

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SÉRIE

9

INTERAÇÃO
HUMANO-
COMPUTADOR



VOLUME 11

PROTOTIPAGEM - PARTE 2



GABRIEL AUGUSTUS DE AQUINO LEÃO
MADSON OLIVEIRA DA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
CRISTINA PALUDO SANTOS
HENRIQUE NOU SCHNEIDER
JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

REITOR

Prof. Dr. Ricardo Silva Cardoso

VICE-REITOR

Prof. Dr. Benedito Fonseca e Souza Adeodato

CAPA, ILUSTRAÇÕES E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

José Humberto dos Santos Júnior

REVISÃO GERAL

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Os personagens e as situações desta obra são reais apenas no universo da ficção; não se referem a pessoas e fatos concretos, e não emitem opinião sobre eles.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

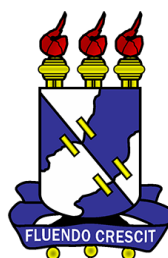
P967 Prototipagem: parte dois [recurso eletrônico] / Gabriel Augustus de Aquino Leão ... [et al.]. – Porto Alegre : SBC, 2020.
20 p. : il. – (Almanaque para popularização de ciência da computação. Série 9, Interação humano-computador ; v. 11).

ISBN 978-65-87003-09-2

1. Computação. 2. Interação homem-máquina. 3. Interfaces (Computadores). I. Leão, Gabriel Augustus de Aquino. II. Silva, Madson Oliveira da. III. Nunes, Maria Augusta Silveira Netto. IV. Santos, Cristina Paludo V. Schneider, Henrique Nou. VI. Santos Júnior, José Humberto dos. VII. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro. VIII. Universidade Federal de Sergipe. IX. Título. X. Série.

CDU 004.5 (059)

Catalogação elaborada por Francine Conde Cabral
CRB-10/2606



GABRIEL AUGUSTUS DE AQUINO LEÃO
MADSON OLIVEIRA DA SILVA
MARIA AUGUSTA SILVEIRA NETTO NUNES
CRISTINA PALUDO SANTOS
HENRIQUE NOU SCHNEIDER
JOSÉ HUMBERTO DOS SANTOS JÚNIOR

ALMANAQUE PARA POPULARIZAÇÃO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Série 9: Interação Humano-Computador

