

CODIFICAÇÃO FRONT-END

PLANO DE ESTUDO
SA1 – Planejamento de Interface

SENAI

Bem-Vindo(a)

Prezado(a) Aluno(a),

Este guia de estudo é referente à unidade curricular **SA1 – Planejamento de Interface** da Unidade Curricular (UC) de **CODIFICAÇÃO FRONT-END**. Ele traz orientações sobre cada atividade que você deverá desenvolver nessa unidade curricular.

Importante!

Fique sempre atento às instruções das atividades.

Estude cada uma delas com atenção e conte sempre com nossa equipe de tutoria e monitoria para auxiliá-lo(a) nesse processo de ensino-aprendizagem.

Vale lembrar que a realização de um curso semipresencial exige disciplina e dedicação para ter sucesso nos estudos.

Bons Estudos!



Justificativa

Todo projeto, seja para o desenvolvimento de sistemas online, seja para sites ou softwares, é realizado visando resolver uma necessidade, um problema ou uma deficiência específica apresentada pelo cliente, o qual pode ser uma pessoa física ou uma empresa.

É imprescindível, antes de iniciar o desenvolvimento de uma solução, realizar uma investigação cuidadosa para compreender a real necessidade do seu cliente, seus gostos, qual serviço ou produto será vendido, qual será o público-alvo, entre outras informações, que determinam as características visuais e funcionais que o sistema terá. Essa investigação é chamada levantamento de requisitos do projeto.

Após especificar quais serão esses requisitos, o próximo passo é construir um esboço ou rascunho, aplicando princípios de User Experience (UX) e User Interface (UI) para mostrar visualmente ao cliente um modelo mais próximo ao resultado final. Essa etapa é conhecida como prototipagem e é realizada antes do desenvolvimento do Front-End, ou, se preferir, da interface gráfica.

Estudando a SA1 – Planejamento de Interface da Unidade Curricular de Codificação Front-End, você terá oportunidade de estudar sobre as técnicas que podem ser aplicadas para levantamentos de requisitos; como aplicar os princípios de UX e UI para a produção de interfaces que tragam experiências positivas ao usuários; e como desenvolver protótipos para desktop e dispositivos móveis de baixa e alta complexidade para testes e validações antes da implementação de interface gráfica (Front-End) de sistemas online (sites).

Codificação Front-End

Objetivo Geral: Propiciar desenvolvimento de capacidades técnicas e socioemocionais para codificação de interfaces baseadas em UX e UI em aplicações web, considerando as necessidades do usuário.

Avaliação: Você será avaliado em todas as atividades propostas, tanto as que ocorrem a distância quanto presencialmente/remotamente.

As atividades serão pontuadas de 0 a 100. A entrega de todas as atividades da Situação-Problema 1 representa 25% do total de pontos da UC de Codificação Front-End, ou seja, 25 pontos.

Atividades

Fórum de Discussão sobre princípios de UX e UI

Capacidades	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer os padrões atuais para a implementação da interface.• Reconhecer os princípios de usabilidade para a produção de interfaces.• Reconhecer os princípios de design de interação e experiência do usuário (UI e UX) na produção de interfaces.
Conhecimentos associados	<p>User Experience</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Definição✓ Design centrado no usuário✓ Processo de design iterativo✓ Jornada do usuário✓ Objetivos do público alvo✓ Pesquisa do usuário✓ Usabilidade✓ Friendly✓ Intuitividade <p>User Interface</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Definição✓ Layout✓ Eventos✓ Navegação

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

	<ul style="list-style-type: none">✓ Tipos✓ Texto✓ Voz✓ Natural
Orientações	<p>Desenvolver esta atividade lhe ajudará a compreender os princípios de UX e UI para desenvolvimento de layouts de sites que proporcionem experiências positivas ao usuário.</p> <p>Está relacionada ao desafio 2 proposto na situação de aprendizagem:</p> <ul style="list-style-type: none">• Desenvolver o rafe (rascunho) do layout, utilizando as informações adquiridas no briefing e aplicando os princípios de UX e UI. <p>Para realizar essa atividade você deverá:</p> <ul style="list-style-type: none">• Acompanhar as instruções no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).• Compartilhar uma experiência positiva e uma negativa que você já teve em um site, justificando quais princípios de UX e UI foram ou não aplicados, expondo sua opinião e trazendo apontamentos e observações que acrescentem a discussão proposta.• Participar e acompanhar o fórum, estabelecendo diálogo com o professor tutor e com os demais colegas de turma, com cordialidade e respeito.• Acompanhar o cronograma definido para realização da atividade respeitando os prazos de participação.
Local	Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

