



Interação Humano-
Computador

Lucia Filgueiras
2018

Prototipação



Conteúdo da aula

- Protótipo
- Fidelidade
- Porque fazer protótipos
- Esboço/Wireframes
- Cartões
- Mágico de Oz
- Vídeo conceitual

Protótipo

Um protótipo é uma versão das ideias de projeto, com o intuito de materializar a visão e permitir testes anteriores à realização do produto.

Maquetes, esboços, rascunhos...

Fidelidade

Baixa fidelidade quando ele não tem características dinâmicas (aka esboço, maquete).

Alta fidelidade quando a interface de usuário pode ser executada, embora a funcionalidade da aplicação não esteja implementada.

Por que fazer protótipos?

- Facilitam a comunicação e a formação de ideias;
- Opiniões sobre o design da interação é de forma fácil e imediata;
- Stakeholders se envolvem ao ver, tocar e interagir com um protótipo;
- Permite ensaiar várias ideias alternativas sem incorrer em custos altos.

Leitura recomendada

HIGH-FIDELITY OR LOW-FIDELITY, PAPER OR COMPUTER? CHOOSING ATTRIBUTES WHEN TESTING WEB PROTOTYPES

Miriam Walker, Leila Takayama, and James A. Landay
{mwalker | leila | landay}@cs.berkeley.edu

Group for User Interface Research, Computer Science Division
University of California, Berkeley

Protótipos de baixa fidelidade

- Esboços (Sketch)
- Storyboards
- “Post-it”
- Mágico de Oz

Esboços

Página

Registro CIVIL > DIVÓRCIO > Consulta resultados Sair

Ocupação transitoria	Registro CIVIL	Representação Judicial	Procuração e Assistência	Trabalho	Educação	Sistema Judiciário
-------------------------	-------------------	---------------------------	-----------------------------	----------	----------	-----------------------

Cabe de Família: X _____ X

Nome Casal: Homem: X _____ X CPF: X _____ X

Mulher: X _____ X CPF: X _____ X

Motivo DIVÓRCIO

Resultado: Divórcio Acerto

Não acerto, motivo:

