

Estruturação da interface através de prototipação em papel – *Paper prototype*

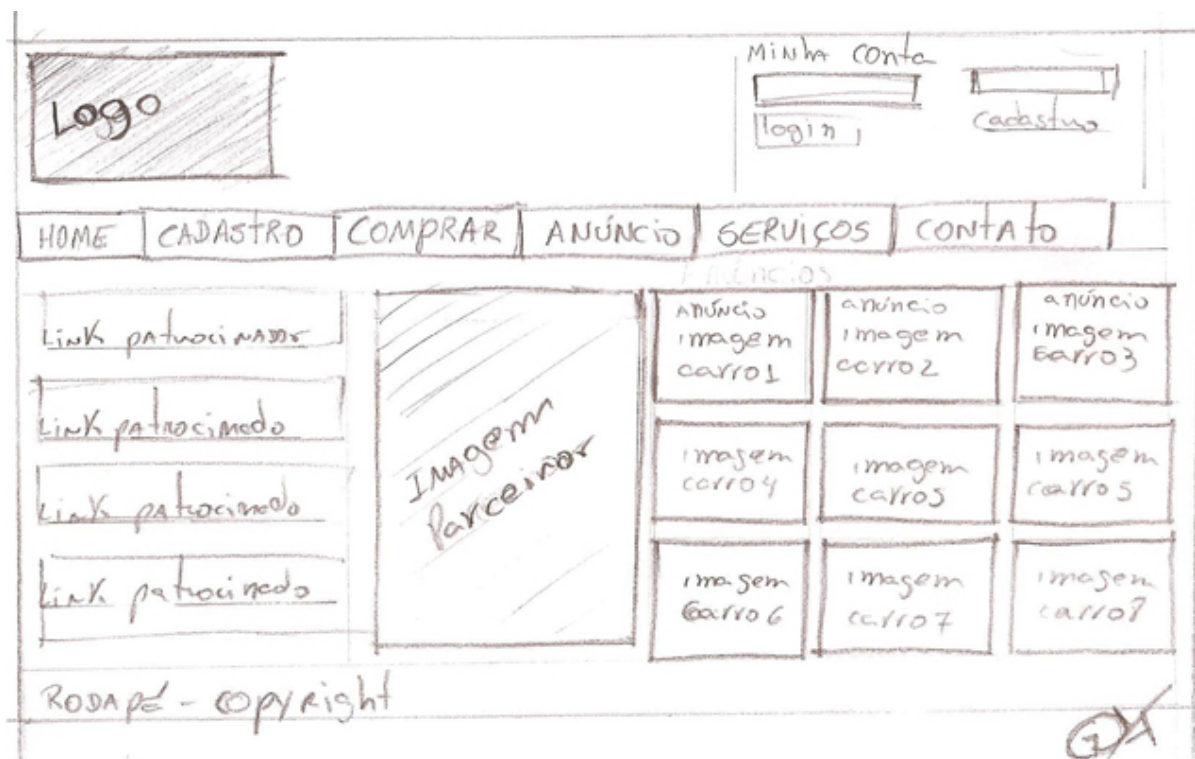
APRESENTAR A TÉCNICA DE PROTÓTIPO DE PAPEL, SUA UTILIZAÇÃO, APLICAÇÃO E TESTE DE INTERFACES EM SISTEMAS WEB.

Prototipagem de interface em papel

Protótipo é uma versão preliminar de algo que está inacabado e ainda em fase de testes, por isso, pode ou poderá sofrer modificações até o lançamento do produto ou serviço. Para nós, o protótipo será uma interface que, inicialmente, desenharemos em papel (*wireframes* de baixa fidelidade) para efetuar estudos de comportamento do usuário. Assim, utilizaremos a técnica conhecida como *Paper Prototype* (protótipo de papel), que permite criar, testar e refinar interfaces de forma rápida e barata. A técnica de prototipagem é extremamente útil nas fases iniciais do projeto, pois auxilia na identificação de problemas de usabilidade, antes mesmo de iniciar a codificação.

