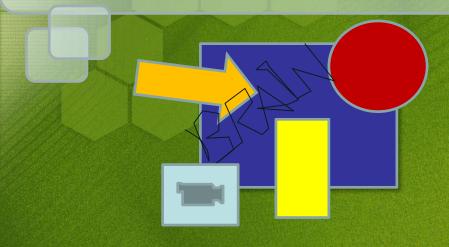
Cl163 – Projeto de Software



Prototipação

Design Participativo Prototipação da solução dos grupos

> Roberto Pereira Departamento de Informática | **UFPR**

Agenda



- Design Participativo Introdução
- Prototipação
- Prática em sala de aula (papel)
 - Brain Draw
- Prática (laptop)
 - Cacoo
 - Marvel
- Atividade para a próxima aula

Design Participativo

Design with the user, rather than design for the user...

(Kuhn e Winograd, 1996)

Design Participativo

A Participação do usuário acontece ao longo do processo de design e desenvolvimento

Início da década de 70, Noruega (contexto industrial)

Trabalho democrático no nível de design

Tem o potencial de melhorar ambos:

- O processo de desenvolvimento do software
- O trabalho dos usuários

Design Participativo

3 características específicas:

- 1. Orientado ao contexto
- 2. Envolve colaboração
- 3. Abordagem iterativa
- 4 Dimensões para participação da parte interessada:
 - 1. Diretividade da interação com projetistas
 - 2. Extensão do envolvimento no processo de design
 - 3. Escopo de participação no sistema
 - 4. Grau de controle sobre decisões de projeto/design

Técnicas do Design Participativo

- Storytelling Workshop
- Picture Card
- HOOTD- Hierarchical Object-Oriented Task Decomposition
- Priority Workshop
- Icon Design Game
- Brain Writting
- Brain Draw/Drawing

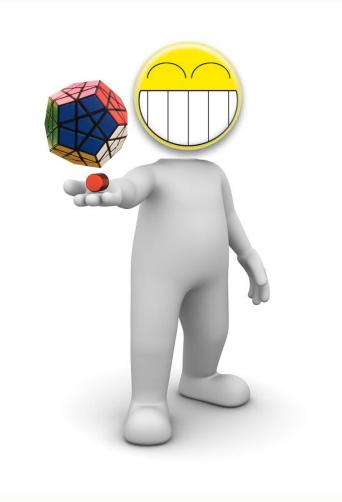
^{**} Ver Muller et al. para 61 técnicas de Design Participativo (disponível na página da disciplina)

Protótipos

- **Protótipo**: é uma representação limitada de um design que permite aos usuários interagir com ele e explorar a sua conveniência...
 - Baixa fidelidade
 - Alta fidelidade
- Mockups: é uma demonstração em tamanho real, ou em escala, de um projeto ou dispositivo, usado para ensino, demonstração, avaliação etc.
- Storyboard: é uma série de desenhos mostrando como o usuário pode progredir em uma tarefa utilizando o produto que está sendo desenvolvido.

Brain Draw...

Prática!!!!!





Brain Draw...

Brainstorming com desenhos (os participantes só conversam a partir do item 4)

Organização: em grupos, de forma circular

Materiais: papel, lápis/caneta, ideias já discutidas sobre o sistema

Entrada: lista de requisitos criada na atividade Ser-Ter, Framework Semiótico, etc.

Resultado: primeiros protótipos da solução

Dinâmica:

- Cada participante recebe uma folha nova
- 2. Os participantes começam a desenhar o produto
- 3. A cada sinal, a folha deve ser passada ao participante ao lado (sentido horário)
- 4. Ao receber a folha, o participante deve continuar o desenho iniciado pelo outro participante
- 5. Após uma volta completa, cada participante destaca os elementos importantes de sua folha
- O grupo discute os pontos e efetua a consolidação dos uma única proposta.



Exemplo: Sistema TNR







uma Rede Social Inclusivo





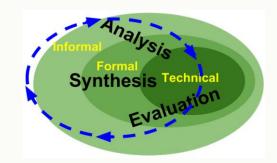




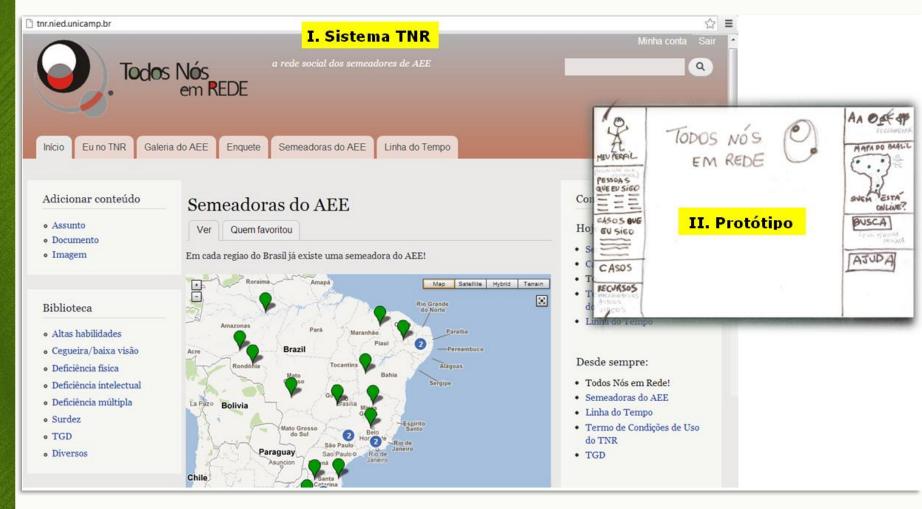








Exemplo: Sistema TNR



Prática em Laboratório

Próxima aula - Laboratório

 Use o Cacoo (https://cacoo.com) para criar o protótipo consolidado das telas do Sistema

- Use o Marvel (https://marvelapp.com/) para criar o Storyboard da tarefa principal
 - Início: usuário se encontra na tela inicial do sistema (não autenticado)
 - Fim: usuário concluiu a tarefa pelo sistema e recebeu um feedback