

TEMPO1984

Henrique Alberone Nunes Alves Ramos
Mateus Santos Fonseca

1. O Sistema

É um sistema web, desenvolvido em HTML, CSS e JavaScript focado em entretenimento e saúde. Nele, o usuário pode calcular quanto tempo ainda viverá, baseado na expectativa média de vida no Brasil pelo gênero. Além disso, o sistema oferece dicas de coisas para fazer nos tópicos 'auto-aperfeiçoamento', 'diversão' e 'novas habilidades'. Finalmente, é possível receber dica de exercícios, alimentação ou algo que possa melhorar a qualidade de vida do usuário.

2. Contextualização do sistema

O tema proposto foi 'tempo'. Com isso, foi contextualizado na canção 'Tempos Modernos', do Lulu Santos, especificamente no fragmento "Hoje o tempo voa, amor, escorre pelas mãos, mesmo sem se sentir, não há tempo que volte, amor, vamos viver tudo que há pra viver", considerando o tempo como algo que deve ser aproveitado, pois somente se vive uma vez. Os tópicos foram entretenimento e educação.

3. Princípios e conceitos utilizados no desenvolvimento

Na implementação foi criada uma identidade visual do sistema, remetendo à estética do Macintosh de 1984 que, além de trazer um sentimento de nostalgia àqueles que o usaram, fornece um estilo diferenciado. Além disso, foram considerados as limitações de uso das plataformas Mobile e Desktop, implementando gestos como toque e toque duplo em algumas funcionalidades.

Ao navegar pelo sistema, é possível perceber que ele é uma Single Page Application. Utilizar este paradigma no desenvolvimento de uma aplicação afeta a experiência do usuário, pois dá uma noção de continuidade, uma vez que a página não é completamente recarregada.

Os ícones utilizados na home mantêm uma coerência, pois para cada funcionalidade é utilizado o ícone de programa do Macintosh 1984. Além disso, são fornecidos múltiplos caminhos para uma mesma funcionalidade. Os itens que são de um mesmo grupo ou possuem uma mesma função têm um

visual parecido, além disso, são mantidos próximos, remetendo aos princípios Gestalticos de proximidade e similaridade. Também foi levado em consideração no desenvolvimento algumas regras de ouro, como por exemplo a necessidade de marcar o final dos diálogos.