Muitas empresas que desenvolvem softwares não se atentam para a usabilidade no início do projeto ou fazem tarde demais, depois do software estar pronto. Todos os elementos que irão compor a interface, como ícones, rótulos, caixas de textos, botões e a própria interação entre eles deve ser testados antes da primeira linha de código. O protótipo de papel deve ser utilizado para avaliar todos os aspectos da interface, permitindo identificar previamente seus problemas.

Não corra riscos perdendo seu tempo adicionando detalhes ou construindo telas no computador, desenhos de baixa fidelidade serão suficientes para testar a usabilidade da interface. Teste seus conceitos antes e posteriormente adicione os detalhes. É recomendado, para testes iniciais, que se utilize protótipos de baixa fidelidade desenhados a mão, assim, se poderá trabalhar melhor a abstração, liberando sua mente e sendo mais criativo.



Legenda: EXEMPLO DE WIREFRAME DE BAIXA FIDELIDADE, UTILIZADO PARA FAZER OS TESTES DE USABILIDADE.

É de suma importância para esse método que haja colaboração do time de desenvolvedores, permitindo que todos possam compartilhar suas ideias.

Os custos e os aborrecimentos com as alterações futuras são reduzidos, a sobrecarga de suporte é diminuída, a qualidade geral do software torna-se muito melhor, mais amigável, intuitivo e eficiente para o usuário.

Conheça as vantagens em utilizar a técnica *Paper Prototype*:

- Forma rápida de testar a interface sem necessitar de código.
- Detecta e soluciona vários problemas na interface.
- Promove o rápido desenvolvimento iterativo, experimentando e testando várias ideias para que se escolha a melhor solução.
- Permite o refinamento da interface através de sugestões dos usuários antes de iniciar a codificação.
- Facilidade para comunicação entre a equipe de desenvolvimento e os usuários.
- Não necessita de habilidades específicas, então podemos formar um time multidisciplinar para trabalhar junto no desenvolvimento da interface.

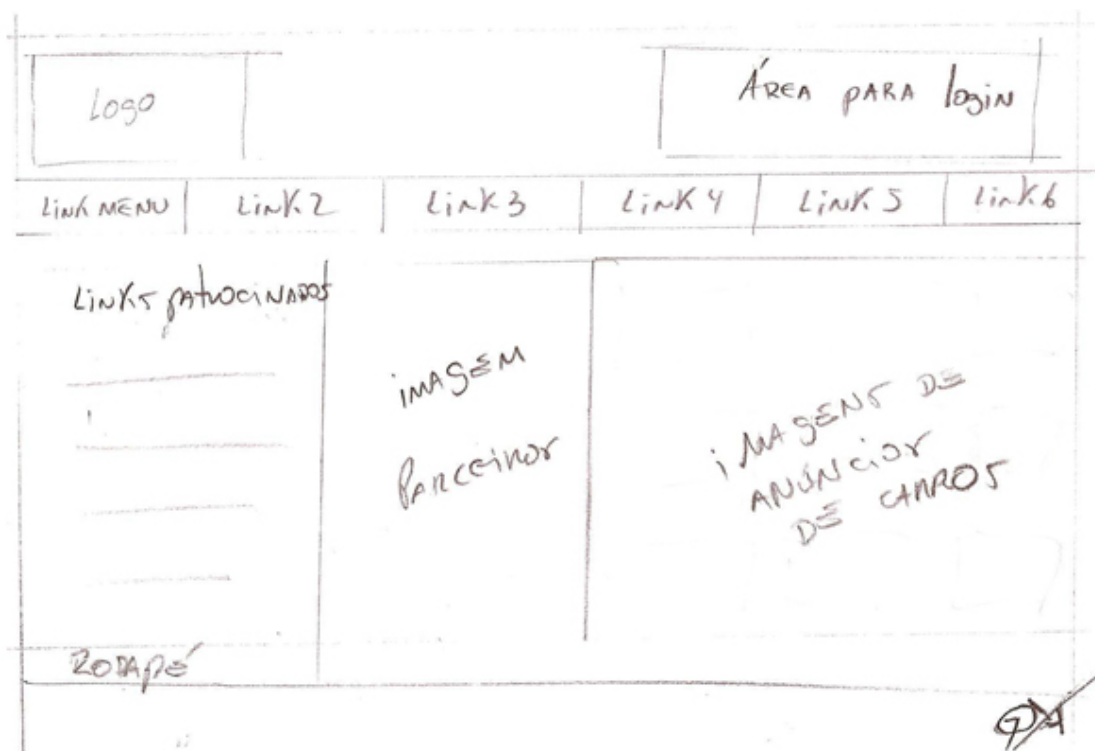
Paper Prototype são classificados em protótipos de baixa e alta fidelidade. Assim como nos *wireframes*, o que os difere são os níveis de detalhamento de cada protótipo; os de baixa fidelidade possuem pouco detalhamento e os de alta apresentam mais detalhes, como cores, formatação do texto e imagens, mas ambos contêm elementos reais e texto verdadeiro. Portanto, evite utilizar textos falsos como "no nonono