Volume 11: Prototipagem - Parte 2

Porto Alegre/RS
Sociedade Brasileira de Computação
2020

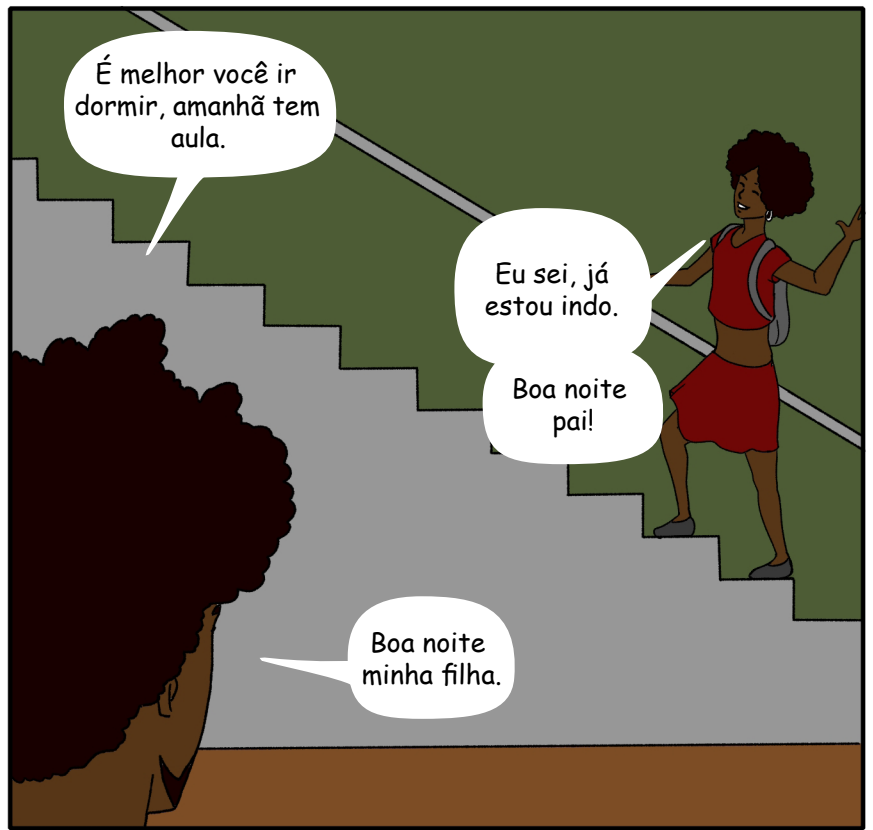
Apresentação

Essa cartilha foi desenvolvida pelo projeto de Bolsa de Produtividade CNPq-DTII nº306576/2016-3, coordenado pela Prof^a. Maria Augusta S. N. Nunes em desenvolvimento no Departamento de Computação (DCOMP)/Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) – UFS. É também vinculado a projetos de extensão, Iniciação Científica e Tecnológica para popularização de Ciência da Computação em Sergipe apoiado pela PROEX, COPES e CINTTEC/UFS. Os públicos alvos das cartilhas são jovens. O objetivo é fomentar ao público sergipano e nacional o interesse pela área de Ciência da Computação.

Essa é a parte dois da cartilha que introduz os conceitos de Prototipagem dentro em IHC (Interface Humano Computador) e como elas ajudam no desenvolvimento de projetos de interface de software dentro da área Computação.

(os Autores)





Olá Laura,
você é bem
pontual.

No outro dia ...

Pode
entrar a
porta está
aberta.

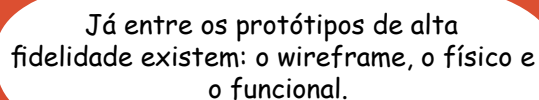
Eu aproveitei para
dar uma arrumada em
minha horta enquanto você
não chega.

Oi Aline!

Se ainda tiver
alguma coisa para
fazer, eu espero.

Não
não, eu já
terminei só vou
colher algumas
cenouras e a gente já
entra.



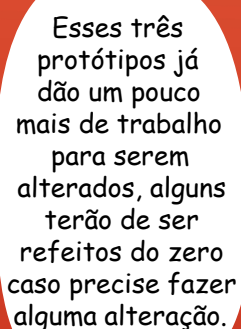


Já entre os protótipos de alta fidelidade existem: o wireframe, o físico e o funcional.

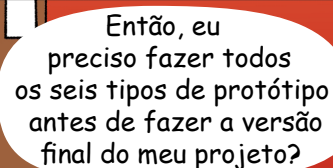
No caso o wireframe é um layout mais elaborado, uma representação gráfica mais fiel ao produto final.

O protótipo físico, como o nome já diz, é uma versão onde o usuário pode interagir fisicamente podendo também já realizar algumas das funções finais.

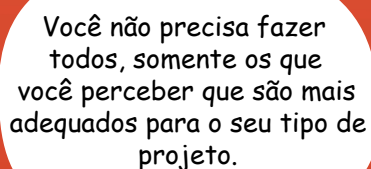
E por último, mas não menos importante, temos o protótipo funcional o qual possui todas as funções do produto final, mas não precisa ser fiel à aparência.



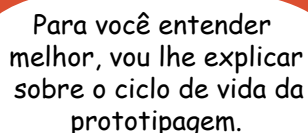
Esses três protótipos já dão um pouco mais de trabalho para serem alterados, alguns terão de ser refeitos do zero caso precise fazer alguma alteração.



Então, eu preciso fazer todos os seis tipos de protótipo antes de fazer a versão final do meu projeto?



Você não precisa fazer todos, somente os que você perceber que são mais adequados para o seu tipo de projeto.

