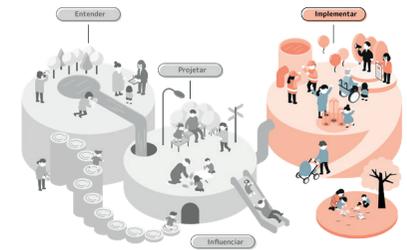


-  **Formato**
template
-  **Tamanho do grupo**
pequeno (equipe principal)
-  **Duração**
2-3 horas
-  **Experiência em facilitação**
moderada



Prototipagem

O que é? Esta é uma ferramenta de inspiração que tem como objetivo direcionar você para algumas abordagens de protótipos e testes que podem ser úteis ao elaborar projetos com crianças. A prototipagem é uma forma de “aprender-fazendo”. Isso permite que você explore possíveis interações e relacionamentos entre pessoas, ambientes, atividades, processos e departamentos.

Como usar? Comece refletindo sobre o que você quer aprender com a prototipagem (veja as perguntas de 1 a 5 à direita). Em seguida, leia sobre o **espectro de fidelidade** (veja a pergunta 6). Identifique em que posição sua atividade de prototipagem se encontra - ela pode se posicionar numa escala que vai protótipo com baixa fidelidade (rápido e de baixo custo) ou protótipo com alta fidelidade (robusto). Todas as abordagens de prototipagem têm seus pontos fortes e fracos. Leia as sugestões descritas no espectro e reflita sobre suas próprias ideias.

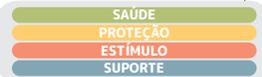
Lembre-se: O principal objetivo da prototipagem é aprender sobre algo, não vender sua ideia. Você pode usar a prototipagem em diferentes estágios do ciclo de vida do seu projeto. Mas é importante identificar o objetivo por trás de suas atividades desde o início.

* O espectro de fidelidade (rápido/robusto) foi originalmente desenvolvido por KA McKercher, da Beyond Sticky Notes.

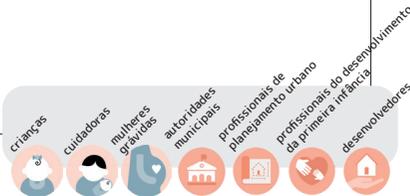
1 O que você está prototipando?

- um serviço, produto, design de espaço urbano, política, programa

2 Por que você está criando um protótipo? O que está buscando aprender e alcançar? Como isso melhorará a saúde, a proteção, o estímulo e o suporte de seus stakeholders-alvo?



3 Com quem você está criando o protótipo?



4 Quando está criando o protótipo? Como a prototipagem está conectada ao ciclo de vida do seu projeto? Como ela está conectada à vida cotidiana dos participantes (por exemplo, calendário escolar)?

5 Onde os aprendizados de seu protótipo terão o maior impacto?



6 Espectro de fidelidade: Como você poderia criar um protótipo?

baixa fidelidade (rápido)

- **Uso de materiais de baixo custo:** papel, papelão, esboços, movimento
- **POR QUE:** para descobrir valores, preferências, possíveis usos, princípios de design, gerar ideias e perguntas para mais testes, comunicar ideias aos parceiros
- **Pontos fracos:** é difícil imaginar o resultado final, tem capacidade limitada de mostrar ideias complexas, pode ser visto como muito abstrato/silencioso, não mostra com precisão as condições do mundo real
 - Protótipo de papel e cartão de um novo aplicativo para cuidadores, ilustrando os principais recursos que podem ser reorganizados ou redesenhados com os participantes
 - Protótipo em papelão do mobiliário de um berçário no jardim

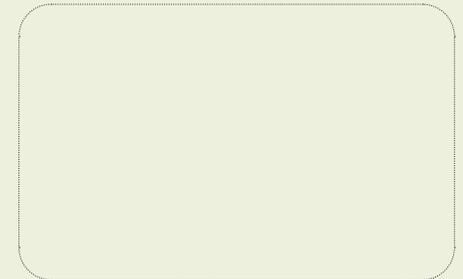
média fidelidade

- **Materiais de qualidade média:** protótipos digitais, madeira, pintura e desempenho
- **PORQUE:** para refinar o que funciona em um contexto específico, para adicionar detalhes e materiais de maior qualidade, testar a viabilidade e a factibilidade, avaliar a experiência do produto no mundo real
- **Pontos fracos:** é difícil testar a operação e a manutenção, a empolgação com o protótipo pode criar um viés positivo e gerar resultados falsos, capacidade limitada de abordar desafios sociais complexos
- **Possíveis resultados:** Relatório de falhas (identificar o que não está funcionando), Resumo das Descobertas
 - protótipo digital de um aplicativo que conecta as crianças com o monitoramento e a manutenção da horta do jardim de infância
 - mapa do trajeto casa-escola para crianças pequenas que andam de bicicleta, utilizando protótipos de papelão para sinalização e giz para marcar as rotas

alta fidelidade (robusta)

- **Materiais de alta qualidade:** madeira, aço, protótipos digitais, filme, podcast
- **POR QUE:** para se preparar para a implementação, enfrentar novos desafios, concluir ideias
- **Pontos fracos:** pode exigir conhecimento especializado, tempo e dinheiro para a produção
- **Possíveis resultados:** Estudo de caso de negócios, proposta de investimento, campanhas, exposições
 - um filme feito com os participantes no papel de atores, mostrando o futuro de seu bairro voltado para crianças e famílias
 - protótipos robustos de mobiliário urbano, sinalização e outros recursos como um modelo de espaço público para bebês

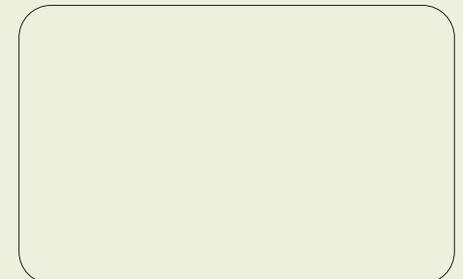
ideias de protótipos de **baixa fidelidade** (rápida)



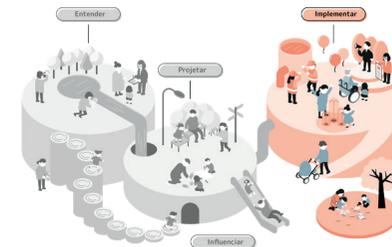
ideias de protótipos de **média fidelidade**



ideias de protótipos de **alta fidelidade** (robusto)



- Formato template
- Tamanho do grupo pequeno (equipe principal)
- Duração 2-3 horas
- Experiência em facilitação moderada



Prototipagem

#exemplos

Alguns dos protótipos implementados pelos parceiros do Proximity of Care são apresentados no espectro de fidelidade abaixo.

baixa fidelidade (rápida)



Aprendendo sobre o mobiliário urbano para bebês por meio de protótipos de papelão, por **E+1**



Construção de um banco de papelão e de um painel interativo com crianças surdas, por **Espacio Lúdico**

média fidelidade



Jogos de marcação para aprendizagem em uma calçada, por **Ciudad Emergente**



Protótipos de móveis de madeira, por **E+1**



Pintura de murais e marcação de áreas, por **E+1**

alta fidelidade (robusta)



Aprendendo sobre a manutenção do mobiliário urbano, por **Ciudad Emergente**



Protótipo de kit de amamentação, por **E+1**



Aprendendo sobre os sentidos através de móveis de madeira, por **Espacio Lúdico**