

# Elementos de interação em prototipação em papel – *Paper prototype*

UTILIZAR A TÉCNICA DE PROTÓTIPO DE PAPEL PARA TESTES DE INTERFACES EM SISTEMAS WEB.

## Interação com os componentes da interface

Como simular a interação com os componentes da interface, utilizando *paper prototype*:

Para conhecer um pouco mais sobre essas atividades, veja o slideshow (Figura 1) abaixo. Este slideshow faz parte da sequência desta aula e, portanto, é essencial para a aprendizagem.

SLIDESHOW ([https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/\\_g/dinter80\\_100/a12s01\\_dinter80\\_100.htm](https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a12s01_dinter80_100.htm))

- Para simular a interação do mouse, a pessoa/usuário que irá testar a interface deverá apontar com uma caneta no link ou botão, simulando o clique.
- Desenhe caixas de texto grandes para que os *tester* tenham espaço suficiente para escrever dentro. Não há necessidade das caixas serem bem desenhadas, apenas o suficiente para que possa ser reconhecida pelo usuário.
- Para *checkbox* e *radio buttons* marque com um "X" ou círculo, de acordo com a sua escolha.
- Para menus *dropdown* e caixas de lista, utilize um post-it com a descrição das opções e fixe-o na área.
- Faça os botões com simples retângulos e escreva dentro a função que deverá executar. Exemplo: conectar, incluir, pesquisar, alterar e etc. Assim, será uma forma de saber se os usuários entenderão sua funcionalidade.
- Para simular a navegação nos megamenus, liste os itens do submenu em um pedaço de papel e o coloque sobre o desenho da interface para cada opção escolhida. Troque pelo submenu subsequente. Considere criar peças modulares para maximalizar sua utilização. Por exemplo, no caso do menu, crie uma tela com todos os elementos e, ao clicar sobre o menu para exibir suas subcategorias, coloque sobre um pedaço de papel com a descrição do submenu. Quando simular o clique, troque pela folha com o conteúdo da tela.

Para conhecer um pouco mais sobre essas atividades, veja o slideshow (Figura 2) abaixo. Este slideshow faz parte da sequência desta aula e, portanto, é essencial para a aprendizagem.

SLIDESHOW ([https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/\\_g/dinter80\\_100/a12s02\\_dinter80\\_100.htm](https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a12s02_dinter80_100.htm))

- Há diferentes maneiras para exibir telas ou menus expansivos. Pode-se optar por dobrar a folha de papel como uma sanfona, assim, quando for clicado, será necessário apenas expandi-la, a fim de mostrar os

demais itens ocultos.

Para conhecer um pouco mais sobre essas atividades, veja o slideshow (Figura 3) abaixo. Este slideshow faz parte da sequência desta aula e, portanto, é essencial para a aprendizagem.

SLIDESHOW ([https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/\\_g/dinter80\\_100/a12s03\\_dinter80\\_100.htm](https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a12s03_dinter80_100.htm))

- Para *lightboxs* (sobreposição da imagem à tela), podemos utilizar uma folha na cor cinza ou transparência, deixando em destaque apenas a tela que irá carregar.

Para conhecer um pouco mais sobre essas atividades, veja o slideshow (Figura 4) abaixo. Este slideshow faz parte da sequência desta aula e, portanto, é essencial para a aprendizagem.

