

**ANO
2023**



UNINTER

ATIVIDADE PRÁTICA

FUNDAMENTOS DE DESIGN DE SISTEMAS

Prof. Eng. Winston Sen Lun Fung, Esp.



INTRODUÇÃO

Olá a todos.

Sejam todos muito bem-vindos!

Esta avaliação foi planejada e preparada para as disciplinas de Fundamentos de Design de Sistemas Centro Universitário Internacional UNINTER.

O objetivo desta atividade é fazer com que você, aluno, desenvolva os conhecimentos teóricos aprendidos na rota de maneira.

Ao longo desse roteiro serão passadas as orientações gerais para realização da avaliação bem como os seus critérios de correção.

*No mais, desejo-lhe boa atividade prática em nome dos professores
da disciplina de Fundamentos de Design de Sistemas.*



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
ORIENTAÇÕES GERAIS	3
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO	4
ATIVIDADE PRÁTICA	5



ORIENTAÇÕES GERAIS

FORMATO DE ENTREGA

O formato de entrega das práticas desse roteiro, deve estar de acordo com o documento Modelo de Relatório disponível na Rota de Estudos.

- As atividades devem ser desenvolvidas no software **Figma**. Este pode ser utilizado on-line ou instalado no microcomputador. Disponível em www.figma.com.
- O aluno deverá entregar um **ARQUIVO ÚNICO NO FORMATO PDF** no AVA no ícone Trabalhos;
- Esta atividade é para ser realizada com consulta e pesquisa. Portanto, leia também livros bases, materiais complementares ou procure seu tutor para tirar dúvidas diretamente via Canal de Tutoria;
- Coloque COMENTÁRIOS explicando COM SUAS PALAVRAS o que está etapa está mostrando ou tentando ser demonstrado, quando for necessário.
- No AVA existe um modelo em WORD para você utilizar. Porém, ao submeter o seu arquivo, **submeta-o em PDF (salvar como PDF no Word)**;

CUIDADO!

Em diagramação e design, não existem dois protótipos exatamente iguais. Cada pessoa organiza e desenvolve o seu protótipo de uma forma diferente, faz comentários diferentes, gera mensagens aos usuários distintas, faz diagramações diferentes etc. Por este motivo, não serão aceitas duas prototipações semelhantes entre alunos (ou iguais à Internet). Caso o corretor observe respostas iguais, elas serão consideradas como **PLÁGIO** e será atribuída a **NOTA ZERO** na **ATIVIDADE PRÁTICA**.



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A Atividade Prática será avaliada nos seguintes tópicos:

- Atendimento as solicitações do Roteiro da Atividade Prática.
- Demonstrar o uso da ferramenta Figma.
- Apresentação da Atividade de forma adequada utilizando, obrigatoriamente, o arquivo modelo para o Relatório da Atividade Prática.
- Cumprimento dos requisitos solicitados no protótipo.
- Formatação adequada e apresentação harmoniosa das imagens no relatório.
- Adicionar comentários junto as imagens de protótipo com explicações.
- Entregar o trabalho em formato **PDF**.

Trabalhos entregues em formatos diferentes do PDF não serão corrigidos e será atribuído a nota ZERO para ele.

ATIVIDADE PRÁTICA

Desenvolva o estudo do protótipo de baixa fidelidade e do protótipo de média fidelidade de um aplicativo de cardápio para um restaurante. Este aplicativo irá ser utilizado em um tablet.

O app deverá oferecer funcionalidades:

- ✓ Cardápio digital.
- ✓ Cadastro/Edição/Exclusão de categorias de produtos (por exemplo entradas, prato principal, sobremesa, bebidas)
- ✓ Cadastro/Edição/Exclusão de produtos por categoria.
- ✓ As informações mínimas dos produtos que serão cadastrados são:
 - Nome do produto;
 - Descrição do produto;
 - Valor do produto;
 - Foto do produto.
- ✓ Permitir marcar os produtos com **Gostei**, com a utilização de ícone no produto: 😊 👍 ☆
Esta função somente deve ficar disponível para o consumidor. Na tela de cadastro de produto ela não deve aparecer.
- ✓ Na versão para o consumidor deve ser implementada uma forma de ele filtrar as categorias do produto que ele irá visualizar.

Deve ser desenvolvido inicialmente os protótipos de baixa fidelidade em *wireframes*. Você poderá desenhar a mão em folhas de papel. Tire fotos ou escaneie os desenhos para adicionar no seu trabalho.

Devem ser desenvolvidos dois protótipos de baixa fidelidade. O primeiro protótipo é o cardápio que será visto pelo consumidor. O segundo protótipo será o cardápio visto pelo administrador do restaurante. Para os protótipos do consumidor mostre, no mínimo, 3 categorias de produto e 3 produtos cadastrados por categoria.

Revise a sua proposta dos protótipos de baixa fidelidade verificando se todas as funcionalidades foram apresentadas. Se for necessário faça alterações e adicione comentários.

Para finalizar, faça os protótipos de média fidelidade, utilizando os modelos elaborados em *wireframes* conforme ensinado nas Aulas Práticas. Utilize imagens que você encontra na internet para os seus protótipos.



Ao formatar o Caderno de Resposta faça com capricho e imagine que você está preparando a sua proposta para um cliente real.

Em caso de dúvidas procure orientação da Tutoria.