



Jonas Healy · [Seguir](#)



19 de dezembro de 2016 · 7 minutos de leitura

Os prós e contras de desenhar e prototipar em várias fidelidades

Nas últimas semanas, meus colegas de turma (escola ux) 01 e eu fomos encarregados de um projeto; ou seja, construir uma ferramenta para nós mesmos (para eventualmente ser compartilhada publicamente) com a qual poderíamos compartilhar, salvar, comentar e encontrar recursos de UX.

Este projeto veio com um breve delineamento do número de restrições e funcionalidades que precisariam estar presentes, além das quais a pesquisa ditaria a forma e o design do projeto final.

Enquanto participamos de um grande número de atividades de pesquisa, desde a desconstrução de sites concorrentes para seus elementos, ao desenvolvimento de escalas de atributos importantes, a vários exercícios de técnica KJ em pontos-chave de decisão, bem como uma atividade onde a questão “como poderíamos” foi perguntado em um grande número de considerações – e embora a importância dessas atividades de pesquisa não possa ser subestimada no avanço do projeto, hoje eu prefiro discutir uma área de foco completamente diferente.

Ou seja, esboçar e, mais ainda, prototipar em múltiplas fidelidades.

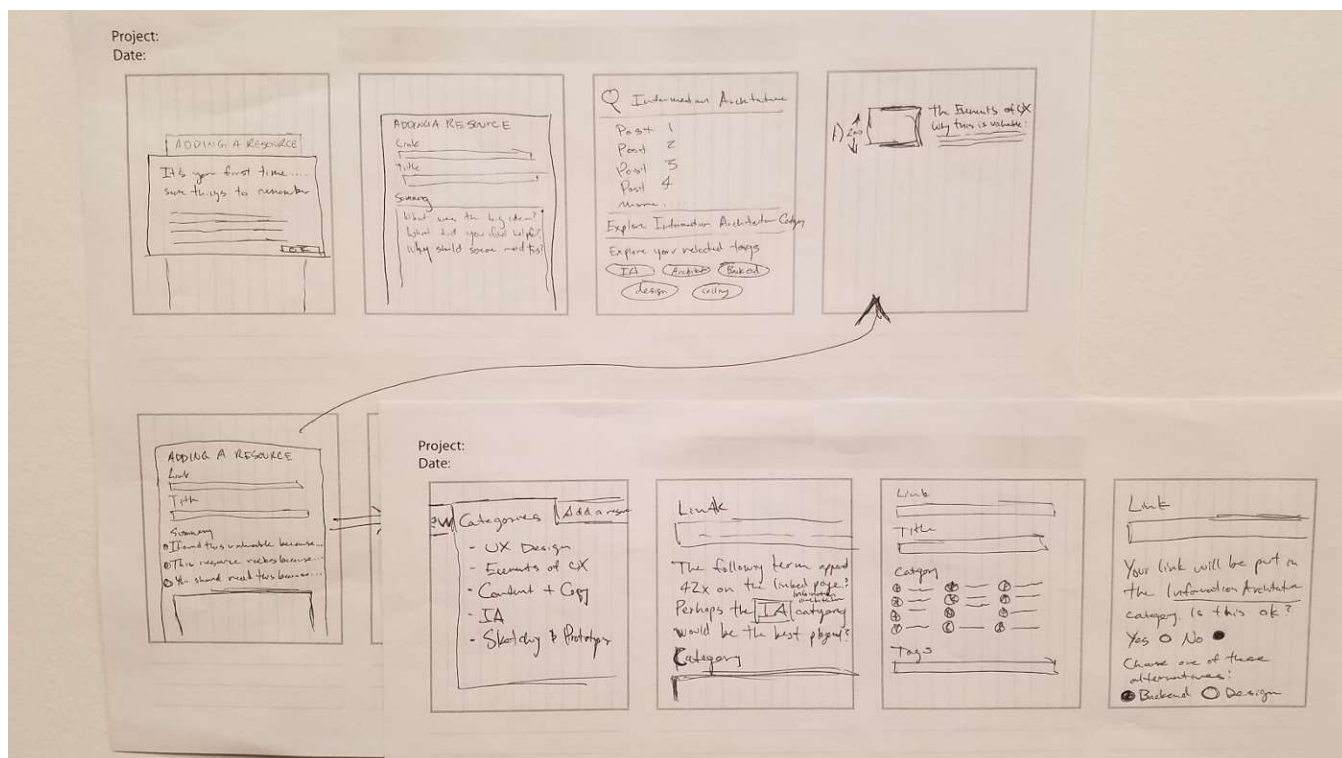
Embora eu tenha achado muitas dessas atividades de pesquisa gratificantes e perspicazes para levar o projeto adiante, as etapas mais úteis ao longo deste projeto construído aos meus olhos foram aquelas em que pudemos colocar o que aprendemos - em esboços, no papel, em ferramentas de prototipagem — tomando decisões de design e depois testando essas decisões, internamente como uma equipe e em usuários ao vivo, para ver nosso design em ação.

