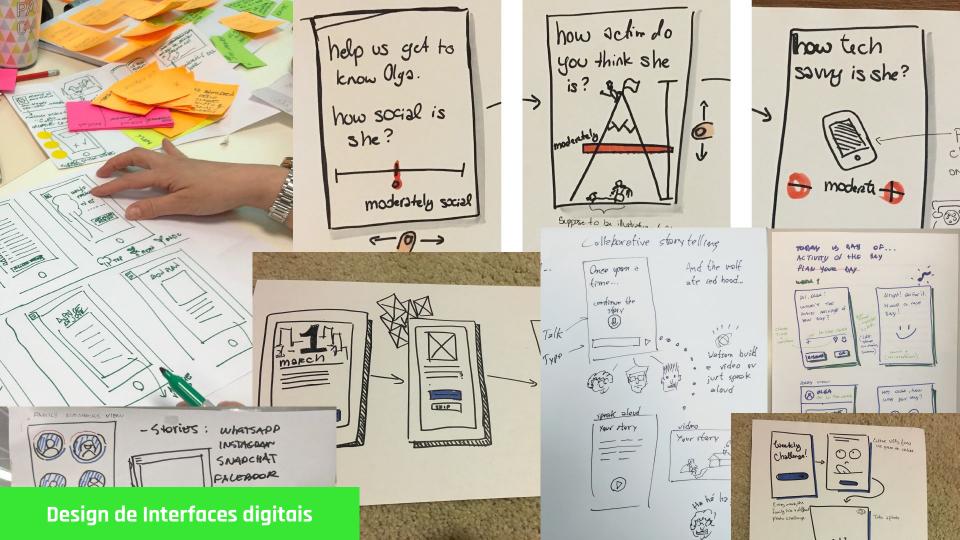
As a <user role>
I want <goal>
so that <benefit>.



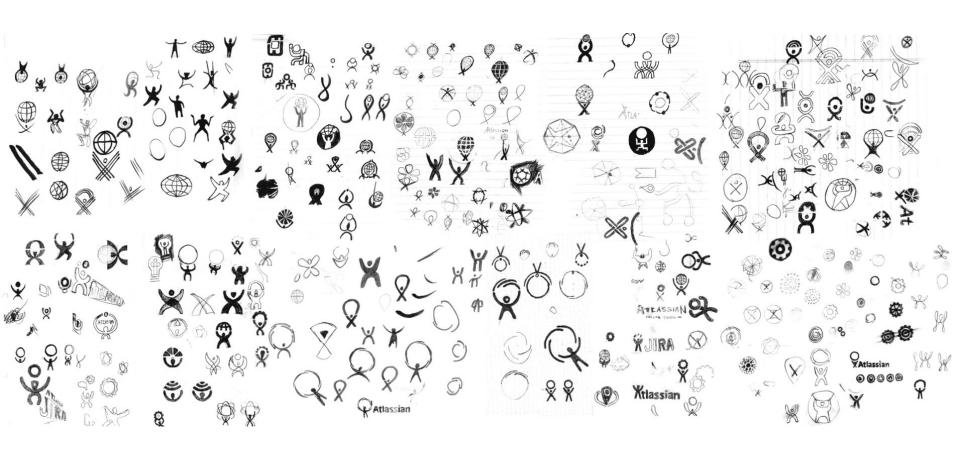


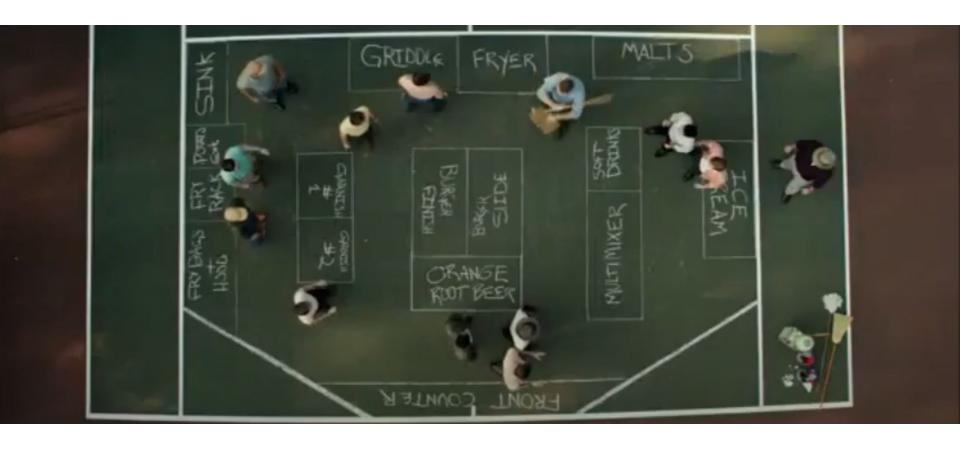
Geração de Alternativas

Esboços











Qual o valor?

