

## Prototipar para validar

Depois de realizar o Crazy 8's, começamos a esboçar um protótipo da ideia, que pudemos simular a interação e validar se fazia sentido. Porém, percebemos um problema: como desenrolar esse app se ele não conecta uma funcionalidade com a outra?

Quer dizer, criamos as funcionalidades e projetamos uma ideia de telas, mas não pensamos no fluxo que precisamos desenvolver para conseguir uma interação fluida com as telas.

Então, dando um passo para trás, pois precisamos definir o fluxo em que essas interações ocorrerão.

Continuamos nesse processo, refinando algumas vezes, refazendo, até que a ideia esteja melhor lapidada.

Agora, com a ideia mais alinhada, como podemos tornar o protótipo mais "realista"? Mais interativo para validação?

Existem diversas ferramentas no mercado que poderiam auxiliar no processo de desenvolvimento de um protótipo navegável de aplicativo.

Porém, mesmo "soluções análogicas" como as feitas em papel poderiam ser suficientes. O importante é conseguir criar um protótipo que simule a realidade.

Para a Andarilho, usamos uma ferramenta pensando basicamente em algo que pudesse ser colaborativo e simples de utilizar. Portanto, escolhemos a ferramenta [Figma](https://www.figma.com/) (<https://www.figma.com/>), que podemos utilizar online, para realizar esse protótipo.

Não nos preocupamos tanto com refinamentos visuais de cor, tamanhos etc., mas com a representação e a clareza da interação.