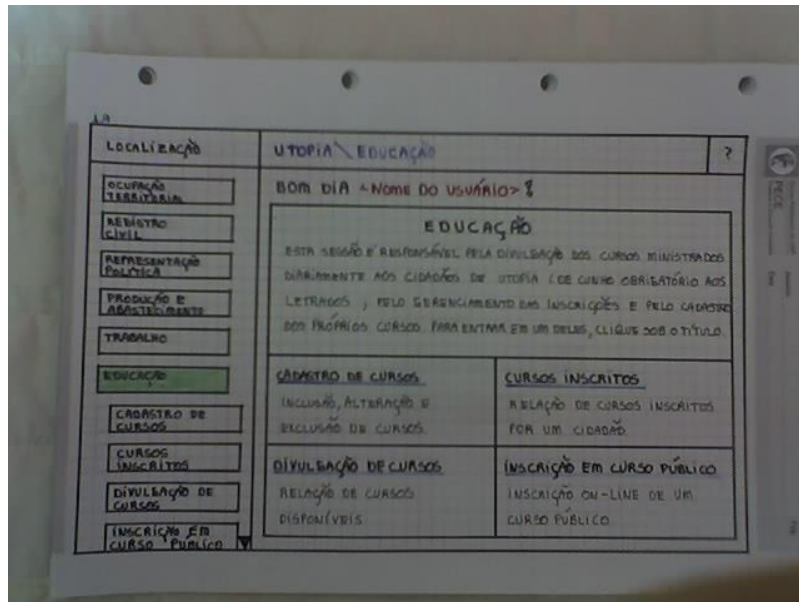
Voltar

Assunto

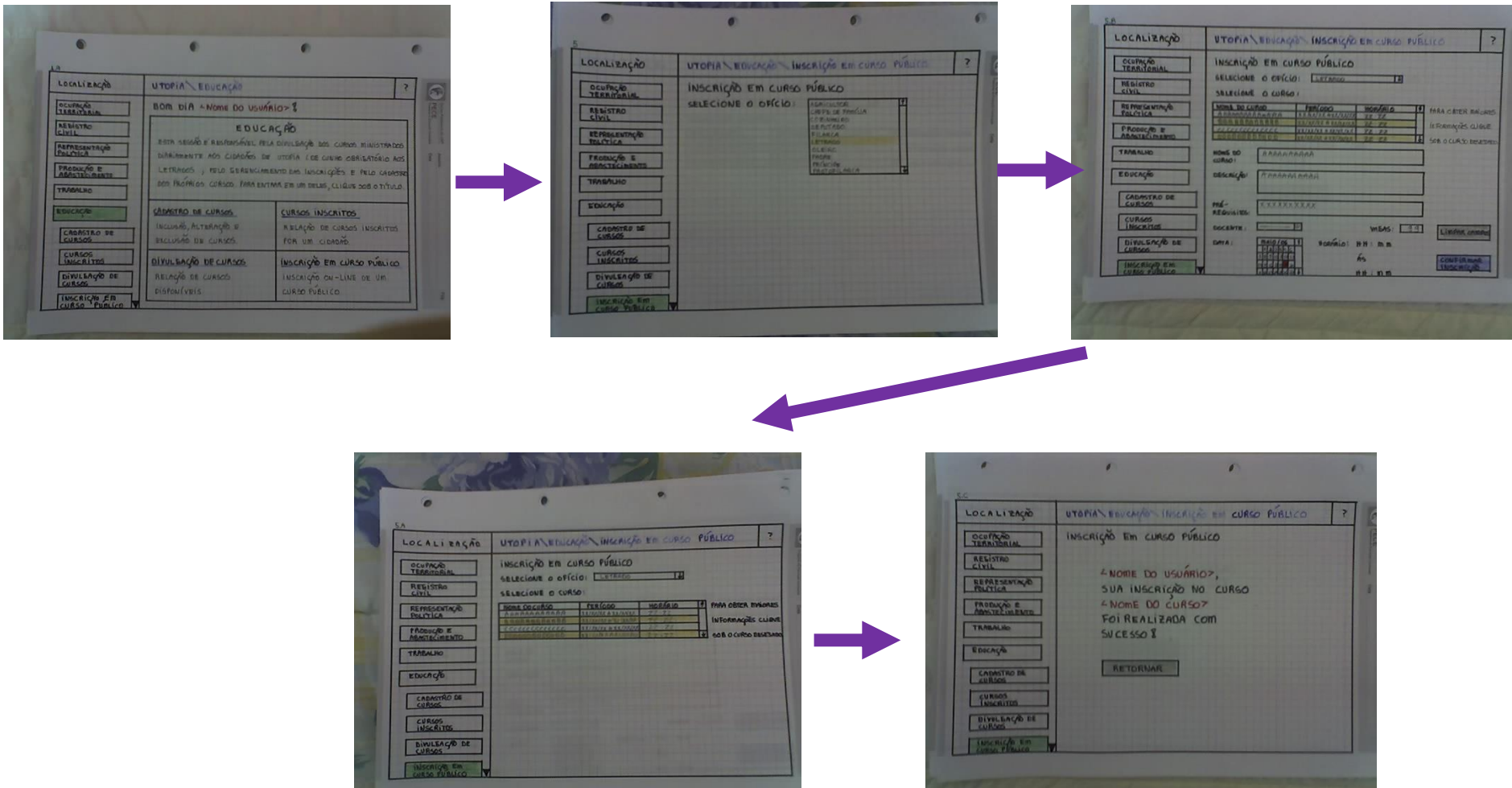
Data