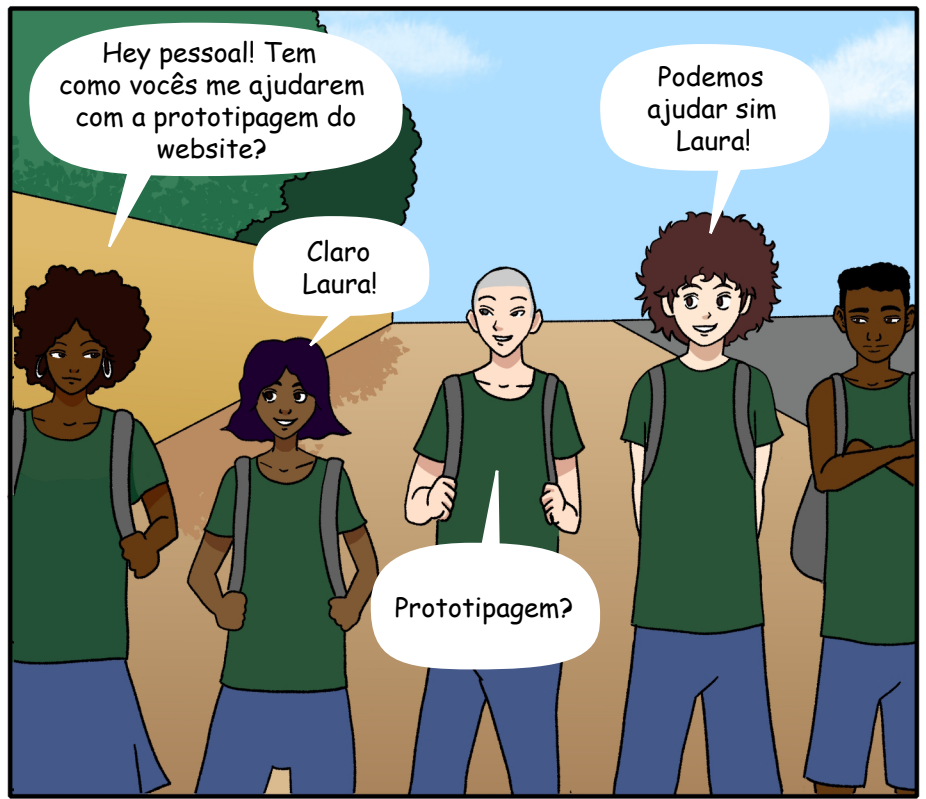


Para você entender melhor, vou lhe explicar sobre o ciclo de vida da prototipagem.

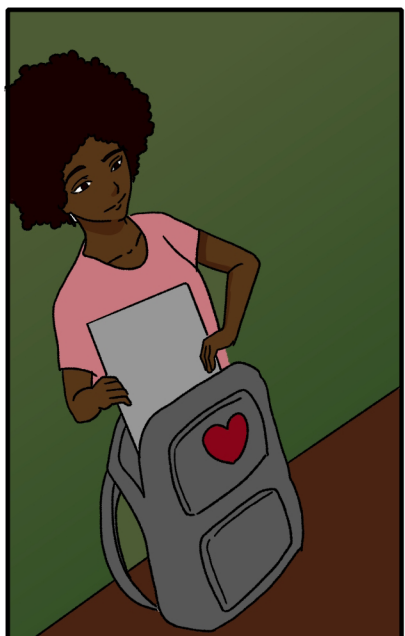
Ah, estou animada, espero conseguir entender tudo!

