

PROTOTIPAÇÃO DE INTERFACES EM PAPEL NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO MOBILE DE UM APLICATIVO PARA PECUÁRIA DE CORTE

¹Mateus Soares Moreira, ¹Vinícius Lampert, ¹Henry de Carvalho, ²Fábio Paz

A prototipação de interfaces é cada vez mais comum entre desenvolvedores e empresas de desenvolvimento de software, auxiliando na validação do processo de levantamento de requisitos solicitados por *stakeholders* e com a finalidade de mapear requisitos, além de fornecer um breve contato dos usuários às interfaces iniciais do sistema, com a utilização de protótipos para a validação dos componentes visuais consegue-se diminuir em grande parte o nível de risco e problemas de interpretação das telas pelos usuários do sistema. O objetivo desta pesquisa é utilizar a prototipação em papel na criação de um aplicativo (app) mobile para pecuária de corte e verificar a sua importância nesse processo. Para tanto foi realizada uma pesquisa bibliográfica e descritiva, para o desenvolvimento do projeto do app utilizou-se a metodologia de prototipação. Foi elaborada a criação das telas do aplicativo para diminuir a chance de erros futuros e verificar o tempo de execução de cada tarefa proposta pelo software, feito o levantamento das principais funcionalidades partimos para a criação das telas, através de um esboço, criando desenhos bem simples com papel e lápis utilizando para a criação de todos os modelos das telas do aplicativo. Após a criação do esboço com protótipos de papel, criou se através do software do *Balsamiq Mockups* onde são criados modelos fictícios em papel para a validação das telas e de cada componente das interfaces. Desde o início do desenvolvimento do protótipo das telas, deve estar bem definido quais são os objetivos a serem atingidos com os testes em papel. Na sequência esses protótipos em papel foram apresentados/validados com o usuário chave, principalmente aspectos como tempo de resposta em diferentes partes do aplicativo como navegação, conteúdo, layout da página e funcionalidades, o qual listou melhorias a serem realizadas, as quais foram implementadas posteriormente. Como resultado conseguimos obter um tempo de respostas a eventuais trocas de funcionalidades mais rápido caso ocorra uma troca dos requisitos solicitados pelos usuários. Assim conclui-se que trazendo técnicas de prototipação em papel no processo de desenvolvimento de interfaces para o usuário consegue-se desenvolver telas de fácil manuseio e de forma mais organizada diminuindo erros de interação e estimulando a capacidade de percepção e atenção dos usuários. Os usuários conseguem identificar com maior facilidade o que querem perante o aplicativo e após uma rápida demonstração conseguem avaliar também o que não é necessário, tendo uma economia de tempo e dinheiro, diminuindo a complexidade no processo de desenvolvimento de software.

Palavras chave: Interface, Protótipo, Aplicativo.

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Urcamp

² Prof. do Curso de Sistemas de Informação da Urcamp