

## ANÁLISE DE FERRAMENTAS DE PROTOTIPAÇÃO E CONSTRUÇÃO DE INTERFACES

*Isaías Gonçalves Ribeiro (201810940), Luiz Otávio Andrade Soares (201810544),  
Pedro Antônio de Souza (201810557), Rafaella Maciel Pereira Leite (201911294).*

Escolhemos a ferramenta Figma para desenvolver os protótipos da nossa aplicação. O Figma é um software lançado em 2016 destinado ao desenvolvimento de projeto de UX/UI design, prototipação, design gráfico, wireframe, brainstorming e templates. Ainda na versão gratuita, a ferramenta apresenta interface e funcionalidades semelhantes a softwares como Adobe XD e Sketch. Além disso, através do *Multiplayer Editing*, é possível que os editores alterem os arquivos de forma simultânea e visualizem as alterações em tempo-real. Em tempos de isolamento social, essa opção se torna fundamental no desenvolvimento do projeto.

Todos os membros do grupo possuem algum conhecimento prévio do Figma. O integrante Luiz, atuando profissionalmente como desenvolvedor de software, interage diariamente com a ferramenta para receber demandas do time de design. Já o integrante Pedro, utiliza o software de forma ativa para desenvolver protótipos de projetos pessoais e acadêmicos. Já o Isaías, estabeleceu pouco contato com a ferramenta durante sua atuação na empresa júnior Emakers. Por fim, Rafaella também possui pouco conhecimento da ferramenta, utilizando-a apenas para inteirar-se dos recursos do software.

Dados os diferentes níveis de conhecimento da ferramenta, inicialmente a prototipação será realizada implementando uma técnica semelhante ao *pair programming* utilizando a ferramenta Google Meet para conferência online. Preferencialmente, os pares serão constituídos por um membro com maior nível de conhecimento e outro com menor nível. Assim, esperamos que o conhecimento seja compartilhado entre os membros para uma execução ágil das etapas finais.

Será realizada uma prototipação vertical do aplicativo proposto. Para o estudo dessa técnica, utilizaremos os materiais disponibilizados na sala virtual da disciplina de Interação Humano-Computador e o livro-texto adotado pelo professor. Para o estudo da ferramenta

Figma, além da difusão de conhecimento entre os membro do grupo, utilizaremos vídeos de tutoriais disponíveis no YouTube.