Esses esboços, ou sketches de UI podem ajudar a encontrar as melhores soluções para problemas difíceis e oferecer a melhor experiência para os usuários finais.







Rápido

Rascunhos são fáceis de fazer e não precisa ser um exímio ilustrador

Todo mundo pode desenhar sketches!



Oportuno

Rascunhos podem ser feitos a qualquer momento quando necessário

Tenha sempre um bloco de anotações e um lápis!





Descartável

Se não for algo que puder jogar fora depois de pronto, provavelmente é muito mais do que um rascunho. O esforço tem que estar no conceito e não na execução





Abundante

(quantidade > qualidade)

Não é um artefato isolado. Deve ser representado em maiores quantidades, em série e volume





Vocabulário Claro (estilo)

Rascunhos tem cara de rascunho. Linhas, blocos, desenhos pouco detalhados, elementos de interação bem simplificados





Gesto Distinto

Tem que passar a impressão e senso de "abertura" e liberdade. Não são precisos e estão longe das especificações finais de implementação. Em resumo: tem cara de sketch.





Não se aprofunda em detalhes

Aqui não é a hora pra decidir como vai ser o estilo, cor, tipografia, e a forma como vai ser implementado





Nível apropriado de refinamento

Dependendo do que você quiser deixar mais claro no rascunho, você pode elevar um pouco o nível de detalhe, o suficiente para corresponder o que estiver na mente do designer





Sugerir e explorar ao invés de afirmar

Sketches não afirmam, eles sugerem qual é o comportamento esperado, interações e conteúdo que podem estar presentes naquela tela ou fluxo





Ambiguidade

Rascunhos podem ser propositalmente ambíguos, e dar a abertura para diferentes interpretações. Essas interpretações podem levar para caminhos interessantes antes não esperados

Sair do óbvio





Suporte





Graphical User Interface (GUI)

aqueles baseados em tela:

- Sites (institucional, e-commerce, rede social, etc...)
- Web apps
- Sistemas corporativos
- Aplicativos móveis
- Tótens e outros dispositivos interativos







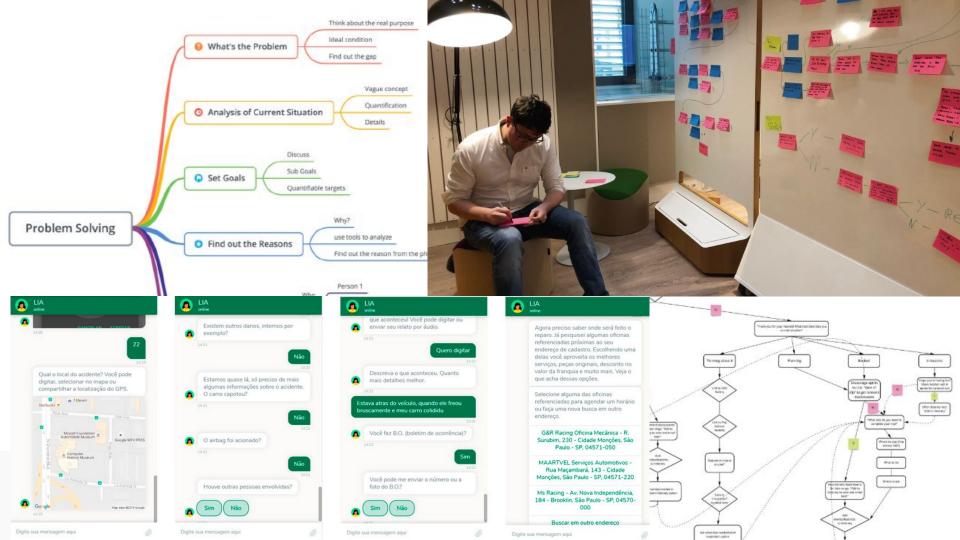


Interfaces conversacionais

baseadas em voz e texto:

- Smart speakers
- Chatbots
- URA (Unidade de Resposta Audível)









Serviços baseados em interface gráfica ou ambiente físico

- Compra
- Viagens
- Hospedagens
- Brand experience
- Mobilidade urbana







Atividade Rabiscoframe

- Breakout Room Grupo Projeto Integrador
- Folha sulfite e canetinha preta (ou o mais próximo disso)
- Desenhar 5 possibilidades de "home" para o app ou site que o grupo vai desenvolver. N\u00e3o se preocupe com perfei\u00e7\u00e3o.
- Selecionar de cada tela desenhada o que acha mais relevante
- Consolidar os elementos em apenas uma tela
- Cada integrante do grupo vai fazer o exercício individualmente. Depois, cada um vai explicar suas ideias para o grupo
- Subir a foto do papel no Miro do Grupo para fazer a discussão