

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

LUCAS MAGALHÃES DOMINGUES

ANDREY NALIGATSKI DIAS

PROTOTIPAÇÃO DO PROJETO

PONTA GROSSA

2023

LUCAS MAGALHÃES DOMINGUES
ANDREY NALIGATSKI DIAS

PROTOTIPAÇÃO DO PROJETO

Trabalho para obtenção de nota parcial da disciplina de Análise e Projetos Orientados A Objetos do Curso de Bacharelado em Ciência da Computação do Departamento Acadêmico de Informática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Ciência da Computação.

Profa. Dra. Simone Nasser Matos

PONTA GROSSA
2023



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Esta licença permite compartilhamento, remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es). Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

SUMÁRIO

1	DESCRIÇÃO DO SISTEMA	2
2	PROTOTIPAÇÃO DO SISTEMA	3
3	ÁRVORE DE ORGANIZAÇÃO	14
	REFERÊNCIAS	15

1 DESCRIÇÃO DO SISTEMA

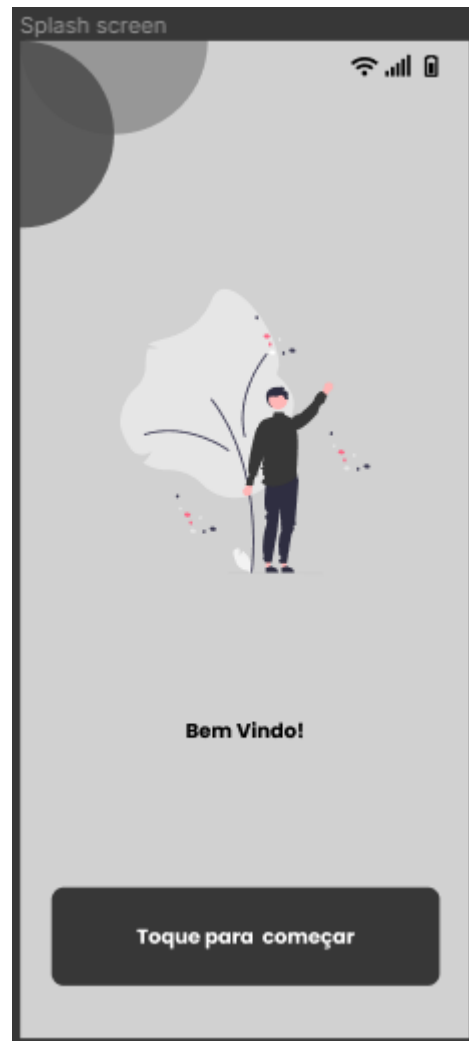
O protótipo foi realizado utilizando o software Figma, uma ferramenta que permite a criação de protótipos (STAIANO, 2022).

O sistema contará com tela inicial para realizar login ou cadastro como professor ou como usuário, quando o cadastro for realizado na tela de cadastro, os campos de nome, data de nascimento, grau de deficiência (caso aluno), ID do professor (caso professor) e senha deverão ser informados. Quando o usuário realizar login na plataforma, será mostrado seu perfil, que contará com o QRCode do usuário, além de foto, nome, e um menu minimizado que levará o usuário professor às últimas atividades realizadas, ou ao rendimento de sua turma. Já para o usuário aluno, o sistema deverá informar as últimas atividades realizadas pelo aluno, além de seu desempenho.

2 PROTOTIPAÇÃO DO SISTEMA

A Figura 1 demonstra a tela inicial do sistema, onde haverá um botão que levará o usuário para a tela de login.