nono no nono" ou o famoso texto em latim "*Lorem ipsum*", utilizado geralmente para simulação de textos em *wireframes*. Em vez disso, insira informações verídicas para que os usuários tenham ideia do conteúdo real da interface.

Este é o objetivo dessa técnica, fazer a aplicação do teste com os usuários. Dessa forma, as pessoas devem experimentar a interface e, para isso, é importantíssimo que elas compreendam o conteúdo, reconhecendo o que está escrito; apenas assim será caracterizado um protótipo de papel. Caso não contenha esses elementos detalhados, será meramente um *wireframe*.

Paper Prototype x Wireframe qual é afinal a diferença?

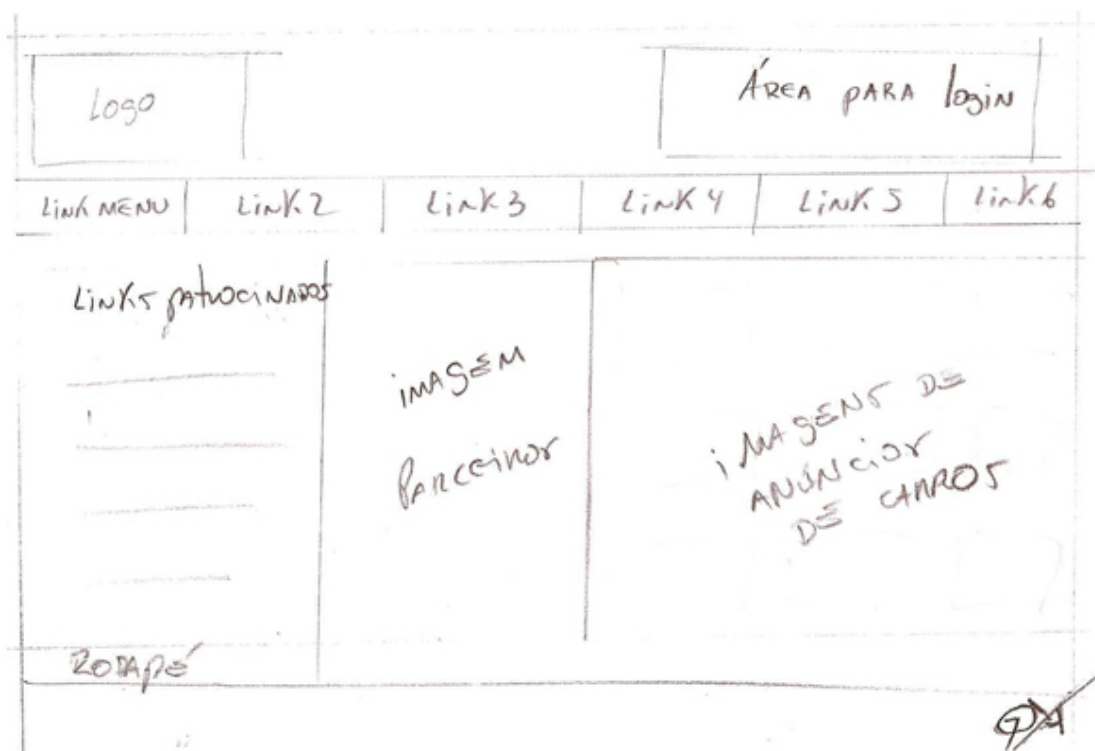
Assim como o protótipo de papel, o termo *wireframes* também pode trazer confusão, porque as pessoas usam para diferentes propósitos. Um *wireframes* é usado para definir o layout da página para um website, mostrando apenas onde irá ficar o conteúdo. Os detalhes, como textos e imagem, são suprimidos, importando apenas a disposição dos elementos.