Esboçar/prototipar em baixa fidelidade



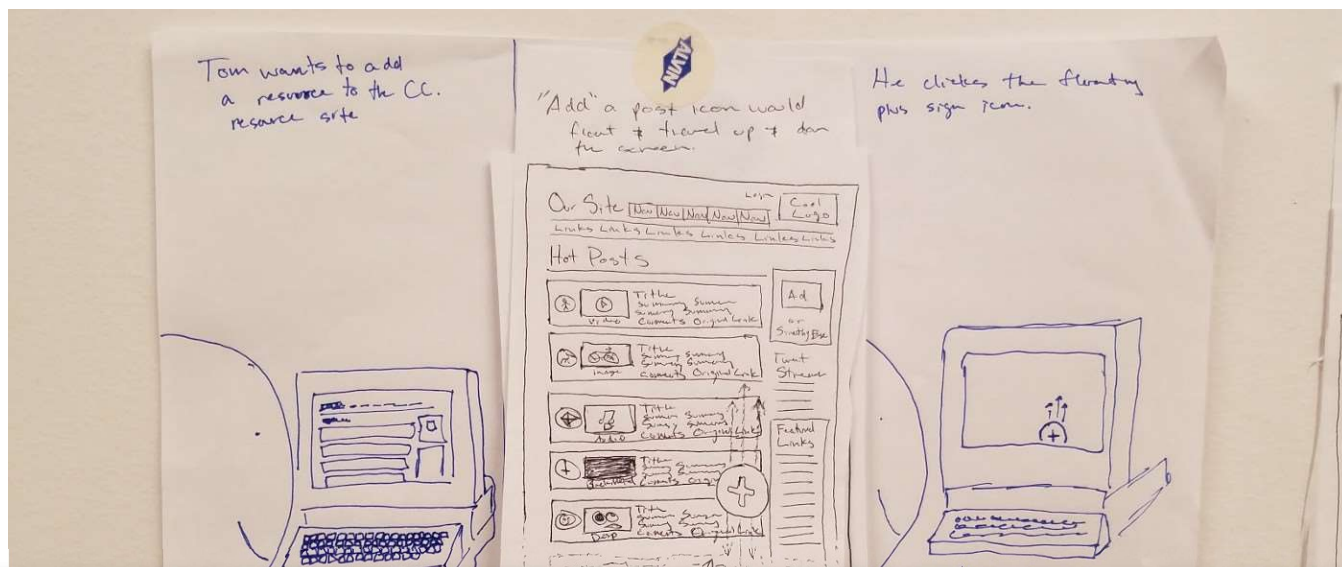


coisas no papel no interesse de explorar como nosso design pode parecer em uso e prática.



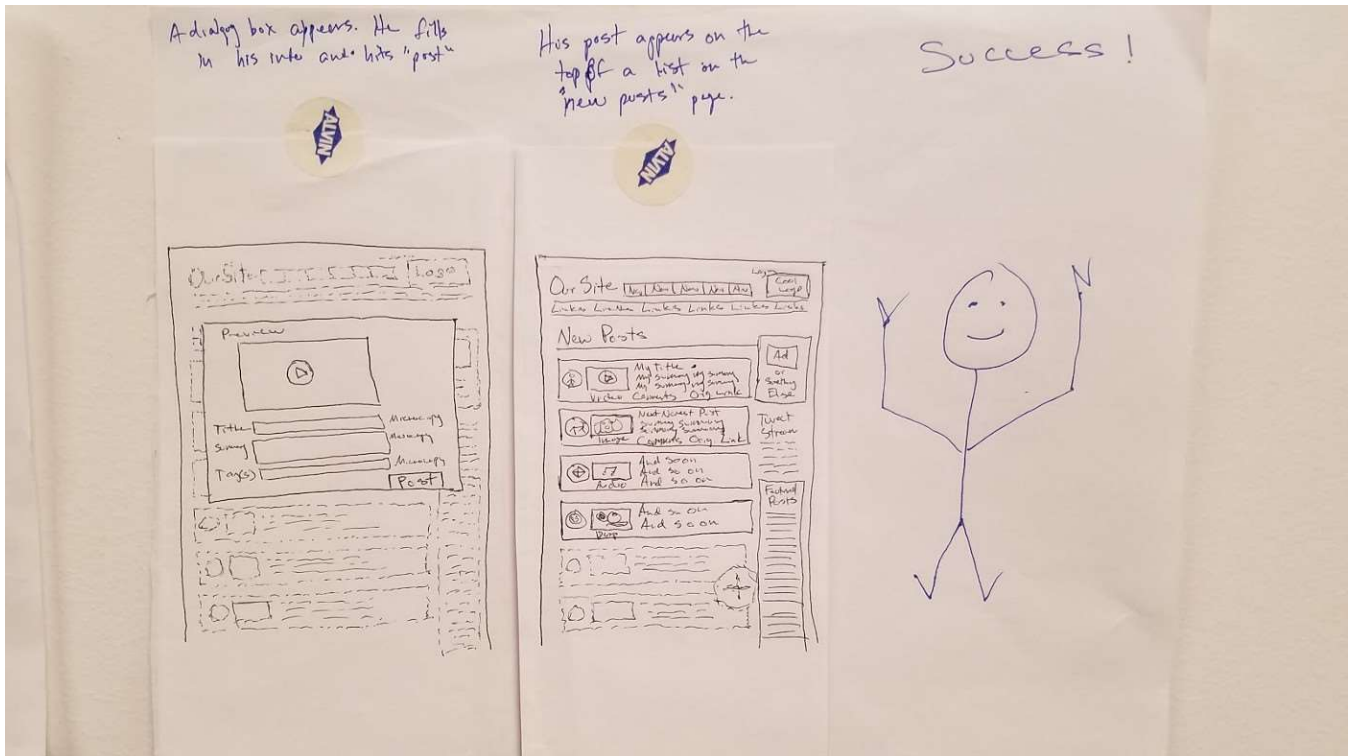
Esboços rápidos em baixa resolução.

Para fazer isso, trabalhamos coletivamente em uma atividade de sketchboard em que cada um de nós pegou uma parte de uma história de usuário ou interação que precisaria concluir, esboçou como cada uma dessas interações poderia ser individualmente . . .