Critérios de Avaliação	<p>Nesta atividade, o professor tutor avaliará os seguintes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Participação da discussão, compartilhando ao menos uma experiência positiva e uma negativa com um site.• Justificativa pertinente dos princípios de UX e UI foram ou não aplicados nos sites:• Participação da discussão no prazo estabelecido.• Interação com os demais participantes, comentando ao menos duas postagens.
Dinâmica	Turma
Forma de entrega	Mensagens enviadas no Fórum
Material de apoio	Material digital

Desenvolvimento de rafe (rascunho ou protótipo de baixa complexidade) do layout do site de e-commerce voltado ao universo gamer para desktop.

Capacidades	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer as técnicas de levantamento de requisitos.• Correlacionar o levantamento de requisitos com a arquitetura da informação.• Reconhecer os padrões atuais para a implementação da interface.
-------------	---

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer os princípios de usabilidade para a produção de interfaces.• Reconhecer os princípios de design de interação e experiência do usuário (UI e UX) na produção de interfaces.
Conhecimentos associados	<p>Técnicas de levantamento de requisitos</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Brainstorm✓ Questionário✓ Entrevista✓ Etnografia✓ Workshop✓ Prototipagem <p>User Experience</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Definição✓ Design centrado no usuário✓ Processo de design iterativo✓ Jornada do usuário✓ Objetivos do público alvo✓ Pesquisa do usuário✓ Usabilidade✓ Friendly✓ Intuitividade <p>User Interface</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Definição✓ Layout✓ Eventos

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

- ✓ Navegação
- ✓ Tipos
- ✓ Texto
- ✓ Voz
- ✓ Natural

Prototipagem

- ✓ Definição
- ✓ Importância dos protótipos
- ✓ Conceito de protótipos
- ✓ Rápido
- ✓ Sujo
- ✓ Barato
- ✓ "Errar cedo"
- ✓ Tipos de protótipos
- ✓ Paper prototype
- ✓ Protótipos funcionais
- ✓ Exemplos
- ✓ Técnicas de prototipagem
- ✓ Desenvolvimento
- ✓ Apresentação
- ✓ Cases de protótipos

Orientações

Esta atividade é importante, pois visa o conhecimento sobre técnicas de levantamento de requisitos para planejamento da implementação de interface gráfica (Front-End) de sistemas online (sites).

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

	<p>Está relacionada aos desafios 1 e 2 propostos na situação de aprendizagem:</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizar o briefing com o cliente, aplicando técnicas de levantamento de requisitos.• Desenvolver o rafe (rascunho) do layout, utilizando as informações adquiridas no briefing e aplicando os princípios de UX e UI. <p>Para realizar essa atividade você deverá:</p> <ul style="list-style-type: none">• Seguir as instruções no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).• Consultar o arquivo ME_Cod_FrontEnd_SA1_Planejamento_Interface_Briefing_Cliente.pdf e criar o rafe (rascunho ou protótipo de baixa complexidade) do layout do site de e-commerce voltado ao universo gamer para desktop, que atenda às necessidades especificadas pela cliente.• Para criar o seu rafe, você pode usar as ferramentas word, ppt, paint brush, papel e caneta (Nesse caso, digitalizar ou fotografar a página) ou qualquer ferramenta para criar o rafe coma página inicial, menu, imagem, textos, cabeçalho, rodapé, botões etc.• Utilizar de cordialidade e respeito com o professor-tutor, independente do meio de comunicação escolhido pelo polo, (chat, fórum, ou disponibilização no AVA).• Seguir o que foi combinado com o seu professor-tutor e cumprir os prazos estabelecidos.• Avisar o professor-tutor, caso ocorra imprevisto que impeça a realização e a entrega da atividade.• Acionar o professor- tutor, sempre que tiver dúvidas.
Local	Ambiente Virtual de Aprendizagem
Critérios de Avaliação	Nesta atividade, o professor tutor avaliará os seguintes aspectos:

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

	<ul style="list-style-type: none">• O desenvolvimento do rafe do layout para desktop.• O layout deve atender às necessidades do cliente e do público-alvo;• A organização das informações deve seguir os princípios de UX, UI e Design Interativo.• O layout deve conter página inicial, menu, imagem, textos, cabeçalho, rodapé, botões etc.• A entrega da atividade deve ser realizada no prazo estabelecido.
Dinâmica	Individual
Forma de entrega	Publicação do arquivo no Ambiente Virtual de Aprendizagem
Material de apoio	Material Digital Arquivo ME_Cod_FrontEnd_SA1_Planejamento_Interface_Briefing_Cliente.pdf

Desenvolvimento do protótipo (alta complexidade) da interface gráfica do site para desktop.

Capacidades	<ul style="list-style-type: none">• Correlacionar o levantamento de requisitos com a arquitetura da informação.• Reconhecer os padrões atuais para a implementação da interface.• Reconhecer os princípios de usabilidade para a produção de interfaces.
-------------	--

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer os princípios de design de interação e experiência do usuário (UI e UX) na produção de interfaces.
Conhecimentos associados	<p>User Experience</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Definição✓ Design centrado no usuário✓ Processo de design interativo✓ Jornada do usuário✓ Objetivos do público alvo✓ Pesquisa do usuário✓ Usabilidade✓ Friendly✓ Intuitividade <p>User Interface</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Definição✓ Layout✓ Eventos✓ Navegação✓ Tipos✓ Texto✓ Voz✓ Natural <p>Prototipagem</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Definição✓ Importância dos protótipos✓ Conceito de protótipos

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

	<ul style="list-style-type: none">✓ Rápido✓ Sujo✓ Barato✓ "Errar cedo"✓ Tipos de protótipos✓ Paper prototype✓ Protótipos funcionais✓ Exemplos✓ Técnicas de prototipagem✓ Desenvolvimento✓ Apresentação✓ Cases de protótipos
Orientações	<p>Esta atividade é importante, pois visa o conhecimento sobre criação de protótipo para testes e validações de alta complexidade antes da implementação de interface gráfica (Front-End) de sistemas online (sites) para resolução de tablets.</p> <p>Está relacionada ao desafio 3 proposto na situação de aprendizagem:</p> <ul style="list-style-type: none">• Construir o protótipo de interface gráfica para o projeto, para desktop, tablet e smartphone. <p>Para realizar essa atividade você deverá:</p> <ul style="list-style-type: none">• Seguir as instruções no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).• Tornar o rafe (protótipo de baixa complexidade), desenvolvido para o layout do site de e-commerce para desktop, mais funcional (alta complexidade), fiel e detalhado ao que será resultado final que será disponibilizado aos usuários.• Consultar o material digital e seguir o passo a passo para utilizar a ferramenta para criação

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

	<p>de layouts de alta complexidade Figma (https://www.figma.com/).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar de cordialidade e respeito com o professor-tutor, independente do meio de comunicação escolhido pelo polo, (chat, fórum, ou disponibilização no AVA). • Seguir o que foi combinado com o seu professor-tutor e cumprir os prazos estabelecidos. • Avisar o professor-tutor, caso ocorra imprevisto que impeça a realização e a entrega da atividade. • Acionar o professor- tutor, sempre que tiver dúvidas.
Local	Ambiente Virtual de Aprendizagem
Critérios de Avaliação	<p>Nesta atividade, o professor tutor avaliará os seguintes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O desenvolvimento do protótipo de alta complexidade do layout para desktop. • O layout deverá conter página inicial, menu, imagem, textos, cabeçalho, rodapé, botões etc. • O layout deve atender às necessidades do cliente e do público-alvo; • A organização das informações deve seguir os princípios de UX, UI e Design Interativo. • A entrega da atividade deve ser realizada no prazo estabelecido.
Dinâmica	Individual
Forma de entrega	Publicação do arquivo no Ambiente Virtual de Aprendizagem
Material de apoio	Vídeos tutoriais sobre a ferramenta Figma disponíveis no desafio 3 do material digital.

Desenvolvimento do protótipo (alta complexidade) da interface gráfica do site para tablet.