Legenda: EXEMPLO DE WIREFRAME SEM DETALHAMENTO DAS INFORMAÇÕES.

Em estágios iniciais do desenvolvimento de um site, *wireframes* são utilizados para determinar o layout da página e a navegação. Mas afinal, *wireframes* é um protótipo de papel? Isso depende. Alguns *wireframes* não possuem muitos elementos na página, como um texto real no menu, e também não contêm detalhes. Esse tipo de *wireframe* é usado para obter opinião dos membros da equipe.

Dessa maneira, um *wireframe* sem conteúdo real pouco poderá auxiliar na prototipagem, não podendo ser definido como um protótipo de papel, porém, se adicionarmos um conteúdo um pouco mais realístico, com textos na descrição da imagem, títulos e texto verdadeiro, esse *wireframe* pode ser testado como um protótipo de papel. Nesse caso, sim, podemos classificar *wireframe* como um protótipo de papel de baixa fidelidade.



Legenda: EXEMPLO DE UM WIREFRAME DETALHADO QUE PODE SER UTILIZADO PARA UM TESTE DE PAPER PROTOTYPE DE BAIXA FIDELIDADE.

Criando elementos para interação em protótipo de papel

Para a construção do protótipo de papel são utilizados materiais simples, como papéis na cor branca, lápis, caneta, tesoura, corretivo, post-it e fita adesiva.

- A folha de papel na cor branca será utilizada para desenhar as telas.
- Lápis ou caneta serão usados para desenhar todos os elementos da interface.
- Post-it será utilizado para representar menus *drop downs* e caixas de listas.
- Corretivos serão utilizados para apagar o que o usuário escreveu e reaproveitar para o próximo teste com outra pessoa.

Próxima aula

Vimos nesta aula a importância do porquê de utilizarmos protótipos de papel em testes de usabilidade. Não perca a próxima aula, na qual discutiremos como inserir e manipular elementos de interação em prototipação em papel. Todos preparados para a aula 12? Então vamos lá!

Vale a pena conferir

1. Paper Prototyping Training Video (trailer Nielsen Norman Group) disponível em: [http://vimeo.com](http://vimeo.com/3A%2F2F24&utm)

(http://savagefranco.com.t/?url=https://vimeo.com/3A%2F2F24&utm)

_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

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

2. Ltiia - Prototipagem em Papel - Paper Prototyping Tutorial disponível em: <http://www.youtube.com>

(ht

tp:

//s

av

efr

o

m.

ne

t/?

url

=h

ttp

%

3A

%

2F

%

2F

w

w

w.

yo

ut

ub

e.c

o

m

%

2F

wa

tc

h

%

3F

v

%

72

5D
k9
m
Tv
t0