

NA AULA PASSADA...

× Prototipação de baixa fidelidade

EMPATIA

DEFINIÇÃO

DEFINIÇÃO





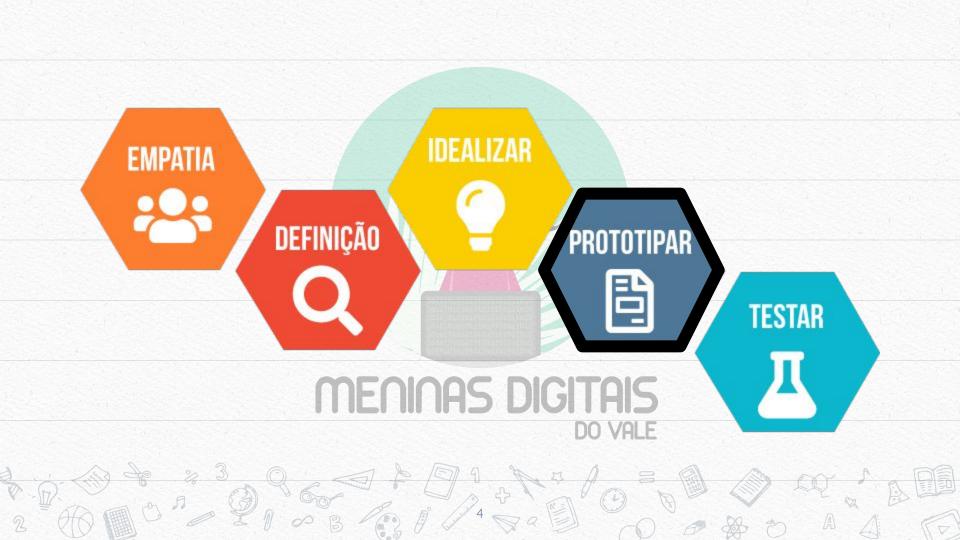
PROTOTIPAR



TESTAR







ROTEIRO

- × Prototipação de alta fidelidade
- X Características
- **X** Ferramentas
- X QUANT-UX
- X Missão

MENINAS DIGITAIS DO VALE



PROTOTIPAGEM DE ALTA FIDELIDADE

- Um protótipo de alta fidelidade já possui uma representação bem mais próxima do projeto a ser criado.
- * É possível simular o fluxo completo de todas funcionalidades de modo a medir a interação do usuário como se fosse o produto final, é claro, sem resgatar e salvar nada em banco de dados. DIGITAIS

OBJETIVOS

- Testar fluxos/tarefas simples e complexas;
- Coletar feedbacks;
- Validar;
- X Testar experiência e usabilidade;

MENINAS DIGITAIS

DO VALE

EXEMPLOS









Tela hora da água

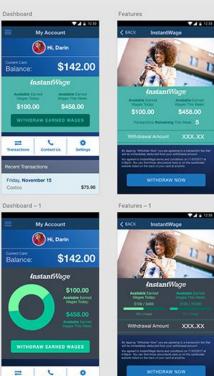
O usuário registra o consumo de água

Tela para registro do histórico

Resultados obtidos da mensuração do ruído

EXEMPLOS













SUAS PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS SÃO

- São criados com o apoio de ferramentas.
- X Possibilita a interação do usuário, como se fosse o produto final;
- Geralmente representa fielmente o produto final em termos de design e funcionalidade;

MENINAS DIGITAIS

DO VALE



FERRAMENTAS

- X Representam ao máximo a experiência final com a interface.
- X Necessitam de mais tempo para serem produzidos.
- Fornecem uma boa base em termos de gerenciamento de projetos para fazer estimativas de quanto tempo é necessário para testes de implementação e garantia de qualidade.
- Permite que haja colaboração entre as pessoas que estão desenvolvendo os protótipos.

 MENINAS DIGITAIS

DO VALE

EXEMPLOS DE FERRAMENTAS











MENINAS DIGITAIS

- X Desenho: Sketch, Figma, Adobe XDO VALE
- X Animação: Adobe XD, Quant-ux,
- ✗ Fluxos: InVision, Figma, Quant-ux

