

EXPERIMENTAR | **CRIAR PROTÓTIPOS**

Desktop Walkthrough



DEMONSTRAÇÃO EM **MAQUETE**

DEMONSTRAÇÃO EM MAQUETE

OBJETIVO

Tornar o serviço tangível para compreender a experiência e saber como comunicar.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- *Lego / Playmobil*
- Cartão
- Marcadores e canetas
- Tesouras e cola
- Plasticina
- *Post-its*
- Outros materiais de prototipagem que tenha disponíveis

DURAÇÃO

90 minutos (mas variável consoante a interação)

PARA QUE SERVE

Representação de ideias e soluções através de peças de Lego, Playmobil, pedaços de papel ou cartão imaginando os vários momentos de interação entre o cidadão e o serviço. Funciona como método para perceber melhor o sistema novos e / ou complexos, para criar novas ideias e criar empatia com os intervenientes no sistema.



EXPERIMENTAR

CRIAR PROTÓTIPOS



EXPERIMENTAR

CRIAR PROTÓTIPOS

COMO UTILIZAR | PASSO A PASSO

1. Definir o serviço a prototipar.
2. Começar por contar uma estória simples que seja o trigger para iniciar a construção do protótipo utilizando as peças Lego ou Playmobil.
3. Criar os pontos de contacto, os percursos e as personagens intervenientes.
4. *Play!* - simular o serviço construindo momentos, pontos de contacto, acrescentado intervenientes mediante necessidade ao longo do processo.
5. Analisar e retirar aprendizagens.
6. Repetir o *Desktop Walkthrough* as vezes que considerar necessárias.

DICAS E TRUQUES

- Quaisquer outros materiais podem ser utilizado, não é estritamente necessário Lego ou Playmobil, sendo que é material que permite facilitar a realização desta ação.
- Poderá ser usado a figura do “diretor”, alguém que conduz as personagens. Por um lado facilita a interação evitando bloqueios, por outro pode conduzir demasiado ações e reações.
- Tirar fotografias ou gravar - uma sequência de imagens pode ser utilizada posteriormente para construir um *storyboard*.

