# DESENVOLVIMENTO – PROJETO DE TELAS

A disciplina de Projeto de Telas é essencial na construção da parte visual e gráfica do software, pois é responsável por transformar os requisitos do sistema em interfaces visuais que sejam funcionais, intuitivas e que atendam as necessidades do sistema. Durante o desenvolvimento dessa etapa, a matéria é aplicada desde os primeiros requisitos do sistema, começando pelo levantamento das necessidades dos usuários, que orientam o planejamento visual das telas necessárias, como a de login, cadastro de chamados, painel de visualização e área administrativa para técnicos.

Baseado nessas informações, são criados os primeiros protótipos que simulam a aparência e o comportamento das telas, permitindo avaliar superficialmente o fluxo de navegação, a disposição dos elementos e a clareza das informações. A projetagem de telas também orienta quanto ao uso adequado de cores, tipografia, ícones e espaçamentos, promovendo uma hierarquia visual que facilita a compreensão e a navegação do sistema.

Além disso, projetar as telas garante que a interface seja responsiva, ou seja, que funcione bem em diferentes tamanhos de tela, como computadores, tablets e celulares, e que seja acessível para todos os usuários. Outro aspecto importante é a definição de padrões visuais e de interação que se mantêm consistentes ao longo de todo o sistema, o que contribui para uma melhor experiência do usuário.

Outro ponto relevante abordado na disciplina de Projeto de Telas é a importância da **validação com usuários reais através da Prototipagem e do MVP,**  o que permite identificar dificuldades de uso, confusões na navegação ou ajustes visuais necessários antes da versão final do sistema. Essa prática contribui significativamente para que as telas entreguem não apenas funcionalidade, mas também uma **experiência agradável e eficiente**, reduzindo retrabalho e aumentando a satisfação dos usuários.

# PROJETO DE TELAS

Para o desenvolvimento da interface do projeto mobile, foi utilizada a linguagem TypeScript, que se baseia em JavaScript, porém com a adição de tipagem estática e recursos avançados que proporcionam um projeto mais estruturado e de fácil manutenção, além de melhorar a legibilidade e a escalabilidade do projeto.

Na estilização das interfaces foi escolhido o CSS **(**Cascading Style Sheets**)**, uma linguagem dedicada ao design visual de páginas e aplicações, sendo responsável por definir elementos como o layout, cores, espaçamentos, tipografia e demais características estéticas. A combinação dessas tecnologias permitiu a criação de telas responsivas, organizadas e visualmente agradáveis, contribuindo para uma experiência de usuário mais intuitiva e eficiente.

Adicionalmente, o Android Studio foi utilizado para emular dispositivos móveis durante o desenvolvimento, permitindo a visualização das telas diretamente em ambientes simulados de Android. A utilização do software foi fundamental para garantir a compatibilidade das telas com uma variedade de dispositivos, além de permitir um ciclo de desenvolvimento mais ágil e prático ao possibilitar testes rápidos e eficientes.

A tela principal mostra ao usuário a opção de Entrar.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Figura: X

A tela de Login é usada para entrar no sistema, dependendo do nível de permissão do usuário: “Técnico” ou “Colaborador”. O usuário entra com seus dados -E-mail e Senha -, se já existir uma conta criada, se não, o usuário necessita criar uma conta na opção “Criar agora!”. Também, existe a possibilidade de, se o usuário esquecer a senha cadastrada, receber um comunicado para redefinição de senha.

Tela de celular

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Figura: X

As hierarquias dentro do projeto são identificadas com o RE (Registro Empresarial), no qual é determinado ao usuário “Técnico” no banco de dados da empresa que contratou o CallMe. Essa identificação é feita com uma API que transmite a informação do banco de dados do CallMe para o banco de dados da empresa contratante.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Figura: X

Após a entrada do usuário no sistema, é mostrado a tela Home, onde é mostrado as opções de “Criar Chamado”, “Visualizar Chamado”, “Perfil” e “Sair” na tela principal e no Menu na parte inferior da tela.

Texto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Figura: X

Criar Chamado: Habilita o usuário a abrir a sua solicitação com as seguintes denominações: Prioridade (Baixa, Média ou Alta), Descrição e Tipo de Chamado.

Tela de celular com aplicativo aberto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Figura: X

Visualizar Chamados: Habilita o usuário a visualizar os chamados já abertos e o status dos mesmos (Em espera, Em andamento, Finalizados), consequente da atualização do técnico no respectivo chamado.

Interface gráfica do usuário

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Figura: X

Perfil: habilita o usuário a ver os dados cadastrados de forma compacta (Nome, RE, E-mail, e Função), tendo também a opção de alterar as informações cadastradas.

Tela de celular com fundo preto

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Figura: X

Sair: Faz o Logout e retorna o usuário a tela de Login.

Após concluído a solicitação do chamado, o usuário é direcionado a um ChatBot de Inteligência Artificial que auxilia-o na solicitação, oferecendo possíveis soluções e inteirações com o usuário.

Tela de celular

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Figura: X

Como “Técnico”, após feito o Login, é habilitado ao mesmo a visualização dos chamados abertos e seus respectivos status, onde os quais são alterados pelo técnico na aba “Atender” localizado no Menu. Nessa aba, o técnico tem acesso aos chamados que foram abertos pelos usuários.

Tela de celular com texto preto sobre fundo azul

O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto.

Figura: X

Bibiografia:

<https://rockcontent.com/br/blog/heuristicas-de-nielsen/>

<https://jnd.org/where-did-the-term-user-experience-ux-come-from/>