EXEMPLOS DE FERRAMENTAS











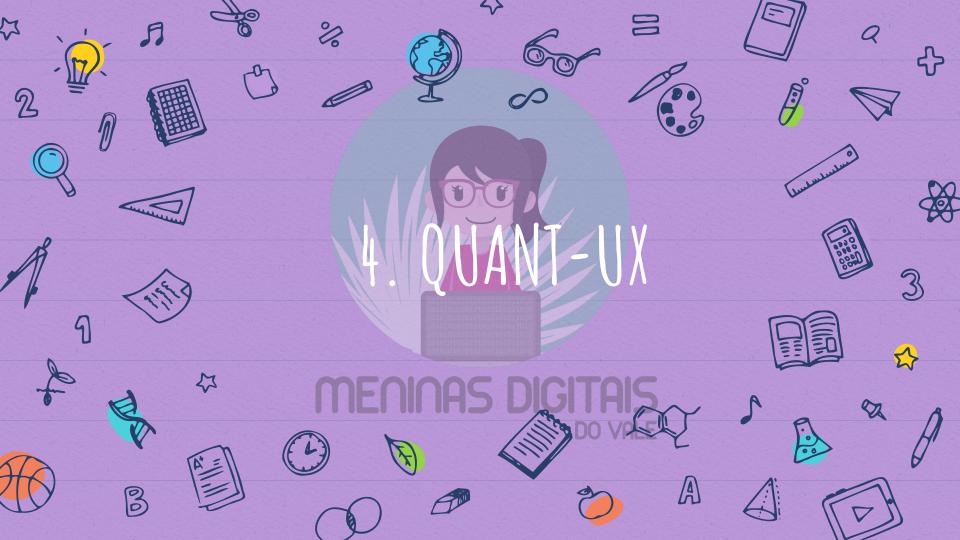
MENINAS DIGITAIS

- X Desenho: Sketch, Figma, Adobe XDO VALE
- X Animação: Adobe XD, Quant-ux,
- Fluxos: InVision, Figma, Quant-ux





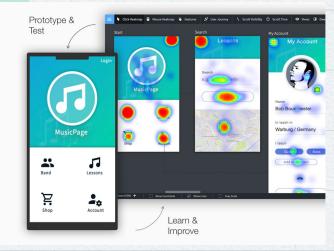




QUANT-UX

- X O Quant-UX é uma ferramenta 100% gratuita criada para prototipos de alta fidelidade
- X Criada pelo alemão Klaus Schaefers

MENINAS DI



DO VALE

LINK PARA ACESSAR A FERRAMENTA:

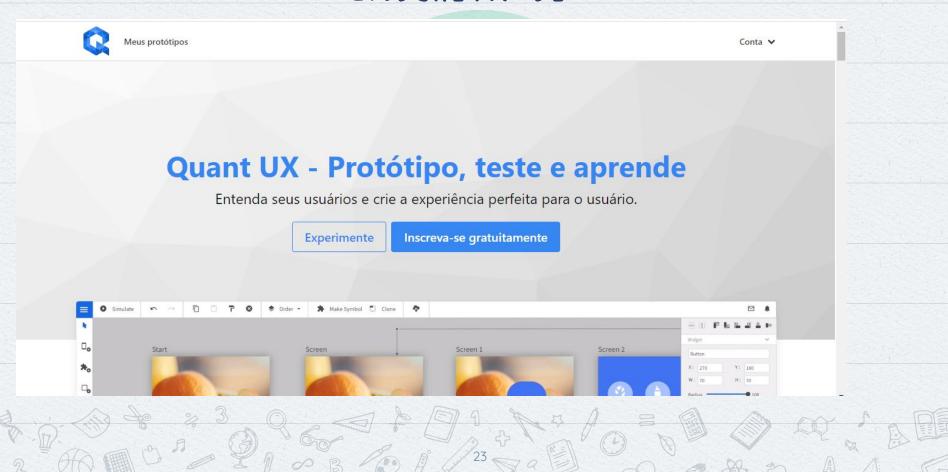
https://www.quant-ux.com/#/

O QUANT- UX SUPORTA

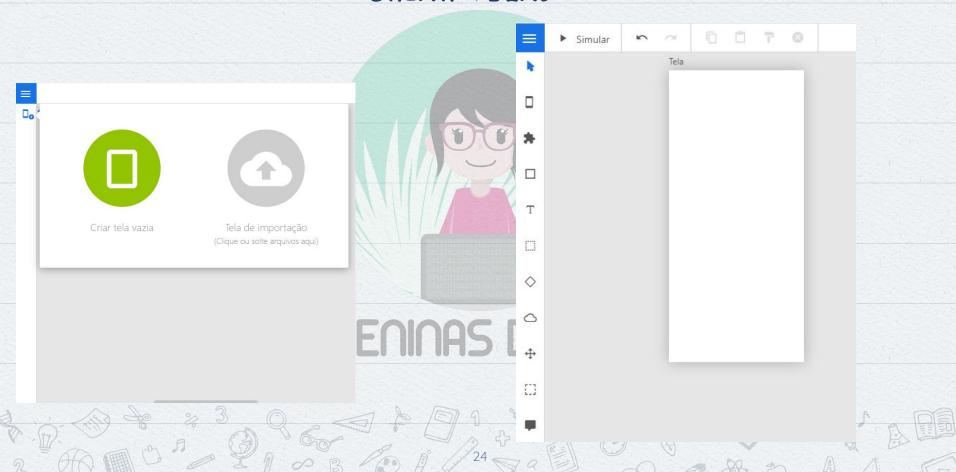
- ✗ Links entre páginas;
- Campos com condicionais e validações;
- Design colaborativo;
- X Testes de usabilidade com tarefa e link para compartilhar;
- Campos de texto interativos.

