

Prototipação

Link para protótipo:

<https://www.figma.com/file/YIn5ySjuGiiGRapHxAAtjaI/Interface-Homem-Computador-UFLA?node-id=0%3A1&viewport=538%2C303%2C0.10920517146587372>

Em discussão, o grupo concluiu que a avaliação da metáfora e dos modelos mentais de “shopping” é a atividade mais importante e deve ser prioridade no processo de design do nosso projeto. Por isso, prototipamos com intuito de avaliar especificamente essa tarefa, que será abordada de diferentes formas nos testes com usuário. Por ser uma única tarefa e a considerada mais importante, escolhemos a abordagem de alta fidelidade, para extrair os principais ruídos na interação de forma realista.

Utilizamos o Figma nesse protótipo que tem implementado o mapa de navegação e fornece um overview da interação, porém também utilizaremos a ferramenta ProtoPie para otimizar a experiência durante os testes. Essa otimização será implementada nesta semana, durante a preparação para os testes, e enviado ao professor junto à entrega da atividade de “Planejamento de Testes”.

Como dito anteriormente, a tarefa chave para esses testes será compras em um único supermercado, e os cenários serão descritos na próxima etapa.

A equipe tinha planejado que a próxima etapa de reprototipação incluiria as listas de compras reutilizáveis, que poderiam ser melhor testadas com a tarefa de compra em um único mercado já avaliada. Porém, na conversa de com o professor do dia 06/07, foi apontado que não terá um segundo ciclo de design, então o grupo avaliará se há possibilidade de incluir essa tarefa, mas sem certeza.