

## Atividade Reflexiva [AR]

**Disciplina:** Design de Interfaces Humano/Computador

**Professor:** Fernando Rigo Botelho

A IHC se mostra uma disciplina cada mais vez mais importante no processo de Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Primeiro por que no processo de Designer, a parte gráfica do produto acaba se confundindo com o mesmo. Segundo, por que nos programas de computador, app's, sites e demais relacionados, tudo que o usuário consome e produz é feito por meio de interfaces. Também podemos acrescentar a frase Lowdermilk (2013, p. 21) que diz: “Não podemos criar produtos que vão até o **usuário** se não estivermos dispostos a **ir até** os usuários”. Logo, pensar no usuário antes da construção das telas (interfaces) do software, considerando suas limitações e necessidades, é passo fundamental para o sucesso do projeto.

A partir dessas informações, com base nos materiais e discussões promovidas ao longo da disciplina, construa um projeto de interfaces composto dos seguintes itens:

1. Resumo do problema do usuário ou o contexto que será proposta a solução de interfaces do item a seguir. Deve ser um texto corrido entre 100 e 500 palavras listando os principais requisitos funcionais que a interface deverá atender.

2. Construir no mínimo 6 (seis) protótipos\* de interfaces da solução pensada para o problema apontado no item 1. Na contagem, NÃO considerar telas de login. Busque mostrar o padrão de interface, disposição dos elementos, cores, etc. que pretende implementar. Você pode projetar interfaces do tipo **mobile** e/ou **web**, por exemplo. \* *seis exemplos de telas/interfaces*.

3. Escolher um método de avaliação de interface e executar no projeto proposto. Pode ser as heurísticas de Nielsen, que o próprio especialista, no caso você, pode fazer a avaliação para cada item, entrevista, gravação da tela do usuário, etc. Descreva qual método utilizou, porque escolheu e como foi o processo de avaliação.

A apresentação dos protótipos pode ser em uma sequência de imagens ordenadas ou um vídeo representando a sequência de uso das etapas da tarefa (caso os protótipos sejam da mesma tarefa). Para criar os protótipos, utilize as ferramentas indicadas a seguir. Consulte as aulas complementares que serão disponibilizadas para auxílio na atividade.

**OBS:** Discutiremos alguns softwares para construção de protótipos durante a disciplina e a seguir são indicados mais alguns. Vocês podem escolher qualquer um (mesmo que não esteja nessa lista). Recomendamos o **Figma**, que pode ser usado gratuitamente tanto on-line no navegador quanto com app instalado no computador e é uma ferramenta bastante utilizada para esse propósito.

Para criar os protótipos, utilize uma das ferramentas indicadas abaixo (algumas são gratuitas e outras possuem versão trial):

- **Figma** - <https://www.figma.com> (free com limitações)
- Pencil - <https://pencil.evolus.vn> (free)
- Balsamiq - <https://balsamiq.com/wireframes> (trial)
- JustinMind - <https://www.justinmind.com> (free com limitações)
- Adobe XD - <https://www.adobe.com/br/products/xd.html> (free pessoal)
- Proto.io - <https://proto.io> (trial)
- UXPin - <https://www.uxpin.com> (trial)
- Firefly - <https://www.fireflyapp.com> (trial)
- Mockuo.io - <https://mockup.io/about> (free)
- NinjaMock - <https://ninjamock.com> (free/pay)
- Firefly - <https://www.fireflyapp.com> (trial)

Sugestões de sites para paletas de cores:

- Adobe Colors - <https://color.adobe.com>
- Coolers - <https://coolers.co/palettes/trending>
- COLOURLovers - <https://www.colourlovers.com>
- ColorExplorer - <http://www.colorexplorer.com/colorlibraries.aspx>