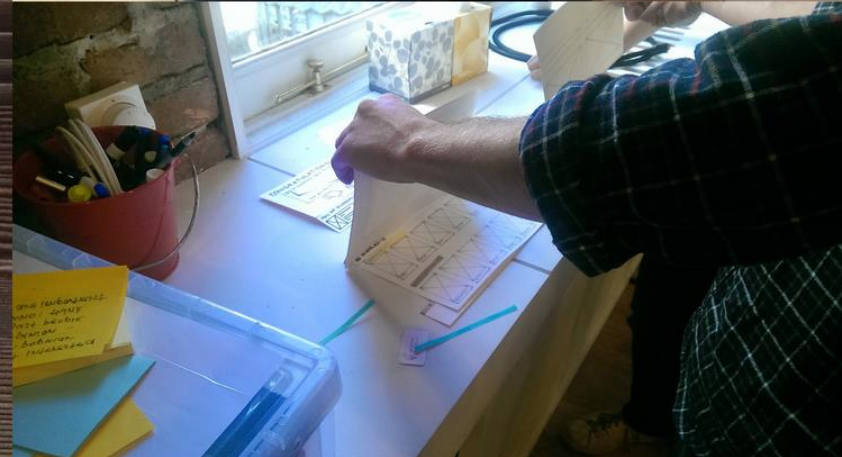
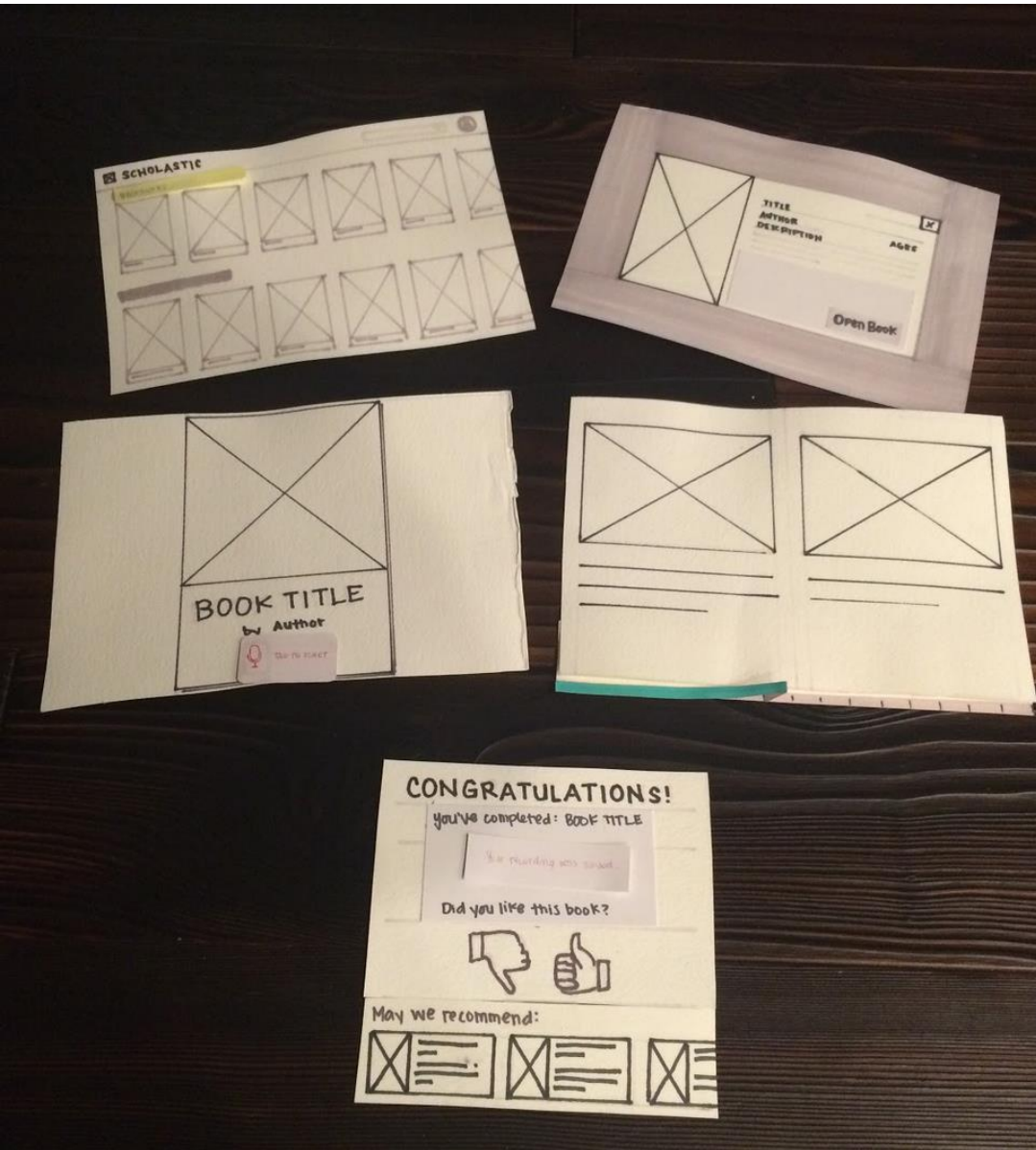
Escola Politécnica da USP
PECE
Programa de Engenharia Civil