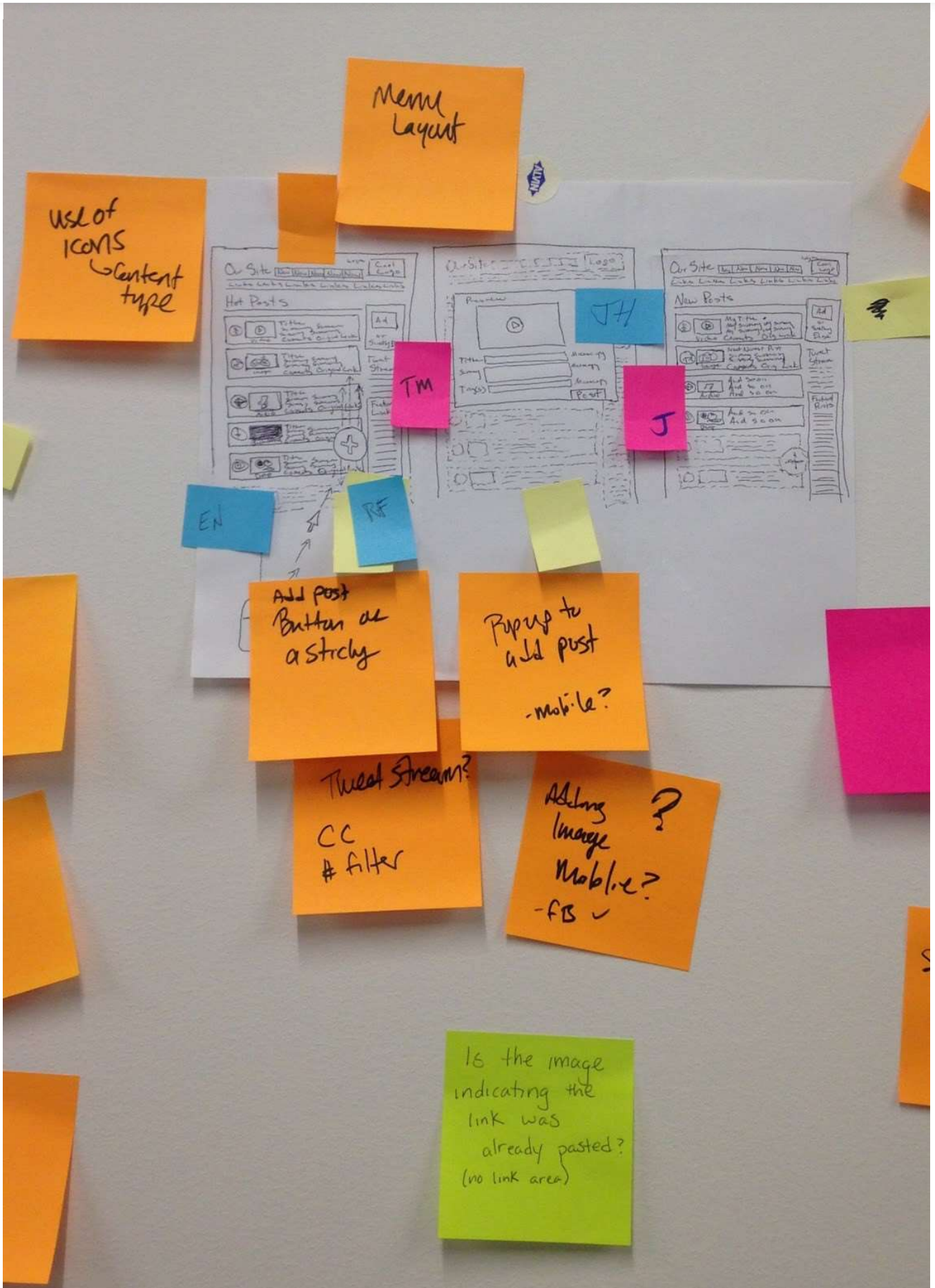
Interação individual em baixa fidelidade (continuação abaixo).



... avaliou como uma equipe quais pedaços de funcionalidade e design nós gostamos. .

.