Capacidades	<ul style="list-style-type: none">• Correlacionar o levantamento de requisitos com a arquitetura da informação.• Reconhecer os padrões atuais para a implementação da interface.• Reconhecer os princípios de usabilidade para a produção de interfaces.• Reconhecer os princípios de design de interação e experiência do usuário (UI e UX) na produção de interfaces.
Conhecimentos associados	<p>User Experience</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Definição✓ Design centrado no usuário✓ Processo de design interativo✓ Jornada do usuário✓ Objetivos do público alvo✓ Pesquisa do usuário✓ Usabilidade✓ Friendly✓ Intuitividade

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

User Interface

- ✓ Definição
- ✓ Layout
- ✓ Eventos
- ✓ Navegação
- ✓ Tipos
- ✓ Texto
- ✓ Voz
- ✓ Natural

Prototipagem

- ✓ Definição
- ✓ Importância dos protótipos
- ✓ Conceito de protótipos
- ✓ Rápido
- ✓ Sujo
- ✓ Barato
- ✓ "Errar cedo"
- ✓ Tipos de protótipos
- ✓ Paper prototype
- ✓ Protótipos funcionais
- ✓ Exemplos
- ✓ Técnicas de prototipagem
- ✓ Desenvolvimento
- ✓ Apresentação
- ✓ Cases de protótipos

Esta atividade é importante, pois visa o conhecimento sobre criação de protótipo para testes e validações de alta complexidade antes da implementação de interface gráfica (Front-End) de

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

Orientações	<p>sistemas online (sites) para resolução de tablets.</p> <p>Está relacionada ao desafio 3 proposto na situação de aprendizagem:</p> <ul style="list-style-type: none">• Construir o protótipo de interface gráfica para o projeto, para desktop, tablet e smartphone. <p>Para realizar essa atividade você deverá:</p> <ul style="list-style-type: none">• Seguir as instruções no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).• Adaptar o protótipo do layout do site de e-commerce desenvolvido para desktop para resolução de tablet.• Consultar o material digital e seguir o passo a passo para utilizar a ferramenta para criação de layouts de alta complexidade Figma (https://www.figma.com/).• Utilizar de cordialidade e respeito com o professor-tutor, independente do meio de comunicação escolhido pelo polo, (chat, fórum, ou disponibilização no AVA).• Seguir o que foi combinado com o seu professor-tutor e cumprir os prazos estabelecidos.• Avisar o professor-tutor, caso ocorra imprevisto que impeça a realização e a entrega da atividade.• Acionar o professor- tutor, sempre que tiver dúvidas.
Local	Ambiente Virtual de Aprendizagem
Critérios de Avaliação	<p>Nesta atividade, o professor tutor avaliará os seguintes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none">• O desenvolvimento do protótipo de alta complexidade do layout para tablet.• O layout deverá conter página inicial, menu hamburguer, imagem, textos, cabeçalho,

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

	<p>rodapé, botões etc.</p> <ul style="list-style-type: none">• O layout deve atender às necessidades do cliente e do público-alvo;• A organização das informações deve seguir os princípios de UX, UI e Design Interativo.• A entrega da atividade deve ser realizada no prazo estabelecido.
Dinâmica	Individual
Forma de entrega	Publicação do arquivo no Ambiente Virtual de Aprendizagem
Material de apoio	Vídeos tutoriais sobre a ferramenta Figma disponíveis no desafio 3 do material digital.

Webinar: Protótipos para dispositivos móveis

Capacidades	<ul style="list-style-type: none">• Correlacionar o levantamento de requisitos com a arquitetura da informação.• Reconhecer os padrões atuais para a implementação da interface.• Reconhecer os princípios de usabilidade para a produção de interfaces.• Reconhecer os princípios de design de interação e experiência do usuário (UI e UX) na produção de interfaces.
-------------	--

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

Conhecimentos associados	<p>User Experience</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Definição✓ Design centrado no usuário✓ Processo de design interativo✓ Jornada do usuário✓ Objetivos do público alvo✓ Pesquisa do usuário✓ Usabilidade✓ Friendly✓ Intuitividade <p>User Interface</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Definição✓ Layout✓ Eventos✓ Navegação✓ Tipos✓ Texto✓ Voz✓ Natural <p>Prototipagem</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Definição✓ Importância dos protótipos✓ Conceito de protótipos✓ Rápido✓ Sujo