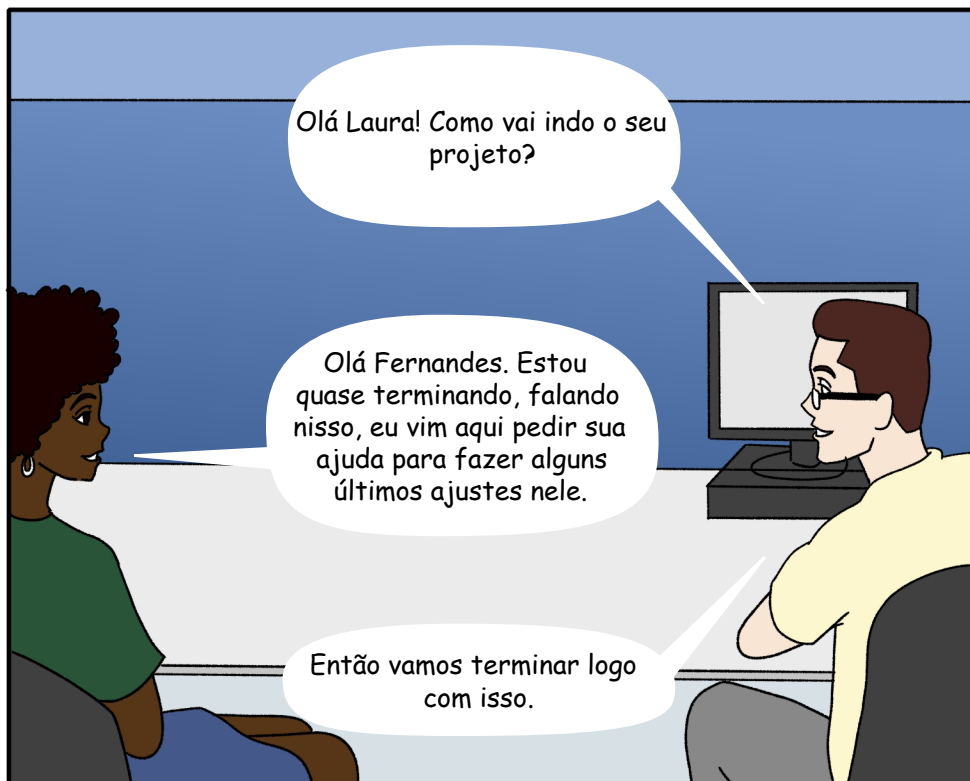
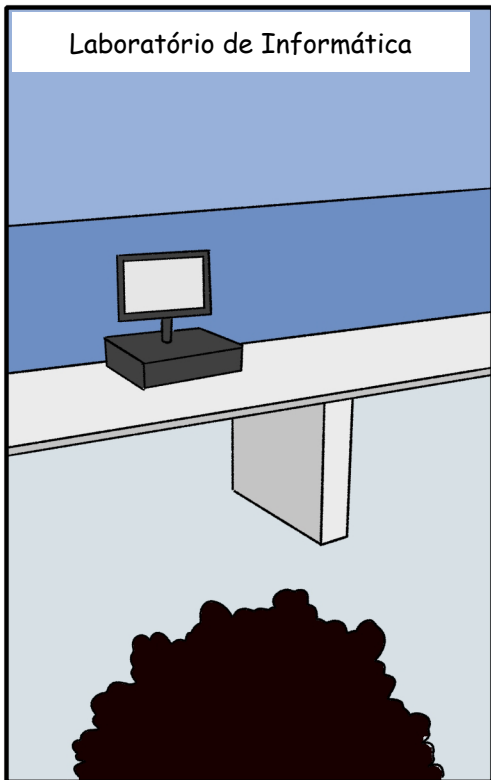
O ciclo de vida da prototipagem consiste em você pegar as ideias que tem sobre a sua interface e aplicá-las em um protótipo do website, após a construção do protótipo você vai mostrá-lo para possíveis usuários obtendo um feedback deles. Como isso é um ciclo, você vai tentar extrair novas ideias a partir do feedback e, assim, aplicá-las em um novo protótipo melhorado.

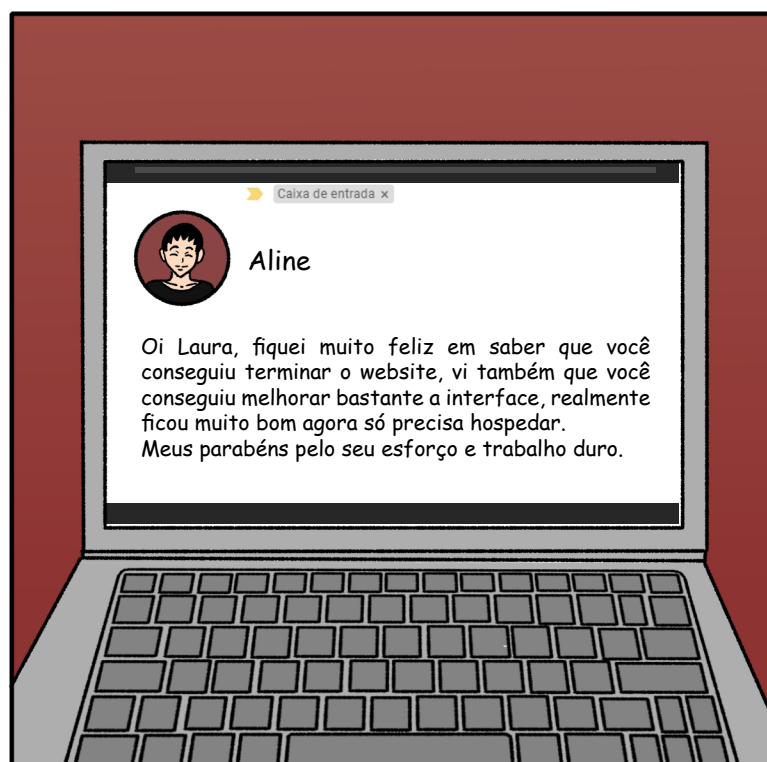












Oi Laura! Já recebi os arquivos do seu website, mas ainda não tive tempo de olhar.