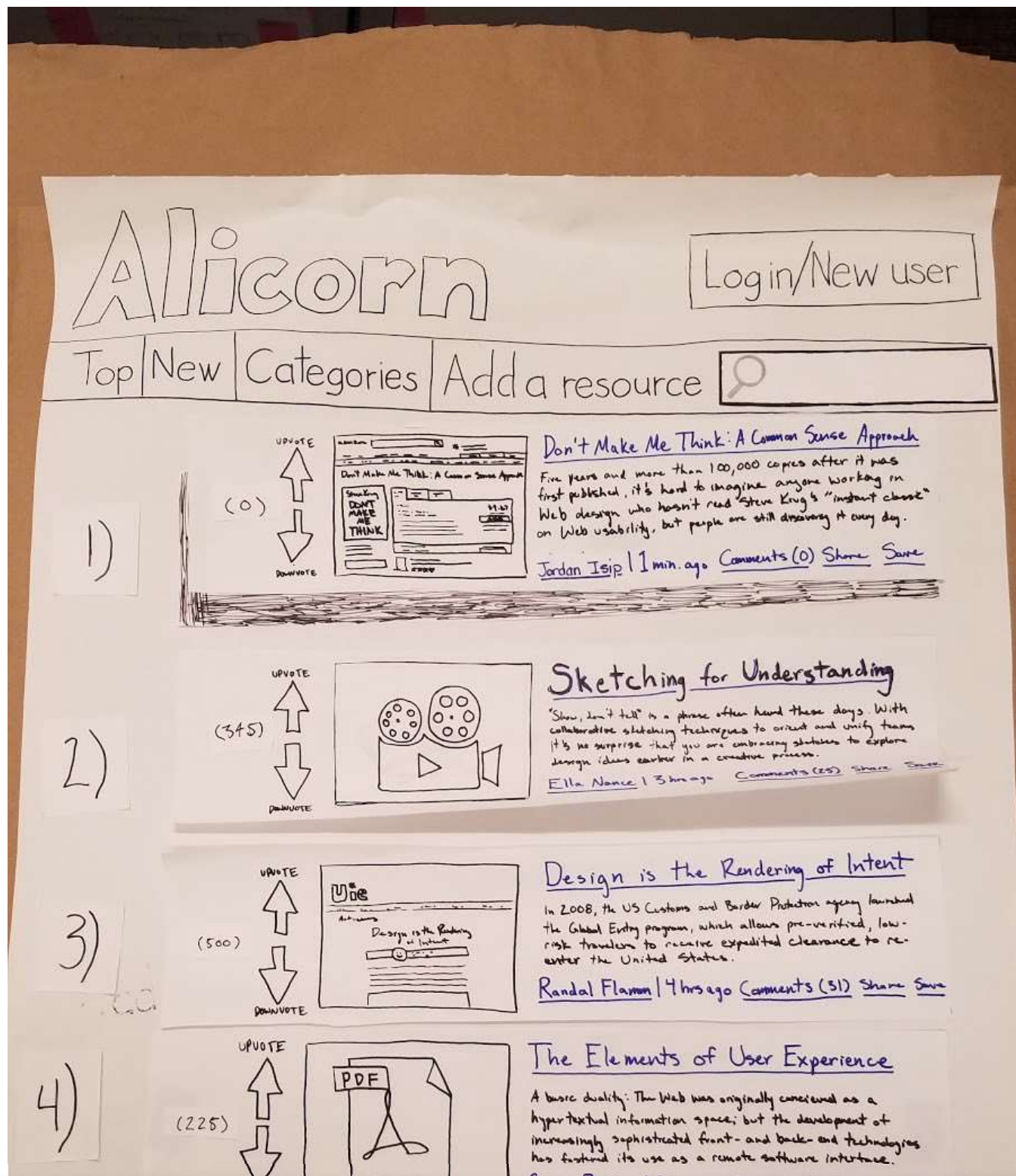


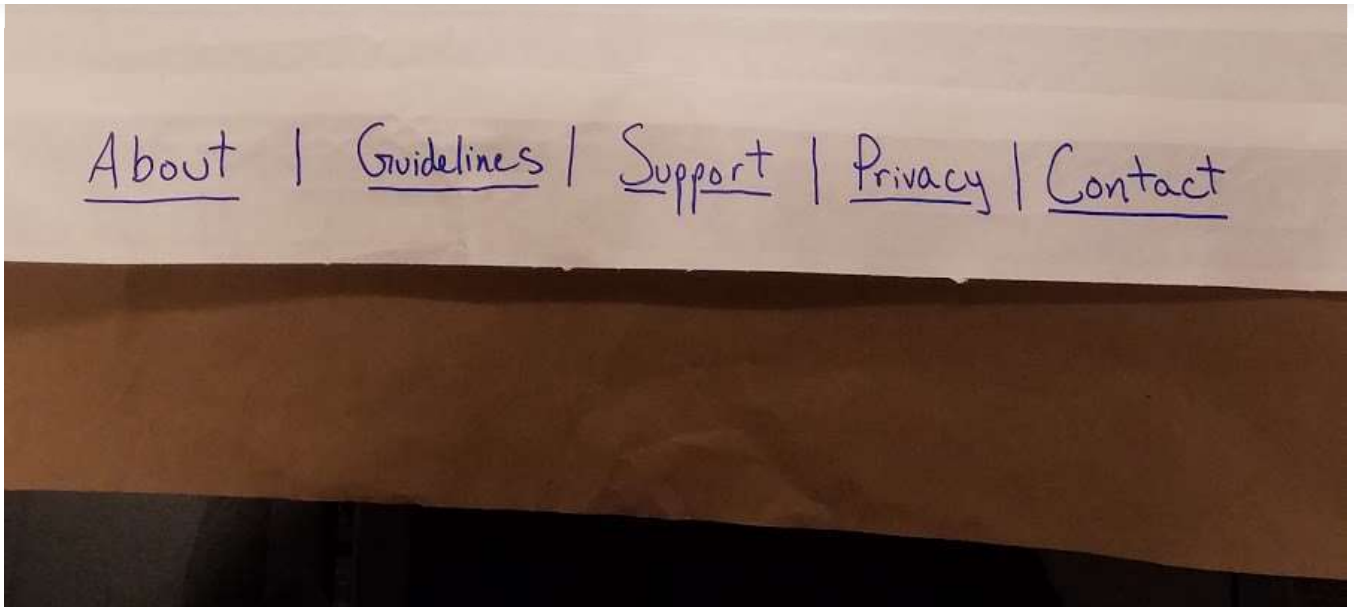
de uma atividade para outra.





Esboçar e iterar nesse nível nos permitiu tomar várias decisões de design antes de colocar o design na frente dos usuários, confrontar quaisquer pontos difíceis que observamos internamente e depois decidir coletivamente qual forma, recursos e funcionalidade podem entrar em nossa baixa fidelidade protótipo de papel (foto abaixo), que eventualmente testamos em vários usuários.





Protótipo de papel de baixa fidelidade usado para teste de usuário.

Ao longo dessas fases do processo de design, as **vantagens de desenhar e prototipar em baixa fidelidade** eram aparentes:

Esboçar em baixa fidelidade nos permitiu:

- Gerar ideias.
- Comunicar ideias.
- Responder a perguntas.
- Revelar novas informações.
- Visualize os fluxos do usuário.

Enquanto a prototipagem em baixa fidelidade nos permitiu:

- Crie alterações rápidas e baratas em um projeto.
- Falhe com frequência, de forma barata e rápida.
- Crie escolhas.