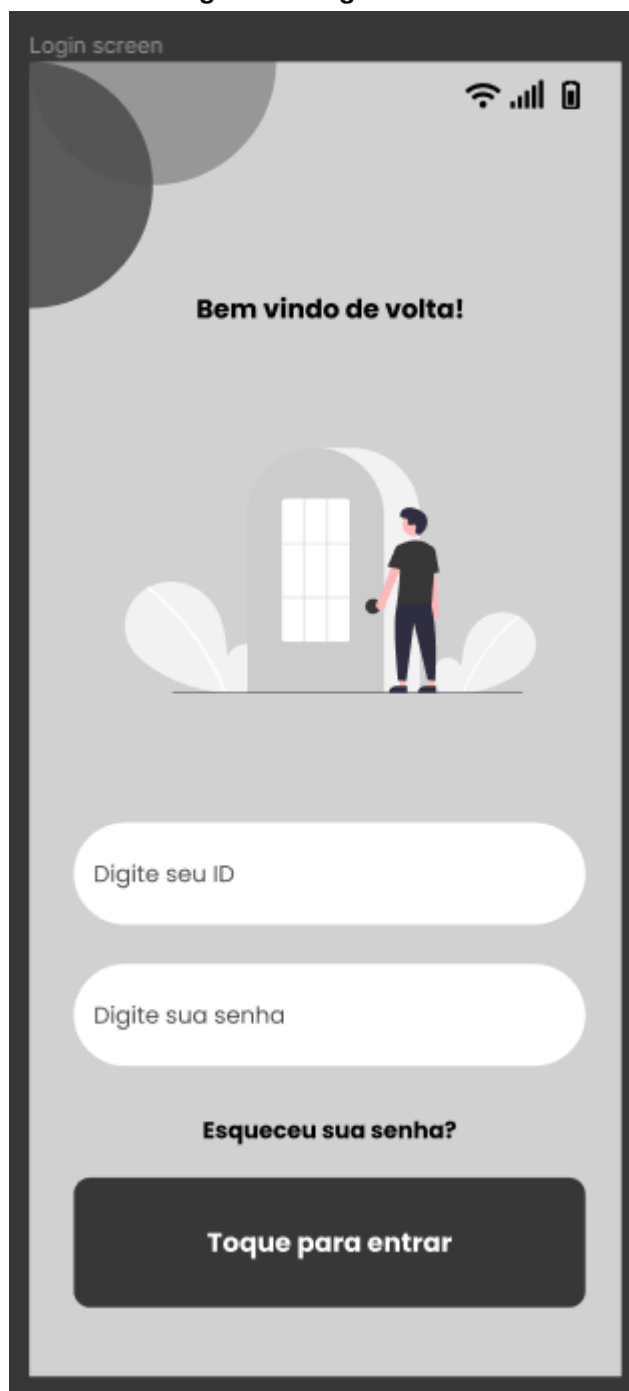
Figura 1 – Splash Screen



Fonte: autoria própria

A Figura 2 mostra a tela de login do sistema, onde as informações de identificação e senha poderão ser informadas para login no sistema, também existe o botão "Esqueceu sua senha?" para o usuário recuperar a senha.

Figura 2 – Login Screen



Fonte: autoria própria

A Figura 3 informa o QRCode do perfil do aluno(a). Também existem botões minimizados que poderão levar o usuário para outras funcionalidades do sistema, como visualização de notas e frequência.

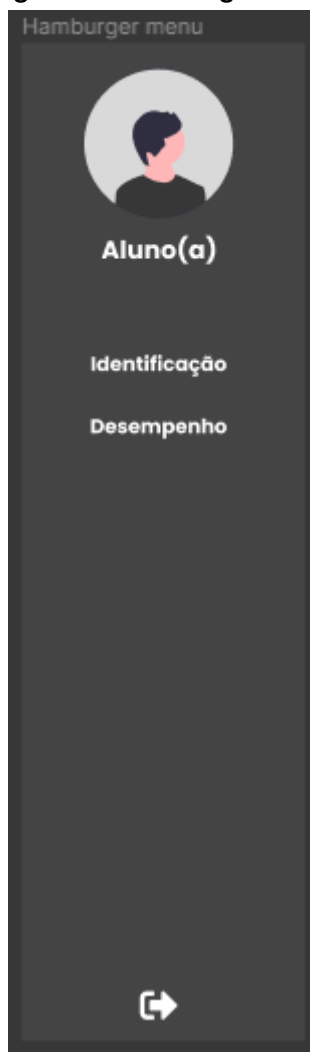
Figura 3 – Dashboard Screen



Fonte: autoria própria

A tela mostrada na Figura 4 representa o perfil do aluno(a), onde serão mostradas as informações de identificação, foto e desempenho, bem como exibido o botão de logout.

Figura 4 – Hamburger Menu



Fonte: autoria própria

A Figura 5 mostra o calendário, onde o aluno pode escolher um dia específico para obter suas notas.

Figura 5 – Calendar Screen



Fonte: autoria própria

A Figura 6 mostra o desempenho do aluno nas atividades praticadas no dia escolhido na tela anterior.

Figura 6 – Grades Screen



Fonte: autoria própria

A Figura 7 informa a data das últimas atividades desenvolvidas pelo professor, além de demonstrar a sala escolhida, o tipo de atividade e o desempenho da turma.