Um esboço mais bem feito... ou seja um wireframe



Storyboard: acrescenta-se a dinâmica de navegação



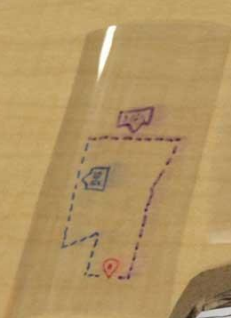


STREET VIEW

LOEW HALL

Dr Loew

15 SPACE | SEARCH



SEARCH

WEATHER SEND TO WATCH

BOOKMARKS

HUB >

HOME >

OFFICE >

NAME

HUB

ADDRESS

123 HUSKYWAY

Q W E R T Y U I O P

A S D F G H J K L

Z X C V B N M

SPACE ENTER

5:00pm

Monday Jan 16 2009

5:00pm

200m

END

5:02pm

250m

END

5:08pm

END

WEATHER

CURRENT LOCATION	LOEW HALL
70°	61°
5pm Sun 70°	RAIN 60°
6pm Sun 65°	RAIN 65°
7pm Sun 60°	RAIN 50°

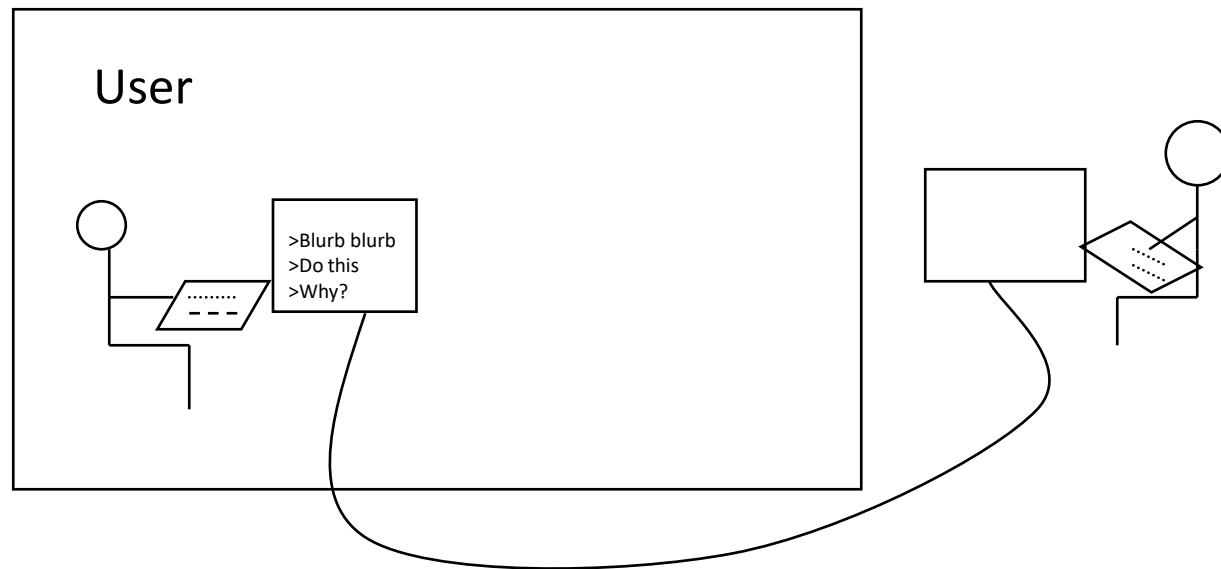
CURRENT LOCATION

70°

5pm	SUN	70°
6pm	SUN	65°
7pm	SUN	60°

Mágico de Oz

- 02 computadores interligados;
- O usuário pensa que manipula o sistema mas é uma pessoa responde às interações;
- Bom para linguagem natural.