Hum... Eu também mandei para Aline dar uma olhada.

Foi!? E ela já respondeu?

Sim! Ela falou que está muito bom e me deu os parabéns.

Também quero lhe dar parabéns. Realmente ficou muito bom. Agora é só hospedar e deixar disponível para o público utilizar.

Tchau Fernandes! Muito obrigado mesmo pela ajuda e por ter me apresentado a Aline.

Tchau Laura! Não foi nada, precisando estamos aqui.

Olá Laura!

Oi Felipe! Como vai?

Eu estou bem. E você?

Eu vou bem também.

Fiquei sabendo que você estava fazendo um site para ajudar na conscientização e redução da violência e bullying na escola.

Sim, eu terminei ele hoje, só falta hospedar agora.



Foi muito legal da sua parte ter feito isso para tentar ajudar outras pessoas.

Eu também já passei por situações parecidas na minha antiga escola e por isso que não consigo ver esse tipo de coisa e fingir que nada de errado está acontecendo mesmo sendo com outras pessoas.



Entendo, mas não foi difícil de fazer?

Foi sim, eu tive que me esforçar bastante para conseguir terminar, mas também foi divertido além de ter aprendido várias coisas novas e ter conhecido uma pessoa incrível. Até decidi que vou cursar a faculdade de Computação!



Que legal! Eu vou para casa agora, se não eu me atraso para o almoço. Mas tô hiper curioso para ver o website no ar!



Tudo bem.
Tchau Felipe! Até outro dia!

Tchau Laura.
Até!



FIM!

E C O W H T P E P F R O A A A T R T
 T R V A L I D A R E V C O S P T A U
 A B N C L C R M E A U O A L B M Y T
 O O R E L N I T Q S O E I I Y E M O
 C E T E I R S A U O U C D L N D M I
 A E F S I O C L I E N T E I R S W G
 T O O I T S O I S H H E I N I E R S
 W T E S T E S O I T O L A T S C W U
 D L L H T I A T T R P I S E O P E R
 S L Y T S R M O O R D S J M D E Y W
 O C N O S E C I S I E N P R R T E T
 A I E O T A V L A R I O T B A T A T

A prototipação é o processo que busca avaliar as **IDEIAS** geradas e **VALIDAR** ou não os **REQUISITOS** estabelecidos.

Através da prototipação consegue-se minimizar os **RISCOS**, fazendo com que o **CLIENTE** valide e faça todos os **TESTES** antes da implementação.

PALAVRA SECRETA

Complete a palavra que corresponde ao tipo de prototipação que representa um desenho feito através de ferramentas gráficas.

W _ _ _ F R _ _ _

ENUMERE OS TERMOS CORRETAMENTE

TIPOS DE PROTOTIPAÇÃO

1. VERBAL

2. PAPEL

3. WIZARD OF OZ

4. WIREFRAME

5. FÍSICA

6. FUNCIONAL

() O usuário pode interagir fisicamente com o protótipo.

() Descrever as ideias ou desenhar o layout num papel.

() Técnica de encenar o funcionamento do sistema.

() Tipo de prototipação que fornece interação com as funcionalidades do sistema.

() Descrever as ideias através da comunicação verbal.

() Layout mais elaborado, é um desenho da interface feito através de ferramentas gráficas.

BIBLIOGRAFIA

Gibi inspirado em:

<https://classroom.udacity.com/courses/ud400>

http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/0210297_04_cap_03.pdf

<https://docente.ifrn.edu.br/daniellefreitas/disciplinas/ihc/aulas/prototipo.pdf>

<http://www.di.ubi.pt/~agomes/ihc/teoricas/07-cap.pdf>

http://www.inf.puc-rio.br/~inf1403/docs/alberto2012-1/20_Prototipacao%20Padroes.pdf

Mais cartilhas em: <http://almanaquesdacomputacao.com.br/>

ou <http://almanaquesdacomputacao.com.br/gutanunes/publication.html>

SOBRE OS AUTORES:

