

PLANEJAMENTO - TELAS

Figura 01 - Sequência de quadros mostra o fluxo da partida

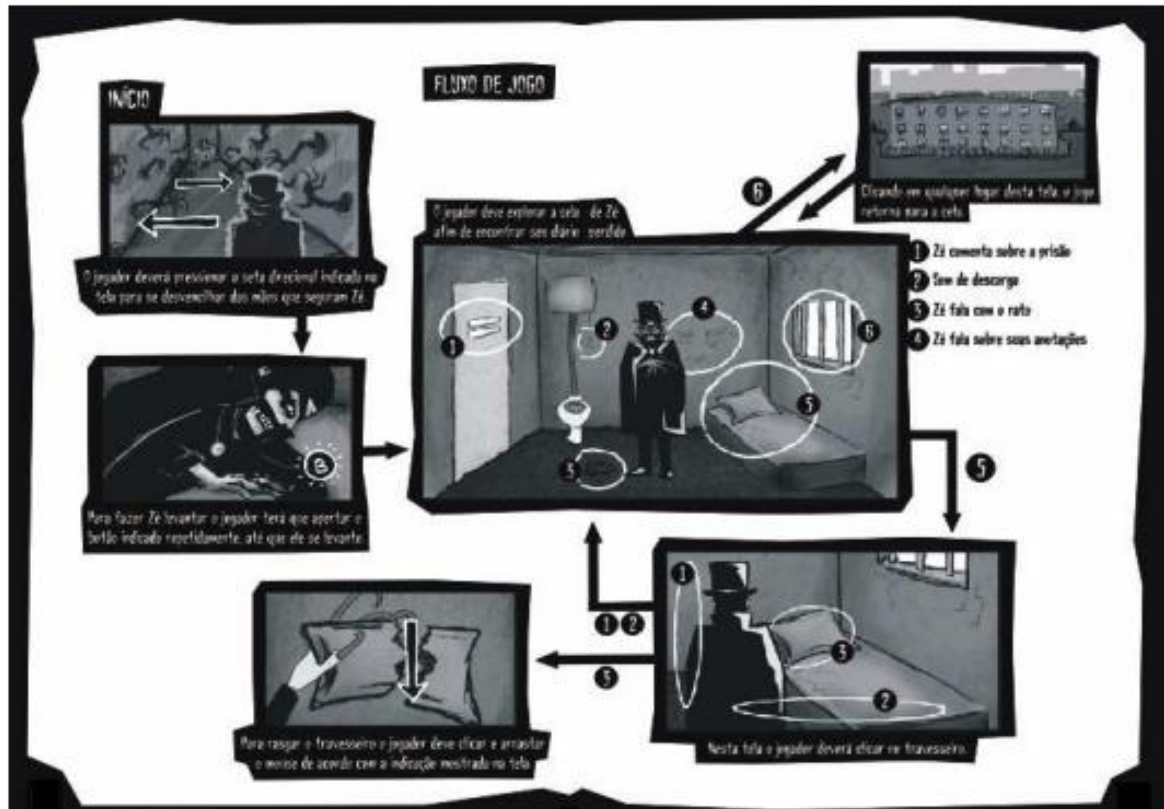


Figura 02 - Sketch mostra walkthrough do jogo Robô Sucata.



| Nível de fidelidade | Fases do processo de design | Tipos de protótipos | Propósito do protótipo | | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|------------------------|----------|---------|--|
| Protótipo de Baixa Fidelidade | contextualização e Conceitualização | Sketch | conceito | | | |
| | | storyboard | | | | |
| | | Protótipo de papel | | | | |
| | | Mockup físico (baixa fidelidade) | | | | |
| Protótipo de Média Fidelidade | Desenvolvimento | Rendering | produto | | | |
| | | Animação | | | | |
| | | modelo | | | | |
| | | Façade (não evolucionário) | | | | |
| | | Façade (evolucionário) | | | | |
| | | Wizard of OZ | | | | |
| | | Mockup digital | | | | |
| | | Protótipo virtual apreciativo | | | | |
| | | Mockup físico (média fidelidade) | | | | |
| Protótipo de Alta Fidelidade | Realização | Protótipo virtual imersivo | processo | | | |
| | | Protótipo (alta fidelidade) | | | | |
| | | Piloto | | | | |
| | | | | produção | mercado | |

Figura 03 - Classificação dos protótipos pela fase do Design.