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

	<ul style="list-style-type: none">✓ Barato✓ "Errar cedo"✓ Tipos de protótipos✓ Paper prototype✓ Protótipos funcionais✓ Exemplos✓ Técnicas de prototipagem✓ Desenvolvimento✓ Apresentação Cases de protótipos
Orientações	<p>Esta atividade visa aprofundar seu conhecimento sobre o desenvolvimento de layouts para mobile.</p> <p>Está relacionada ao desafio 3 proposto na situação de aprendizagem:</p> <ul style="list-style-type: none">• Construir o protótipo de interface gráfica para o projeto, para desktop, tablet e smartphone. <p>Para a realização dessa atividade você deverá:</p> <ul style="list-style-type: none">• Acompanhar as instruções no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).• Participar desse momento de interação com o professor-tutor, a fim de aprofundar seu conhecimento e esclarecer possíveis dúvidas sobre algoritmos de software e fluxogramas.• Acompanhar o webinar, estabelecendo diálogo com o professor tutor e com os demais colegas de turma, com cordialidade e respeito.
Local	Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA)

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

Critérios de Avaliação	N/A
Dinâmica	Turma
Forma de entrega	N/A
Material de apoio	N/A

Desenvolvimento do protótipo (alta complexidade) da interface gráfica do site para smartphones.

Capacidades	<ul style="list-style-type: none">• Correlacionar o levantamento de requisitos com a arquitetura da informação.• Reconhecer os padrões atuais para a implementação da interface.• Reconhecer os princípios de usabilidade para a produção de interfaces.• Reconhecer os princípios de design de interação e experiência do usuário (UI e UX) na produção de interfaces.
Conhecimentos	User Experience

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

associados

- ✓ Definição
- ✓ Design centrado no usuário
- ✓ Processo de design interativo
- ✓ Jornada do usuário
- ✓ Objetivos do público alvo
- ✓ Pesquisa do usuário
- ✓ Usabilidade
- ✓ Friendly
- ✓ Intuitividade

User Interface

- ✓ Definição
- ✓ Layout
- ✓ Eventos
- ✓ Navegação
- ✓ Tipos
- ✓ Texto
- ✓ Voz
- ✓ Natural

Prototipagem

- ✓ Definição
- ✓ Importância dos protótipos
- ✓ Conceito de protótipos
- ✓ Rápido
- ✓ Sujo
- ✓ Barato
- ✓ "Errar cedo"
- ✓ Tipos de protótipos

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

	<ul style="list-style-type: none">✓ Paper prototype✓ Protótipos funcionais✓ Exemplos✓ Técnicas de prototipagem✓ Desenvolvimento✓ Apresentação✓ Cases de protótipos
Orientações	<p>Esta atividade é importante, pois visa o conhecimento sobre criação de protótipo para testes e validações antes da implementação de interface gráfica (Front-End) de sistemas online (sites) para smartphones.</p> <p>Para a realização dessa atividade você deverá:</p> <p>ETAPA 1: ANTES DO ENCONTRO PRESENCIAL:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ficar atento ao recebimento de informações com procedimentos e orientações da aula presencial.• Estudar previamente os conteúdos do material digital;• Esclarecer dúvidas com o professor-tutor. <p>ETAPA 2: NO ENCONTRO PRESENCIAL:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ficar atento às orientações da atividade oferecidas pelo professor para executar a atividade.• Atentar-se às capacidades envolvidas nessa atividade, a qualidade do trabalho, os critérios de avaliação, o respeito às pessoas.• Ficar atento ao prazo de entrega da atividade.

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

	<ul style="list-style-type: none">• Estabelecer diálogo com o professor tutor e com os demais colegas de turma, com cordialidade e respeito.• Aproveitar este momento para tirar todas as suas dúvidas.
Local	Laboratório de Informática
Critérios de Avaliação	<p>Nesta atividade, o professor tutor avaliará os seguintes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none">• O desenvolvimento do protótipo de alta complexidade do layout para smartphone.• O layout deverá conter página inicial, menu hamburguer, imagem, textos, cabeçalho, rodapé, botões etc.• O layout deve atender às necessidades do cliente e do público-alvo;• A organização das informações deve seguir os princípios de UX, UI e Design Interativo.• A entrega da atividade deve ser realizada no prazo estabelecido.
Dinâmica	Duplas ou trios
Forma de entrega	Publicação do arquivo no Ambiente Virtual de Aprendizagem
Material de apoio	Material digital.