Por outro lado, existem **várias** pequenas **desvantagens para esboçar e prototipar em baixa fidelidade**. Eles são :





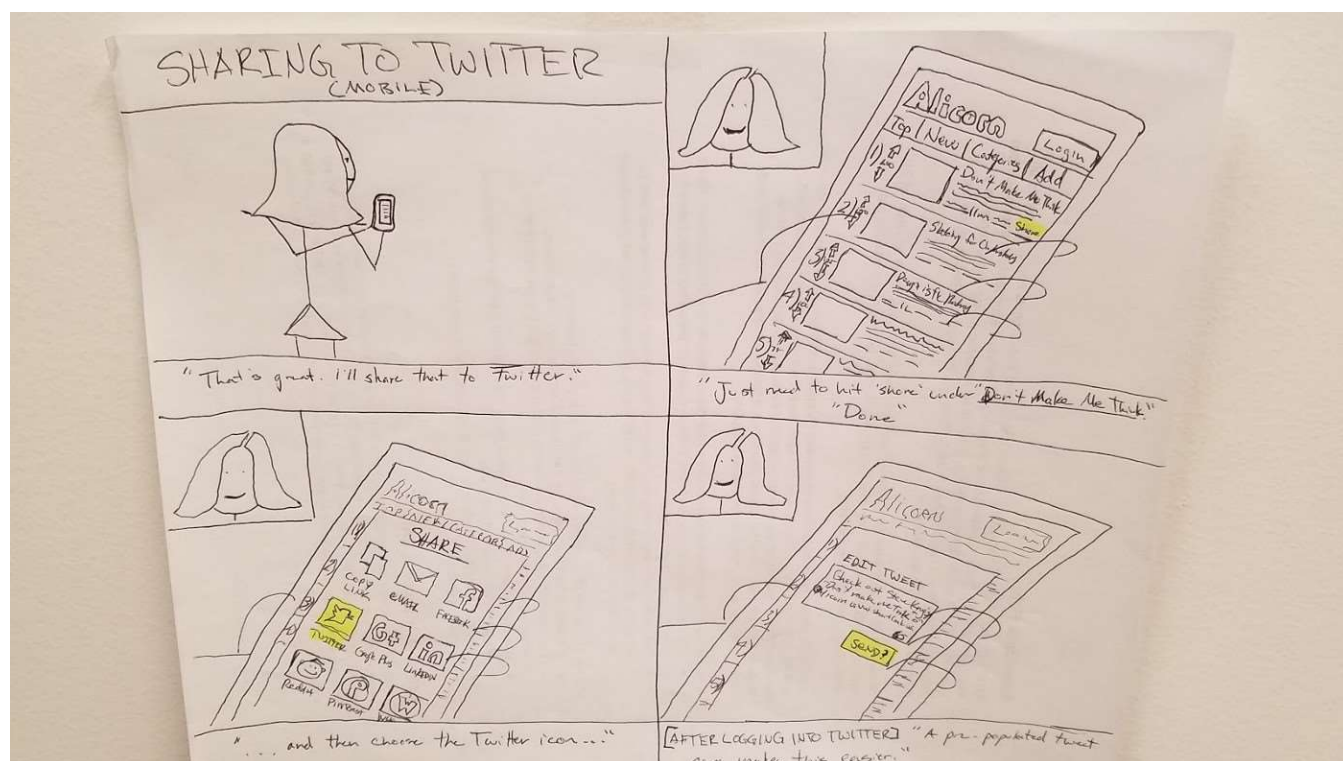
- Os protótipos podem não estar visualmente próximos o suficiente de um ambiente digital para que os usuários os percorram intuitivamente.

Novamente, a vantagem dos protótipos de baixa fidelidade é que, se você estiver tendo problemas com qualquer uma das desvantagens mencionadas acima, uma versão nova e aprimorada pode ser lançada em meros minutos.

Prototipagem em Média Fidelidade

Depois de muitos testes de usuário, análise desses testes, mapeamento de experiências do usuário e um grande número de discussões de resultados e muito mais iterações no design, nós, como equipe, estávamos prontos para mover nossos protótipos para um nível mais alto de fidelidade.

Novamente, isso significou primeiro esboçar uma interação do usuário, embora, desta vez, tenhamos certeza de incluir indicadores de onde o usuário pode estar usando o design (fidelidade ambiental) e indicadores de como o usuário pode se sentir em cada etapa do processo.



Esboço em média fidelidade (maior detalhe, contexto, reações do usuário).