Cristina Paludo Santos

Professora do Departamento de Engenharias e Ciência da Computação da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões, no campus de Santo Ângelo. Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2000). Líder do Grupo de Pesquisa em Integração de Tecnologias para Desenvolvimento de Sistemas Computacionais - InTeC/URI/CNPq, desenvolvendo pesquisas nas áreas de Interação Humano-Computador, em especial em pesquisas que envolvem interação tangível; Informática na Educação e Tecnologias Assistivas. Foi bolsista Produtividade em Extensão EXP-C/CNPq (2011). Coordena o Projeto Meninas Digitais Tchê Missões, projeto parceiro do Programa Meninas Digitais da SBC.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6055243052118565>

Gabriel Augustus de Aquino Dias Leão

Possui graduação em Sistemas Para Internet pela Faculdade de Administração e Negócios de Sergipe(2017). Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Metodologia e Técnicas da Computação.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4577022978984354>

Henrique Nou Schneider

Professor do Departamento de Computação e do Programa de Pós-Graduação em Educação na Universidade Federal de Sergipe e da Coordenadoria de Informática do Instituto Federal de Sergipe. Doutor em Engenharia de Produção e Sistemas pela Universidade Federal de Santa Catarina (2002), mestre em Computação pela Unicamp (1989) e bacharel em Engenharia Civil pela Universidade Federal de Sergipe (1985). Líder do Grupo de Estudos e Pesquisa em Informática na Educação – GEPIED/UFS/CNPq, desenvolvendo pesquisas nas áreas de conhecimento: interação humano-computador, informática educativa e filosofia e sociologia da internet.

José Humberto dos Santos Júnior

Estudante de Ciência da Computação da Universidade Federal de Sergipe – UFS.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9144803555676838>

Madson Oliveira da Silva

Graduando em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Sergipe. Técnico em Informática pelo Instituto Federal da Bahia(2016).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6072838835765592>

Maria Augusta Silveira Netto Nunes

Bolsista de Produtividade Desen. Tec. e Extensão Inovadora do CNPq - Nível 1D - Programa de Desenvolvimento Tecnológico e Industrial

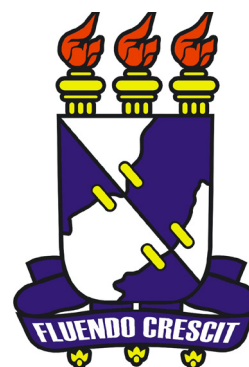
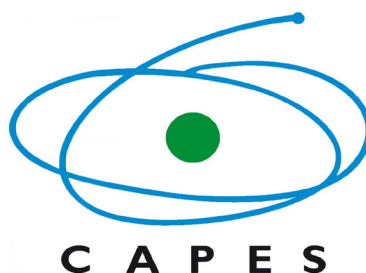
Professor Associado II do Departamento de Computação da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). Membro do Programa de Pós-graduação em Ciência da Computação (PROCC) na Universidade Federal de Sergipe. Membro permanente no Programa de Pós-graduação em Informática PPGI (UNIRIO) (ciclo março de 2020). Pós-doutora pelo laboratório LINE, Université Côte d'Azur/Nice Sophia Antipolis/ Nice-França (2019). Pós-doutora pelo Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI) (2016). Doutora em "Informatique pela Université de Montpellier II - LIRMM em Montpellier, França (2008). Realizou estágio doutoral (doc-sanduche) no INESC-ID- IST Lisboa- Portugal (ago 2007-fev 2008). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1998) . Graduada em Ciência da Computação pela Universidade de Passo Fundo-RS (1995) . Possui experiência acadêmico- tecnológica na área de Ciência da Computação e Inovação Tecnológica-Propriedade Intelectual. É bolsista produtividade DT-CNPq. Atualmente, suas pesquisas estão voltadas, principalmente no uso de HQs na Educação e Pensamento Computacional. Também em inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional, Atua também em Propriedade Intelectual para Computação. Criou o projeto "Almanaques para Popularização de Ciência da Computação" chancelado pela SBC, <http://almanaquesdacomputacao.com.br/> <http://scholar.google.com.br/citations?user=rte6o8YAAAAJ>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687>

Agradecimentos

Ao CNPq, CAPES, SBC, BSI/PPGI-UNIRIO e DCOMP/PROCC-UFS.

APOIO



ISBN 978-658700309-2



9

786587

003092