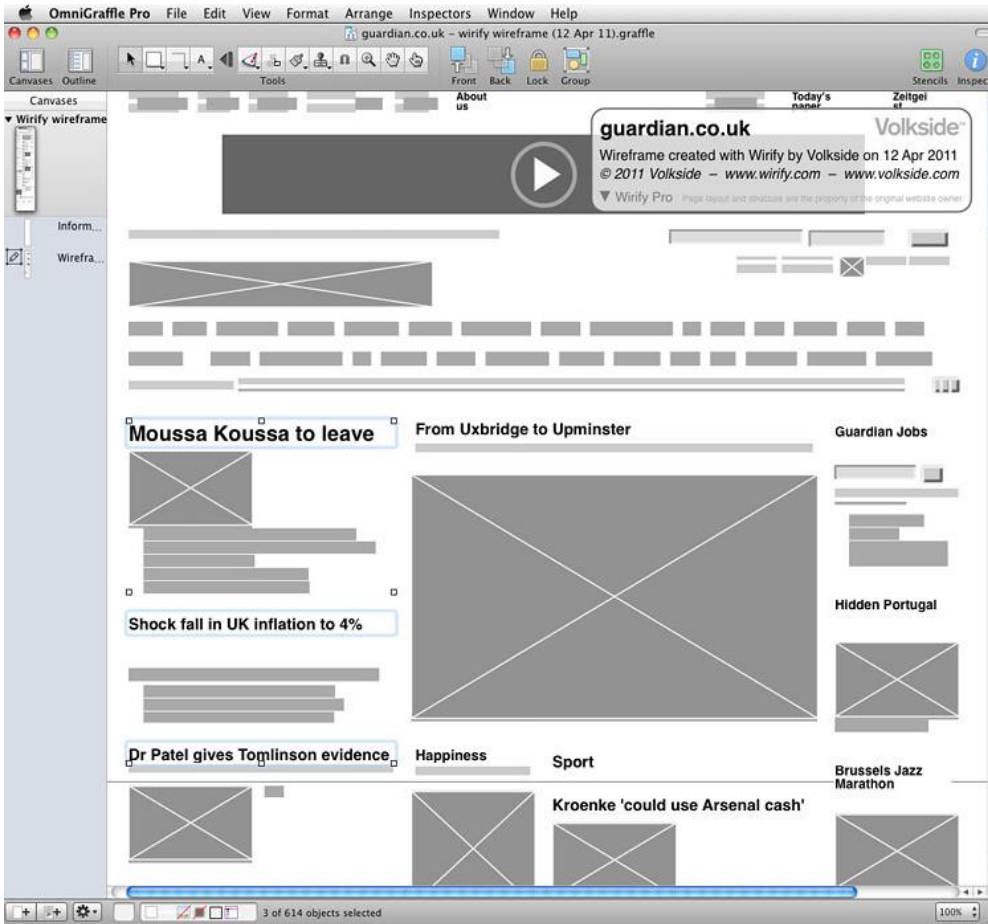
Mágico de Oz



Vantagens do protótipo de baixa fidelidade

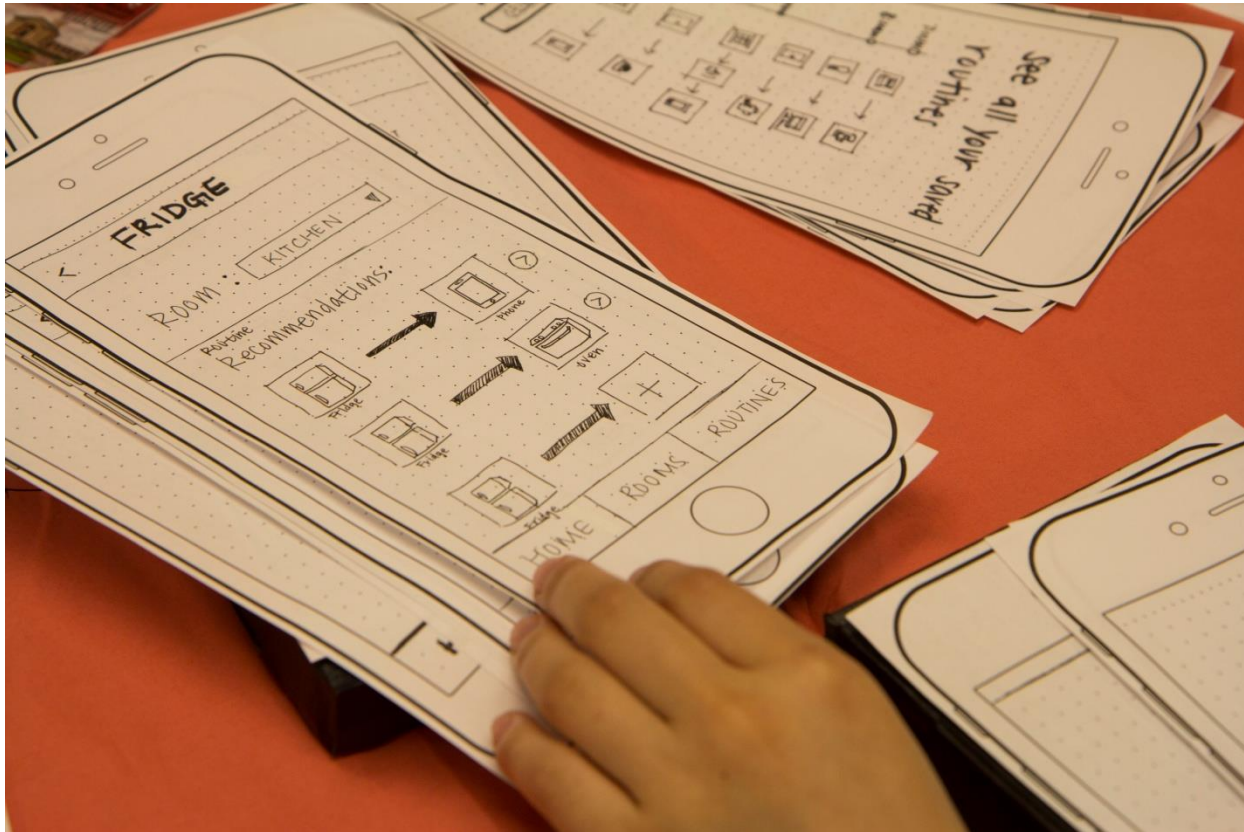
- Pouco tempo para construir
- Permitem que o projetista e mesmo o usuário reconstruam partes facilmente, mesmo durante a avaliação
- Transmite a impressão de ser descartável; as sugestões podem ser acatadas sem comprometer o cronograma
- É de fato descartável – o desenvolvedor não se prende à solução
- Um mínimo de ordem transmite ideia de que não há desleixo.

Protótipos de mais alta fidelidade



Prototipação evolutiva x descartável

O protótipo deve ser descartado ou evoluir para o produto final?



Formas de prototipar

- Aceitar implementação menos eficiente
- Aceitar código menos confiável ou com menos qualidade
- Aceitar algoritmos simplificados
- Aceitar plataforma diferente da definitiva
- Usar mídia de baixa fidelidade: cartões, papel, madeira, isopor
- Usar dados falsos e conteúdo diferente do definitivo
- Usar papel e transparências
- Usar ferramentas de projeto rápido
- Usar vídeo simulando o uso do sistema

Vídeo conceitual

- Vídeo que apresenta um conceito como se ele já fosse um produto real;
- O objetivo é comunicar a visão do produto aos stakeholders;
- Combina o apelo do vídeo com a materialização do protótipo.