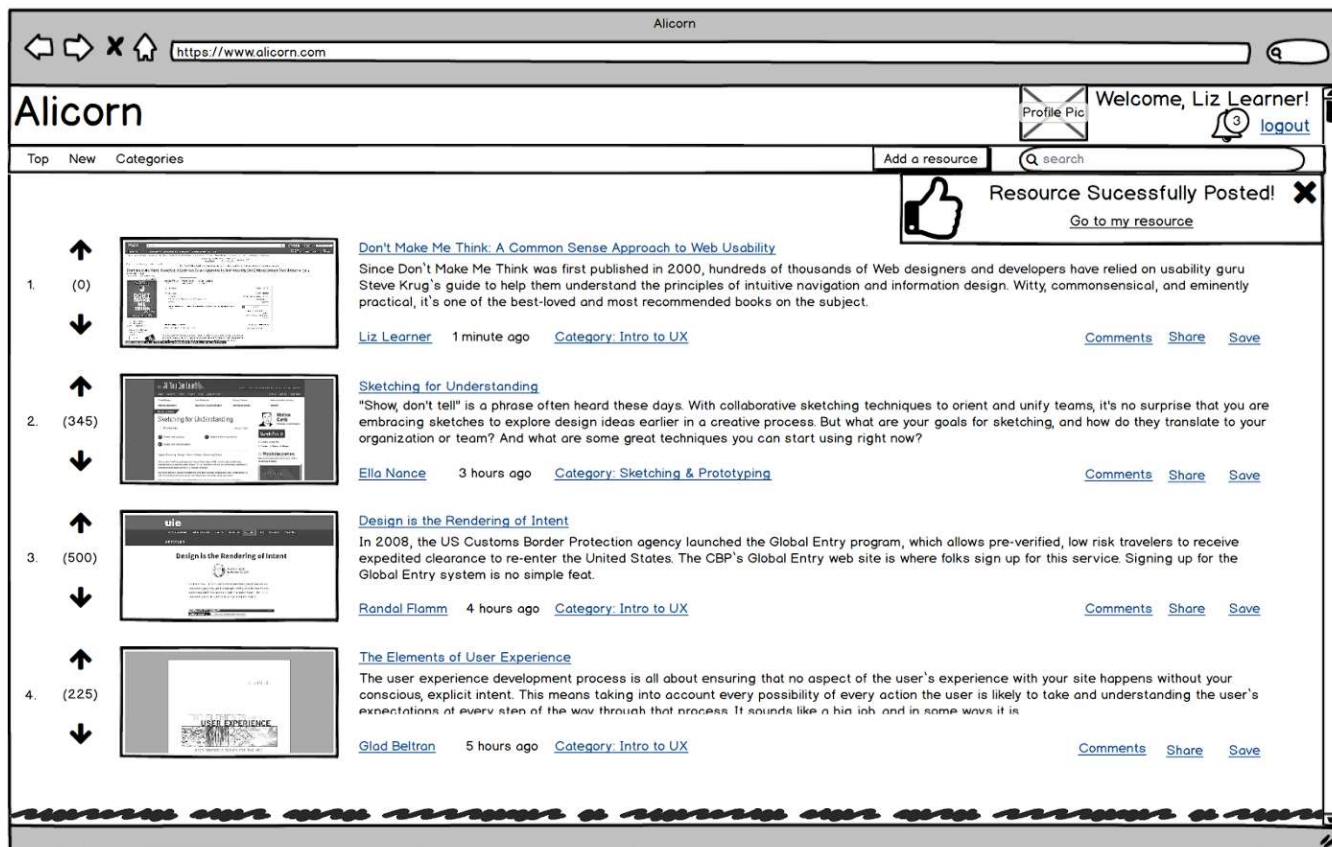
Foi nesse ponto que nós, como equipe, estávamos prontos para começar a trabalhar





[Abrir no aplicativo](#)

Depois de explorar individualmente uma série de ferramentas, decidimos que para o protótipo de média fidelidade estaríamos construindo coletivamente, que usaríamos Balsamiq porque a ferramenta nos permitiria criar um protótipo digital de forma rápida e simples, ao mesmo tempo em que nos permitiria simular o digital ambiente com um visual mais simples e despojado antes de ir para alta fidelidade.

