

# PROTÓTIPO

Gestão de Tecnologia da Informação  
Disciplina: Design da Experiência  
Professora: Janaína Branco



## PROTÓTIPO

- Prototipar é tangibilizar uma ideia, é a **“tirar a ideia do papel”** de forma a representar a realidade – **mesmo que simplificada** ainda – e propiciar validações.
- Com o protótipo em mãos, é possível **testar o produto junto ao usuário**, refinando e melhorando até que se transforme em uma solução que realmente esteja alinhada às suas necessidades e possa gerar lucro.
- *Apesar de ser apresentada como fase final, a prototipação pode acontecer em paralelo às outras fases. Conforme as ideias forem surgindo elas podem ser prototipadas e testadas.*

# PROTÓTIPO [TÉCNICAS | MÉTODOS]

- Protótipo de papel
- Encenação
- Mockup

## PROTÓTIPO