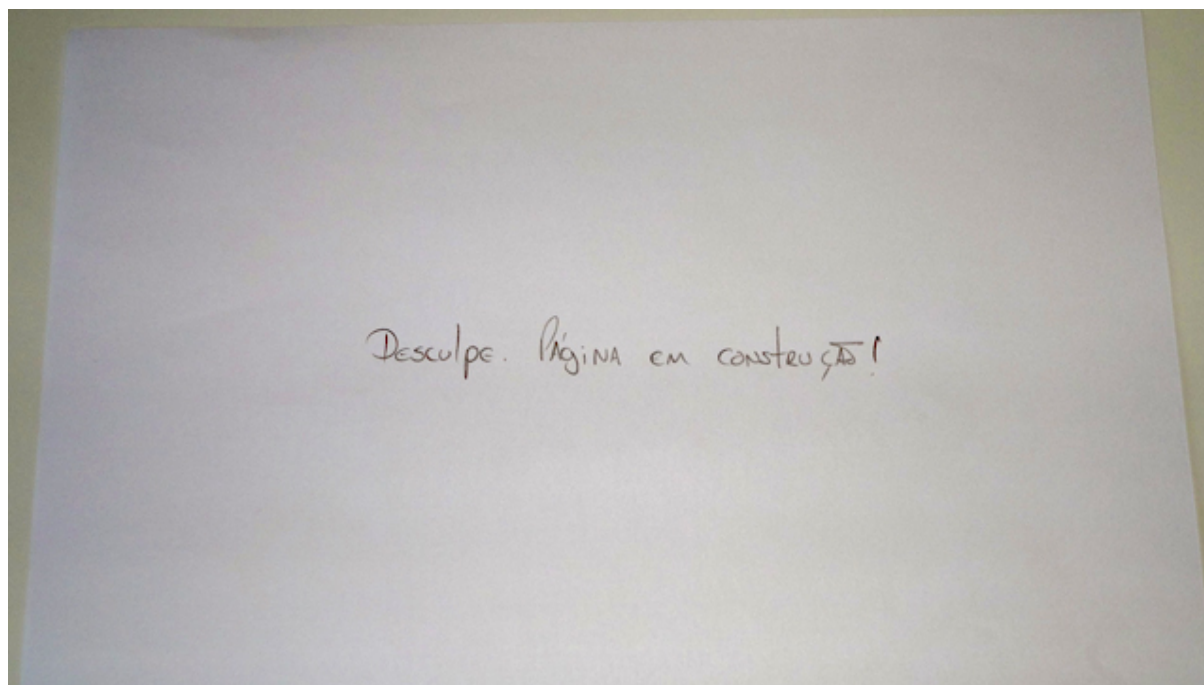
SLIDESHOW ([https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/\\_g/dinter80\\_100/a12s04\\_dinter80\\_100.htm](https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a12s04_dinter80_100.htm))

- Para simular botões que deverão acionar músicas, recomenda-se colocar um ícone que represente um alto falante.

Para conhecer um pouco mais sobre essas atividades, veja o slideshow (Figura 5) abaixo. Este slideshow faz parte da sequência desta aula e, portanto, é essencial para a aprendizagem.

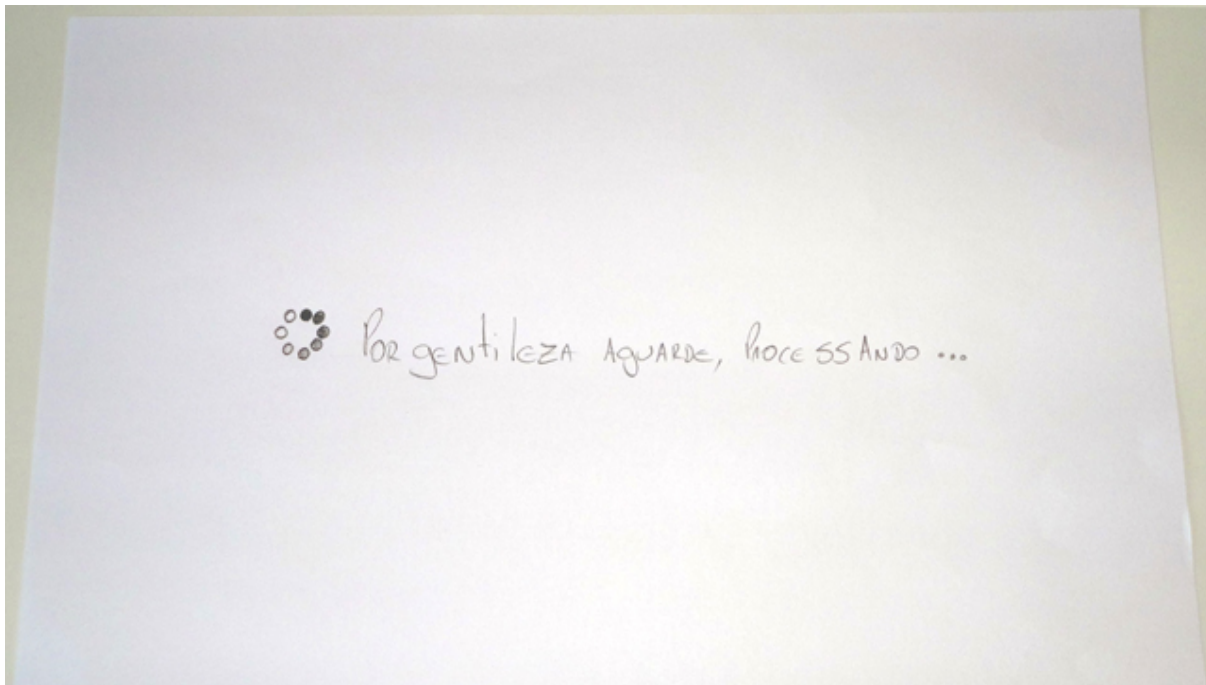
SLIDESHOW ([https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/\\_g/dinter80\\_100/a12s05\\_dinter80\\_100.htm](https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a12s05_dinter80_100.htm))

Durante o teste, se o usuário clicar em um item ou em uma página que ainda não foi elaborado, mostre uma folha com os dizeres "Página em construção", isso lhe dará a oportunidade para questioná-lo sobre o que ele espera daquela tela. Portanto, explique que ainda não o desenvolveu e que gostaria de saber quais as expectativas dele para aquela página e como deveria ser o conteúdo.