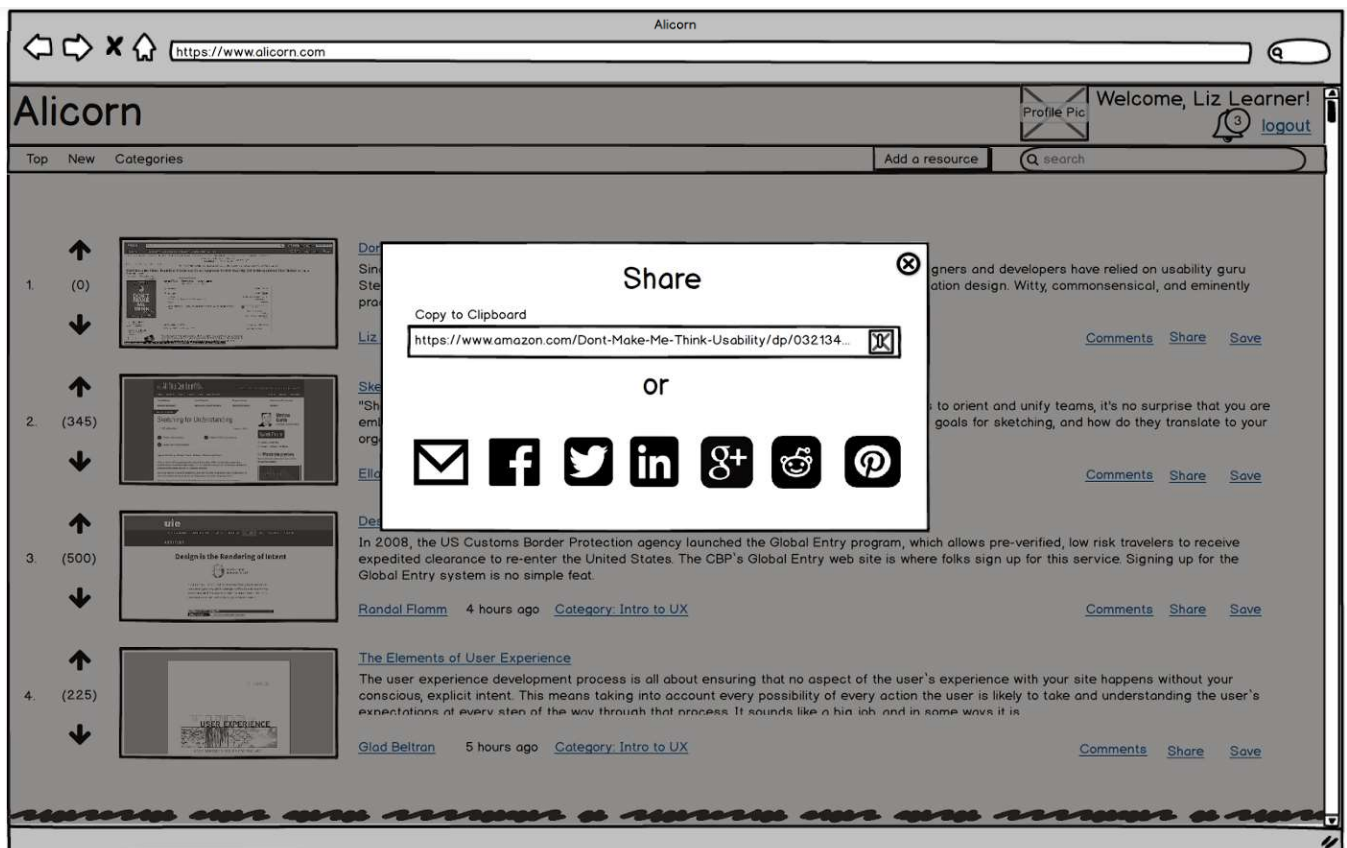


Protótipo de média fidelidade em Balsamiq. (Continua abaixo)





[Abrir no aplicativo](#)



Nesta fase do processo de design, não só obtivemos vários insights sobre o design em si, mas também sobre **as vantagens de trabalhar em um nível médio de fidelidade**. Eles foram :

- Trabalhar em um nível médio de fidelidade nos permitiu criar de forma rápida e barata (em termos de tempo investido) um ambiente digital simulado no qual poderíamos testar ideias diretamente relacionadas a funcionalidades e conjuntos de recursos sem que nós, ou usuários, precisássemos pensar no visual e sinta.
- Trabalhar com essa ferramenta de média fidelidade em particular (Balsamiq) nos permitiu reunir vários fluxos e funcionalidades de usuários em um ambiente único, onde a aparência e a sensação seriam uniformes, reduzindo as distrações do usuário por variações na capacidade de esboço.

A única desvantagem real (que não era uma grande preocupação neste momento) **de trabalhar** com este protótipo **em média fidelidade** foi que, embora pudéssemos criar uma simulação do ambiente digital, os usuários não puderam experimentar um ambiente mais próximo como pode ser um produto final, deixando-nos em dúvida sobre como os elementos de branding e design visual podem influenciar a experiência

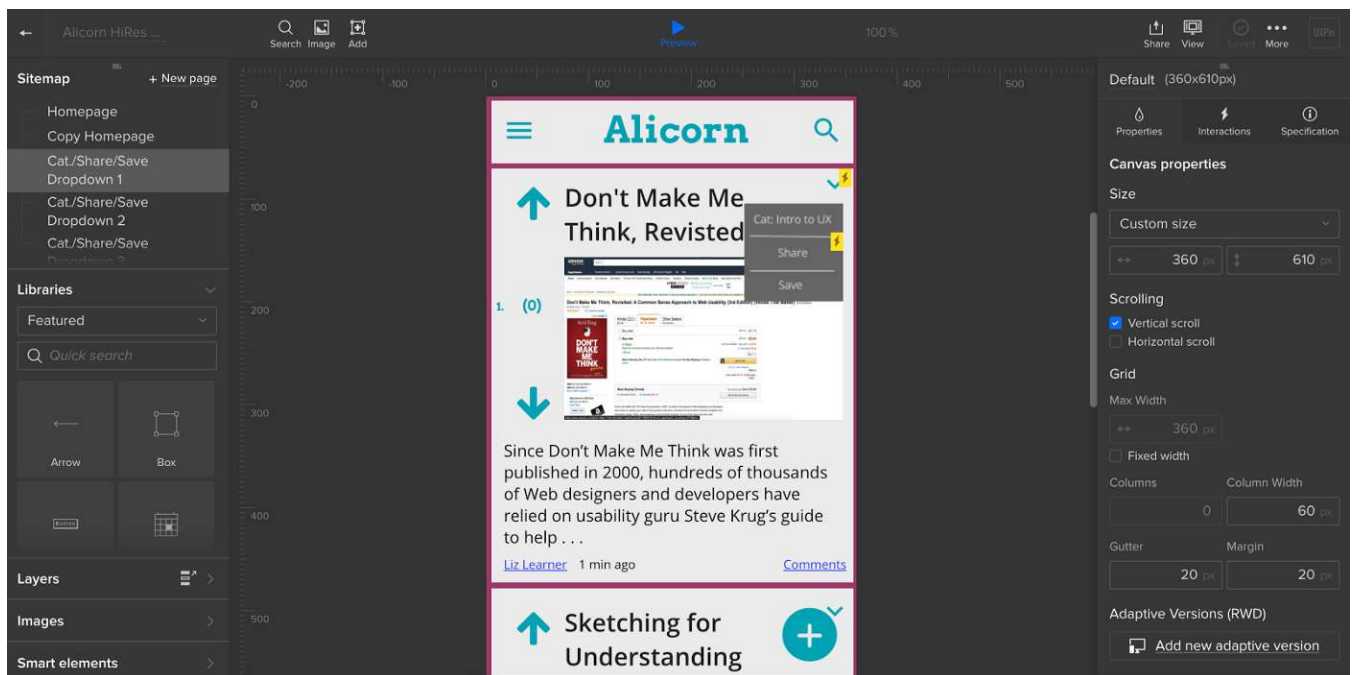




Após várias rodadas de testes de usuários com nosso protótipo de média fidelidade e fazendo ajustes no design com base nos resultados desses testes, finalmente estávamos prontos para renderizar nosso design em alta fidelidade.