 DIGITAIS

INSCREVA-SE

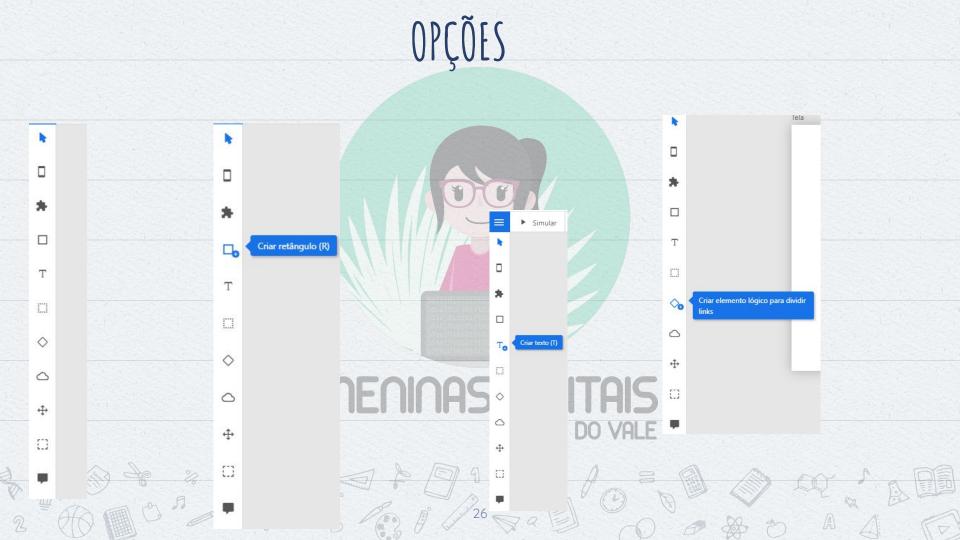


CRIAR TELAS

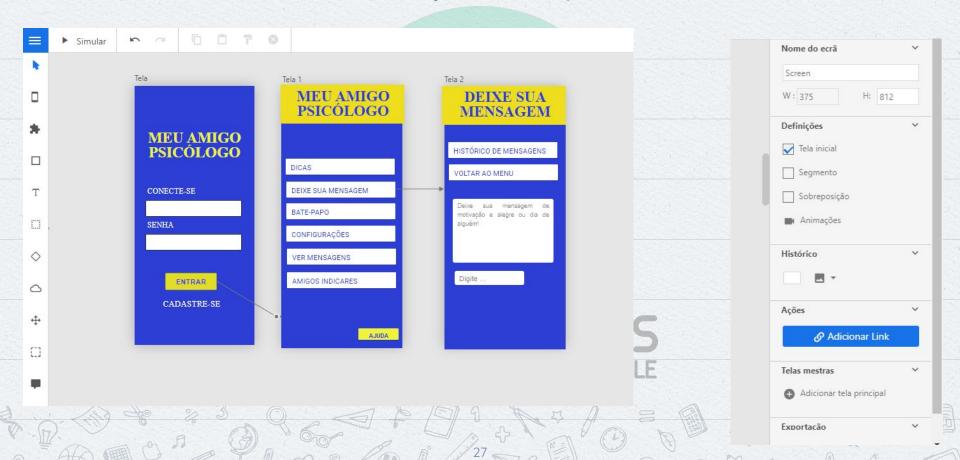


ADICIONAR CAIXAS DE TEXTOS, BOTÕES, OPÇÕES...





ADICIONAR LINK



REALIZAR SIMULAÇÃO



EXEMPLO



LINK PARA ACESSAR O EXEMPLO DO PROTÓTIPO:

https://www.quant-ux.com/#/test.html?h=a2aa10aMoYQEVaQmGfPThiOWAGsOO AiWECWMV5qRT2sztsK7wrZUUutxPOUe



MISSÃO 5 - DESIGN THINKING

FASE 5 - PROTOTIPAÇÃO DE ALTA FIDELIDADE

- A missão protótipo de alta fidelidade será realizada em equipe.
- O grupo deverá produzir a prototipação da página inicial referente ao software proposto por ela e que foi prototipado em baixa fidelidade na fase anteriormente por um dos integrantes da equipe, mas agora, será necessário a participação de todos na produção da página inicial do software . Para isso, é importante se baseia no esboço feito na missão anterior e melhorá-lo.

MISSÃO 5 - DESIGN THINKING

FASE 5 - PROTOTIPAÇÃO DE ALTA FIDELIDADE

A missão protótipo de alta fidelidade será realizada em equipe. O grupo deverá produzir a prototipação da primeira tela referente a solução encontrada para o problema. Para isso, pode ser utilizado o protótipo de baixa fidelidade desenvolvido na missão anterior, para servir como esboço.

