



Universidade de Brasília

Universidade de Brasília – UnB

Faculdade do Gama UnB – FGA

Curso de Engenharia de Software

Exercício Prototyping for Tiny Fingers – Interação Humano Computador

Professor

André Barros de Sales

Aluno

João Pedro Sconetto – 14/0145940

1) Qual a opinião do autor sobre o protótipo de papel?

R. Na opinião do autor os protótipos de papel são uma ferramenta maravilhosa, simples e efetiva que de alguma forma falhou em ser uma das principais ferramentas a ser usada pela comunidade de software. Ele complementa dizendo que é ágil, trás resultados em estágios iniciais do desenvolvimento e permite ao time tentar mais ideias do que tentariam ao usar protótipos de alta fidelidade.

2) Quais são os problemas apresentados com o protótipos de alta fidelidade?

R. Protótipos de alta fidelidade são demorados de construir e de serem alterados. Até com auxílio de ferramentas a construção de um protótipo de alta fidelidade pode demorar semanas.

3) Quais são as duas importantes leis do Design de Interação?

R. As duas leis são: “*Know Your User*” em tradução livre “Conheça o seu usuário” e “*You Aren’t Your User*” em tradução livre “Você não é o seu usuário”

4) O que é avaliação formativa e avaliação somativa?

R. Avaliação formativa é avaliar e refinar o design da sua interface iterativamente enquanto esta ainda está em fases de formação. Avaliação Somativa é a avaliação feita quando o produto está completo, onde você pode descobrir quão bem foi feito o produto mas neste caso já é um pouco tarde para fazer mudanças substanciais.

5) O que é necessário para construir um protótipo de baixa fidelidade?

R. O autor separa em 3 passos como construir um protótipo de baixa fidelidade: 1. Monte um kit: junte diversos materiais de papelaria e arte para construir seus protótipos; 2. Defina um *deadline* (prazo): Defina antes um prazo para trabalhar no protótipo e o que é do escopo (focando nos maiores pontos) daquele protótipo. 3. Construa modelos, não ilustrações: Algo que seja possível se passar por um computador ou sistema, podendo ser modificado nesse mesmo aspecto, e não uma ilustração de um sistema fixo.

6) O que é necessário para fazer um teste em um protótipo de baixa fidelidade?

R. O autor também divide em 3 passos: 1. Selecione seus usuários: Faça um estudo acerca do software e dos diversos usuários, isso auxiliará na escolha dos mesmos assim como a elaboração de questionários e outras tarefas de teste; 2. Prepare os cenários de teste: Escreva um série de cenários, preferivelmente desenhados a partir da análise de alguma tarefa, descrevendo o uso do produto numa situação típica do mesmo; 3. Pratique: Pratique bastante com a equipe interna antes de testar com os usuários, para ter certeza de que todos estão cientes da prática e como deve ser feito o teste.

7) Quais são os papéis essenciais na condução de um teste em um protótipo de baixa fidelidade?

R. O *Greeter*: apresenta os usuários e os deixa a vontade, o Facilitador: assim que o teste estiver configurado o facilitador toma a liderança e conduz o teste, é o único que pode comunicar livremente durante a sessão, o “Computador”: Um membro da equipe que vai agir como o computador, reagindo a ações dos usuários e os Observadores: o resto da equipe que observará a sessão e irá tomar notas de acontecimentos, bugs e outras melhorias que forem indicadas pelo usuário ou qualquer evento durante a sessão.

8) Qual a sugestão do autor para as pessoas céticas ao protótipo?

R. A sugestão do autor é que os designers deem uma chance ao protótipo de baixa fidelidade, que durante os anos de cursos e de *workshops* normalmente a frase mais ouvida por ele acerca do protótipo é: “*I can’t believe how much we learned from this!*” que em tradução livre seria algo: Eu não consigo acreditar o quanto aprendemos a partir dessa técnica.

Referência

Prototyping for Tiny fingers. Revista *Practical Programmer* Vol. 37 No. 4. Rettig, Marc. Abril de 1994. p21 – 27.