

 05

Necessidades de protótipo

Após todas as mudanças nos fluxos para criar um plano de estudos, pedimos para a equipe de design da MusicDot criar um protótipo navegável para realizarmos alguns testes.

Quais itens são determinantes para que a partir de um fluxo, criarmos um protótipo ou tela final?

Selecionar uma alternativa

A

Alguns dos itens que influenciam para criar um protótipo são os padrões de interação da aplicação e a consistência de layout para que fique coerente com o restante. Usando sempre o cenário mobile como base, pensando no Mobile First.

B

Alguns dos itens que influenciam para criar um protótipo são os padrões de interação da aplicação e a consistência de layout para que fique coerente com o restante. Sempre respeitando o cenário de uso do usuário final.

C

Um dos itens que influenciam para criar o protótipo é o cenário de uso do usuário final, sempre pensando que usar o mobile first é mais interessante e mais prático.

D

Um item que influencia para criar um protótipo é a consistência de layout para que fique coerente com o restante. Podemos usar o protótipo para testar novas interações para a MusicDot.