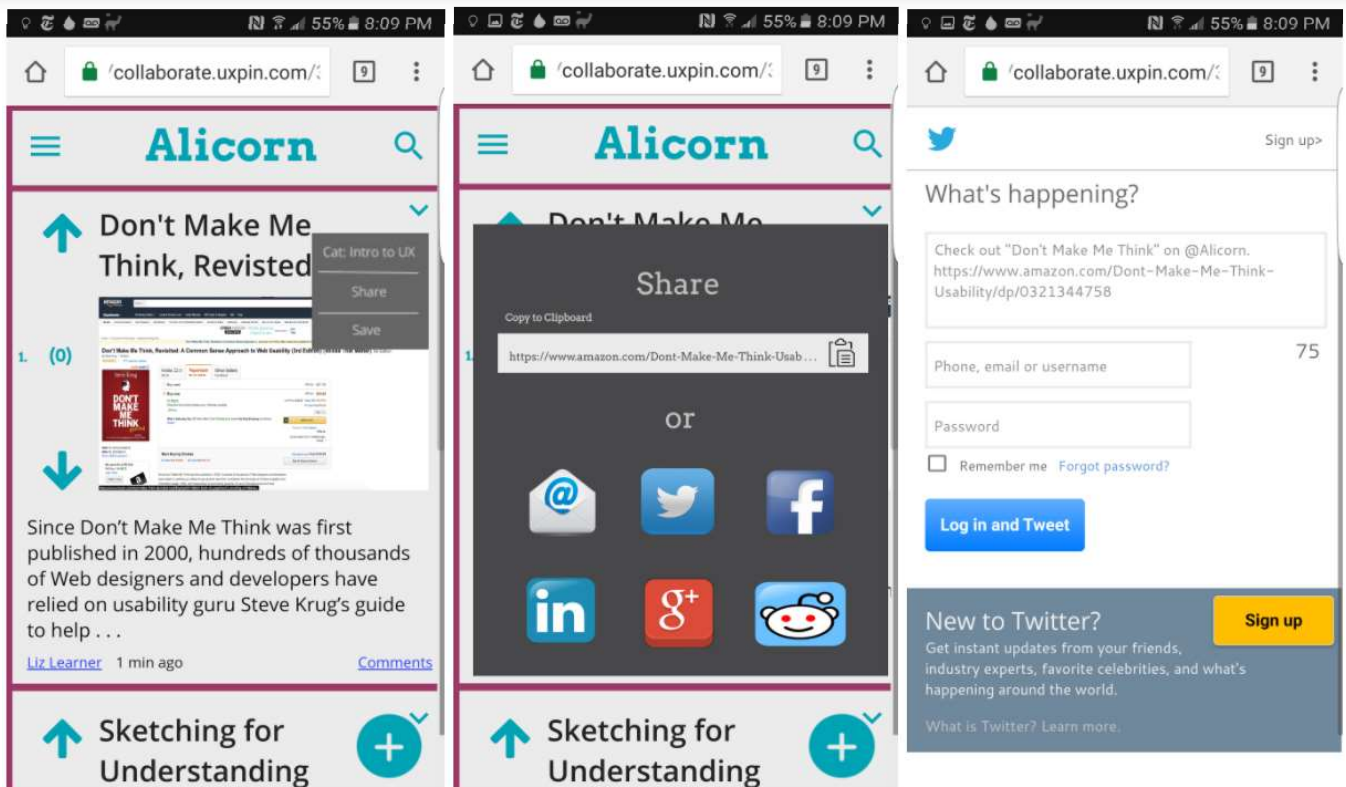
Para nosso protótipo de alta fidelidade, optamos por trabalhar com o UXPin, principalmente porque por ser uma ferramenta baseada em nuvem, permitiu que todos trabalhássemos no mesmo projeto simultaneamente, compartilhando peças e peças ao longo do projeto, minimizando a duplicação de esforços e permitindo para discussões rápidas e mudanças em todo o projeto.

Nota: para esta rodada de prototipagem, também optamos por renderizar o design no ambiente móvel em vez do formato desktop.



Trabalhando em alta fidelidade no UXPin.





Protótipo de alta fidelidade com marca testado no ambiente de navegador móvel.

Nesta rodada de prototipagem, **os benefícios de trabalhar em alta fidelidade foram** aparentes muito rapidamente. Eles eram:

- Trabalhar com uma ferramenta baseada em nuvem de alta fidelidade nos permitiu trabalhar simultaneamente, eliminando a duplicação de esforços, permitindo emprestar, negociar e compartilhar componentes, além de nos permitir discutir e fazer alterações em todo o design instantaneamente.
- Trabalhar em alta fidelidade nos permitiu renderizar o design de uma forma mais próxima da aparência do produto final, permitindo testar a forma e a funcionalidade dentro do contexto do design visual, o que permitiu que os usuários tivessem uma ideia melhor do projeto como um todo.
- Trabalhar com essa ferramenta de alta fidelidade em particular nos permitiu renderizar e testar o design em um novo ambiente (móvel), permitindo-nos obter novos insights sobre funcionalidades essenciais e tomar algumas decisões difíceis de design.

As únicas desvantagens reais de trabalhar em alta fidelidade foram :





- Criar um protótipo de alta fidelidade requer um nível mais alto de habilidade para criar.

Ao trabalhar nas muitas etapas e processos necessários para criar e desenvolver o design e prototipar em vários níveis de fidelidade, as lições tiradas de cada atividade e protótipo ficaram mais claras quando cada um foi concluído.

Principalmente, a lição retirada da prototipagem em cada uma das diferentes fidelidades foi que cada uma tem seu tempo e lugar, permitindo diferentes tipos de insights, diferentes taxas de iteração e diferentes maneiras de testar usuários em cada um dos ambientes renderizados.

