

# APRENDIZAGEM DE FERRAMENTAS DE PROTOTIPAGEM DIGITAL COMO DISPOSITIVO PARA A REPRESENTAÇÃO DIGITAL INTERATIVA

## XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Lucas Baptista Oliveira Souza, Lucas Mota Borges, Paulo Jorge Alcobia Simões, Paulo Jorge Alcobia Simoes

O propósito deste trabalho é registrar os artifícios utilizados pelos bolsistas sob supervisão do professor orientador para instruir, por meio da prática, os alunos da disciplina de Projeto Gráfico 3 do curso de design a desenvolver um protótipo de um produto digital. Como sugestão e auxílio, foi ministrado um workshop simplificado da ferramenta Figma, destinada à prototipação digital. O exercício proposto aos alunos da disciplina requeria um entregável digital e interativo que, por meio de telas, pudesse elucidar, citar ou apresentar fatos, curiosidades ou subjetividades de uma temática livre, ou seja, escolhida por cada equipe formada. O propósito do exercício foi, além de avaliar as escolhas gráficas para arquitetar e organizar a informação reunida, perceber a qualidade das interações feitas dentro de cada projeto, adotando como referência o livro *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (SHARP, PREECE, ROGERS, 2019). Em adição, procurou-se desenvolver conhecimentos relativos a tipografia, composição digital e princípios de usabilidade. Os alunos contaram com a orientação constante dos monitores e professor. Em conclusão, os alunos deveriam refletir entre o tema escolhido para compor uma peça gráfica impressa contendo um QRCode que redirecione possíveis usuários ou interessados para o endereço on-line do protótipo virtual, que seria fixada no departamento do curso. Os resultados obtidos foram diversos, os alunos puderam optar entre desenvolvimento de interfaces para mobile ou web para apresentarem seus temas. Foi observado uma ampla variante de temática mas uma constante adequação visual ao assunto abordado.

Palavras-chave: prototipação digital. interação. usabilidade.