



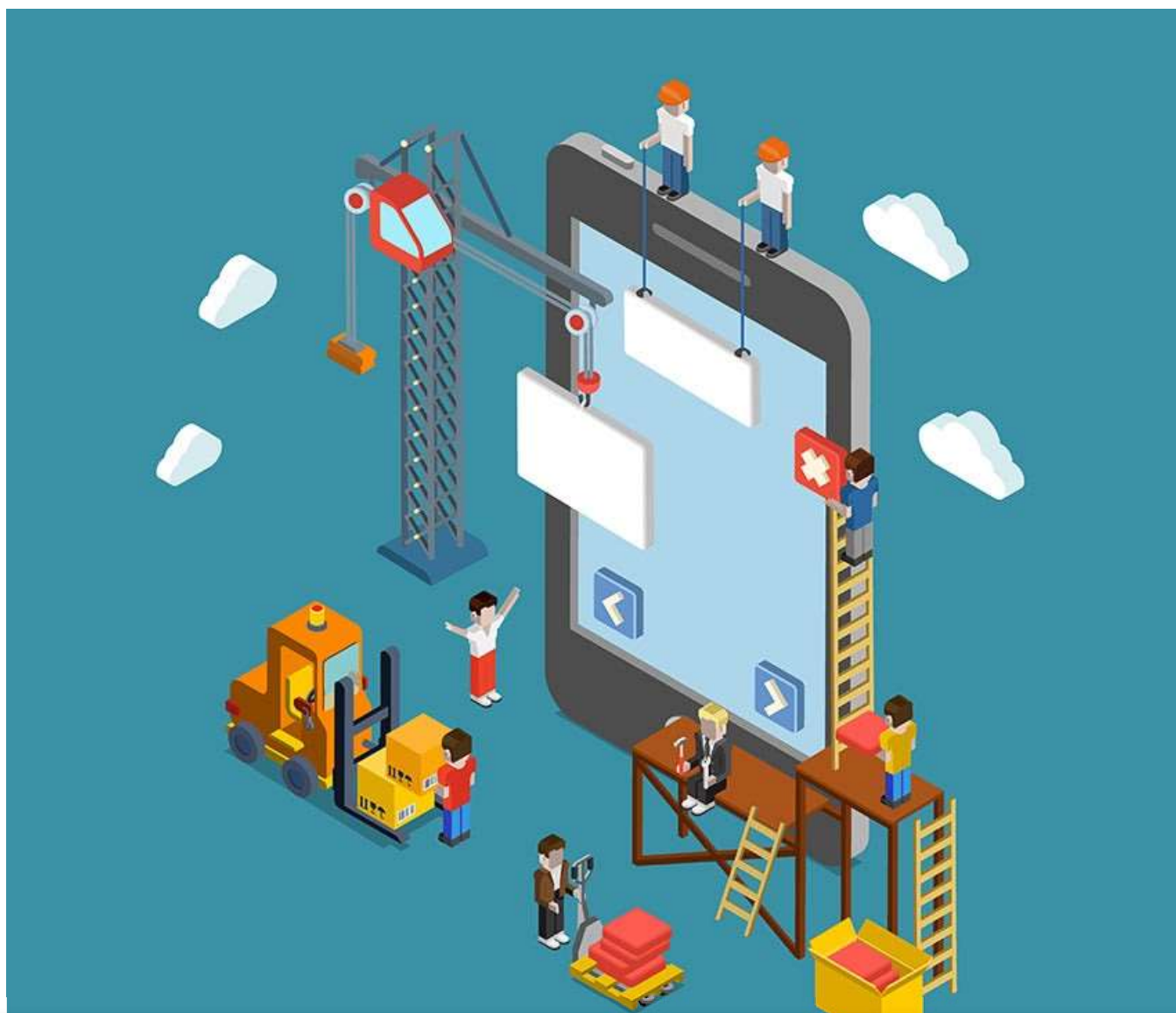
Patriot Engenharia · [Seguir](#)



18 de março de 2016 · 3 minutos de leitura

Wireframes versus protótipos: Balsamiq é uma escolha melhor em relação ao HTML?

O principal designer de experiência do usuário da Patriot Software faz uma sessão de perguntas e respostas sobre os méritos de ferramentas de prototipagem como Balsamiq versus HTML, e o papel que os dois desempenham no fluxo de trabalho de desenvolvimento da Patriot Software.





Por que você prefere fazer protótipos HTML diretos em vez de ferramentas de wireframing como Balsamiq?

Atualmente, existem duas situações em que gostamos de construir protótipos: 1) quando estamos preparando uma demonstração para um teste de usuário e 2) quando estamos criando entregas para nossos desenvolvedores tomarem e implementarem em nossa solução online de contabilidade e folha de pagamento. Em ambos os casos, buscamos um alto nível de fidelidade. Para nós, isso geralmente significa que vamos direto dos quadros brancos para o Sketch, Photoshop ou HTML.

A prototipagem é menos sobre as ferramentas e mais sobre o processo. Ao adotar quadros brancos e papel, em vez de outras ferramentas de wireframing como Balsamiq, descobri que há uma grande oportunidade para as conversas acontecerem. Além disso, quadros brancos e papel não requerem treinamento especial, e as pessoas não são limitadas por uma lista predefinida de elementos aos quais você está confinado com ferramentas de wireframing.

No entanto, uma vez que tenhamos o fluxo e o design geral resolvidos (e fotografados), prosseguir direto para a prototipagem HTML pode nos ajudar a chegar a um produto final mais rapidamente.

Além disso, como estamos sempre pensando em como será o HTML e o CSS, isso nos ajuda a ter certeza de que não projetamos algo no papel que será um pesadelo para codificar. A empatia não é importante apenas para a experiência do usuário, mas também para nossa equipe de desenvolvimento.

Existe um lugar para ferramentas de wireframing?

Absolutamente, mas não encontramos muito uso para ferramentas de prototipagem de baixa fidelidade como wireframes. Quando se trata de wireframes versus protótipos, preferimos as ferramentas de prototipagem de maior fidelidade. Ferramentas que nos permitem criar animações de maquetes, fluxos de usuários e interação são ótimas, principalmente se planejamos mostrar os designs em um teste de usuário.

Fora do teste do usuário, às vezes você precisa demonstrar um design polido para um grupo de partes interessadas. Nessa situação, fotos de quadros brancos provavelmente não são o melhor meio para sua mensagem. Nessa situação, o uso do Sketch, InVision ou Photoshop pode permitir a iteração de maquetes em um design de alta fidelidade.





Independentemente do que você usa, a prototipagem sempre será um nível de abstração entre a ideia e a implementação. Compreender o contexto do que você está trabalhando é importante.

Você vê isso como uma grande responsabilidade entre o UXD e o programador?

Nossa responsabilidade é garantir que estamos entregando um conjunto de entregas que considere qualquer estado potencial de nosso aplicativo. Conhecer seu usuário ajuda a identificar quais estados podem ser mais importantes do que outros, e esses são os que você precisa para garantir um nível mais alto de fidelidade, para que nada se perca na tradução. O UXD fica bem no meio do desenvolvimento, dos usuários e dos negócios, portanto, precisamos ter certeza de que estamos bem versados nas ferramentas e mídias desses grupos.