Apresentação dos 3 protótipos (desktop, mobile e tablet)..

Capacidades	<ul style="list-style-type: none">• Reconhecer as técnicas de levantamento de requisitos.• Correlacionar o levantamento de requisitos com a arquitetura da informação.• Reconhecer os padrões atuais para a implementação da interface.• Reconhecer os princípios de usabilidade para a produção de interfaces.• Reconhecer os princípios de design de interação e experiência do usuário (UI e UX) na produção de interfaces.
Conhecimentos associados	<p>Técnicas de levantamento de requisitos</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Brainstorm✓ Questionário✓ Entrevista✓ Etnografia✓ Workshop✓ Prototipagem <p>User Experience</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Definição✓ Design centrado no usuário✓ Processo de design iterativo✓ Jornada do usuário✓ Objetivos do público alvo

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

- ✓ Pesquisa do usuário
- ✓ Usabilidade
- ✓ Friendly
- ✓ Intuitividade

User Interface

- ✓ Definição
- ✓ Layout
- ✓ Eventos
- ✓ Navegação
- ✓ Tipos
- ✓ Texto
- ✓ Voz
- ✓ Natural

Prototipagem

- ✓ Definição
- ✓ Importância dos protótipos
- ✓ Conceito de protótipos
- ✓ Rápido
- ✓ Sujo
- ✓ Barato
- ✓ "Errar cedo"
- ✓ Tipos de protótipos
- ✓ Paper prototype
- ✓ Protótipos funcionais
- ✓ Exemplos
- ✓ Técnicas de prototipagem
- ✓ Desenvolvimento

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

- ✓ Apresentação
- ✓ Cases de protótipos

Orientações

Esta atividade é importante, pois permite a reflexão sobre o processo de desenvolvimento de um site, desde o levantamento de requisitos até os diferentes tipos de resolução de layouts para implementação de interface gráfica (Front-End). Além disso, proporciona a oportunidade de simular a apresentação como se fosse para um cliente.

Está relacionada aos 3 desafios propostos na situação de aprendizagem:

- Realizar o briefing com o cliente, aplicando técnicas de levantamento de requisitos.
- Desenvolver o rafe (rascunho) do layout, utilizando as informações adquiridas no briefing e aplicando os princípios de UX e UI.
- Construir o protótipo de interface gráfica para o projeto, para desktop, tablet e smartphone.

Para a realização dessa atividade você deverá:

ETAPA 1: ANTES DO ENCONTRO PRESENCIAL:

- Ficar atento ao recebimento de informações com procedimentos e orientações da aula presencial.
- Estudar previamente os conteúdos do material digital;
- Esclarecer dúvidas com o professor-tutor.

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

ETAPA 2: NO ENCONTRO PRESENCIAL:

- Ficar atento às orientações da atividade oferecidas pelo professor para executar a atividade.
- Atentar-se às capacidades envolvidas nessa atividade, a qualidade do trabalho, os critérios de avaliação, o respeito às pessoas.
- Ficar atento ao prazo de entrega da atividade.
- Estabelecer diálogo com o professor tutor e com os demais colegas de turma, com cordialidade e respeito.
- Aproveitar este momento para tirar todas as suas dúvidas.

Local

Laboratório de Informática ou sala de aula

Critérios de
Avaliação

Nesta atividade, o professor tutor avaliará os seguintes aspectos:

- O desenvolvimento do protótipo de alta complexidade do layout para smartphone.
- O layout deverá conter página inicial, menu hamburger, imagem, textos, cabeçalho, rodapé, botões etc.
- O layout deve atender às necessidades do cliente e do público-alvo;
- A organização das informações deve seguir os princípios de UX, UI e Design Interativo.
- A entrega da atividade deve ser realizada no prazo estabelecido.

Dinâmica

Duplas ou trios

Forma de
entrega

Codificação Front-End – SA1 – Planejamento da Interface

	Publicação do arquivo no Ambiente Virtual de Aprendizagem
Material de apoio	Material digital.

Dica!

Planeje seus estudos!



- Organize seu tempo. Determine uma quantidade de horas para estudar por dia.
- Estabeleça um período ou horário fixo para dedicação aos estudos;
- Evite as distrações. Embora o ensino a distância permita o estudo em qualquer hora e lugar, escolha um local o mais calmo e silencioso possível.