Legenda: FIGURA 6

- O mesmo se aplica quando houver a necessidade de fazer algum cálculo que levará certo tempo. Coloque uma folha com a descrição "Aguarde, carregando", assim, ele aguardará pacientemente o processo.



Legenda: FIGURA 7

## Preparando o ambiente para testar os protótipos de papel

Antes de iniciar o experimento é preciso preparar o ambiente para sua realização (fig. 8). Arrume um local tranquilo para aplicar o teste, pode ser uma sala com uma mesa e cadeiras, utilizando uma fita adesiva branca se a mesa for escura ou uma fita escura se a mesa for clara. Aplique a fita sobre a mesa em uma área um pouco maior do que uma folha de papel no formato A4 (21,0 x 29,7cm). O espaço que acabou de demarcar será onde faremos a simulação da tela do computador.



Legenda: FIGURA 8

Antes de fazer o teste será necessário selecionar no mínimo três pessoas (fig. 9); a primeira e mais importante será o indivíduo que testará o sistema. Gostaria de ressaltar que a escolha dessa pessoa é de extrema importância para o sucesso do teste. Preferencialmente, opte pelo usuário real do sistema, mas, caso não o encontre, procure selecionar indivíduos com o perfil mais parecido com o do verdadeiro usuário.



Legenda: FIGURA 9

A segunda pessoa faz parte da equipe de desenvolvimento e tem a função de mediação, responsável por guiar e explicar para o usuário como funciona e como ele deve se portar durante o experimento. É importante que o mediador anote todos os comentários e comportamentos que o usuário terá. O mediador não deve ficar o tempo todo conversando com a pessoa que realizará o teste, ele apenas vai intervir quando for extremamente necessário.

A terceira pessoa também é membro da equipe e será aquela que simulará a interação do computador. Sua função é a de observar o que foi clicado e posicionar a próxima tela dentro do retângulo fixado na mesa. É essa a pessoa, de todos os integrantes da equipe, que mais conhece a interface do sistema, o que é necessário para que o usuário tenha uma rápida resposta. Você já viu um computador conversando com você? É claro que não! Portanto, nada de ficar batendo papo com o usuário, você não foi programado para isso, sua função é exclusivamente colocar as telas na mesa!

Observação: É preciso explicar para o indivíduo que fará o papel do usuário que ele deve imaginar que está sozinho em sua casa ou no escritório e, portanto, não pode ficar pedindo ajuda ao mediador sobre o que terá que fazer, como deve navegar ou ainda pedir para ele explicar a interface.

## Próxima aula

Vimos nesta aula a importância de criar e exibir os elementos da interface em protótipos de papel. Não perca a próxima lição, na qual discutiremos sobre como aplicar o teste de prototipação em papel. Todos preparados para a nossa próxima aula? Então vamos lá!

Para compreender melhor sobre como construir protótipos de papel assista aos vídeos disponíveis nos seguintes links:

- Paper Prototyping Training Video (trailer Nielsen Norman Group).

(ht  
tp:  
//s  
av  
efr  
o  
m.  
ne  
t/?  
url  
=h  
ttp  
%  
3A  
%  
2F  
%  
2F  
vi  
m  
eo  
.c  
o  
m  
%  
2F  
43  
77  
46

~  
24  
&  
ut  
m  
\_s  
ou  
rc  
e=  
ch  
a  
m  
ele  
on  
&  
ut  
m  
-  
m  
ed  
iu  
m  
=e  
xt  
en  
si  
on  
s  
&  
ut  
m  
\_c  
a  
m  
pa  
ig  
n=  
lin  
.

k\_  
m  
od  
ifi

Disponível em: <http://vimeo.com> (<http://vimeo.com/43774624>) Acesso em 02 mai. 2013.

- Ltia - Prototipagem em Papel - Paper Prototyping Tutorial.

(ht  
tp:  
//s  
av  
efr  
o  
m.  
ne  
t/?  
url  
=h  
ttp  
%  
3A  
%  
2F  
%  
2F  
yo  
ut  
u.  
be  
%  
2F  
k9  
m  
Tv  
t0  
LX  
gk  
&



ut  
m  
\_s  
ou  
rc  
e=  
ch  
a  
m  
ele  
on  
o