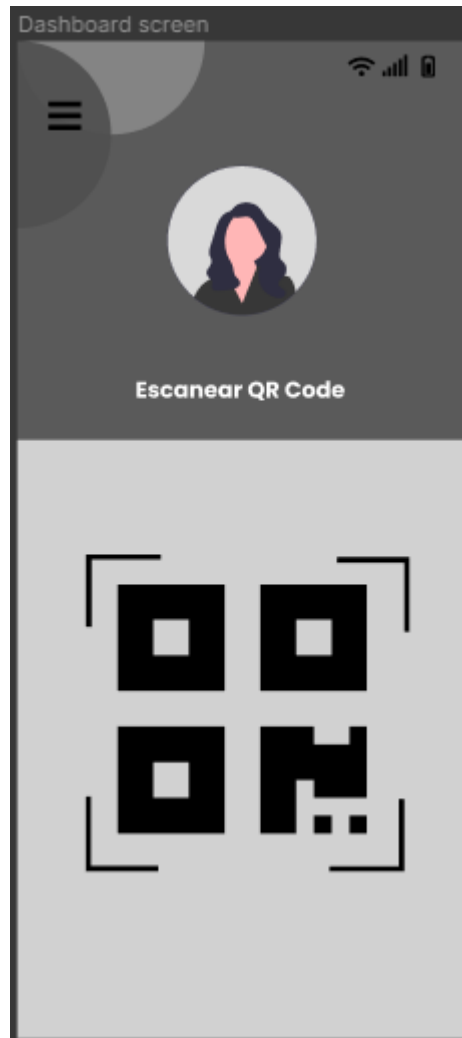
Figura 7 – Teacher Dashboard Screen



Fonte: autoria própria

A Figura 8 informa o leitor de QRCode do perfil do(a) professor(a). Também existem botões minimizados que poderão levar o usuário para outras funcionalidades do sistema, como visualização de notas e frequência da turma.

Figura 8 – Dashboard Screen 2



Fonte: autoria própria

A Figura 9 informa a tela de registro para o professor cadastrar um novo aluno, dados como nome, data de nascimento, grau de deficiência, sala e senha devem ser informados. Também existe um botão para o usuário retornar à tela de login.

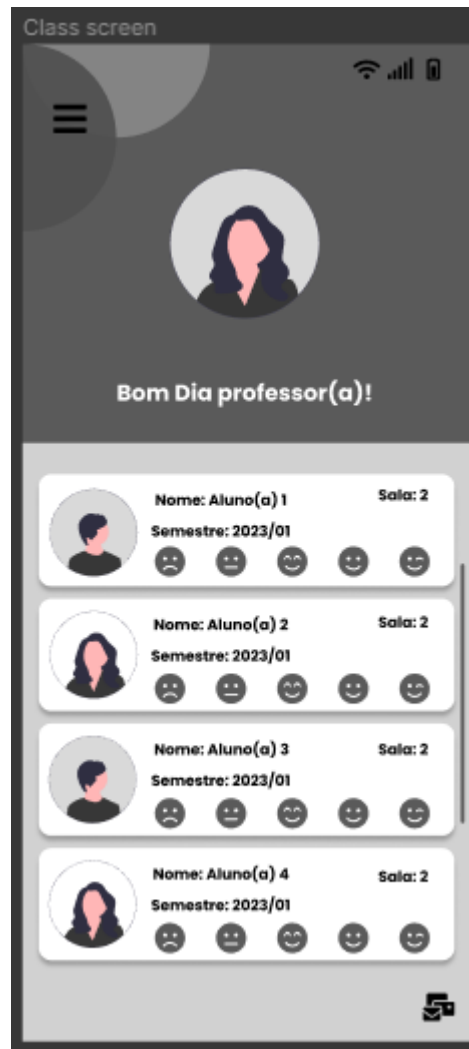
Figura 9 – Teacher Register Screen

A mockup of a mobile application screen titled "Register screen". The screen has a light gray background with a dark gray header bar. In the top right corner of the header, there are icons for Wi-Fi, cellular signal, and battery. The main content area contains a dark gray circle on the left side. The text "Preencha os dados para registrar um novo aluno:" is centered in bold. Below this text are six white rounded rectangular input fields, each containing a placeholder text: "Digite o nome do(a) aluno(a)", "Digite a sala do(a) aluno(a)", "Digite a data de nascimento(a) do aluno(a)", "Digite o grau de deficiência do(a) aluno(a)", "Digite a senha do(a) aluno(a)", and "Digite a senha do(a) aluno(a)". At the bottom of the screen is a dark gray button with the text "Toque para registrar" in white.

Fonte: autoria própria

A Figura 10 ilustra os alunos ao usuário professor, bem como o semestre de ingresso de cada aluno, além da turma. O professor poderá avaliar os alunos utilizando-se da escala de Likert.

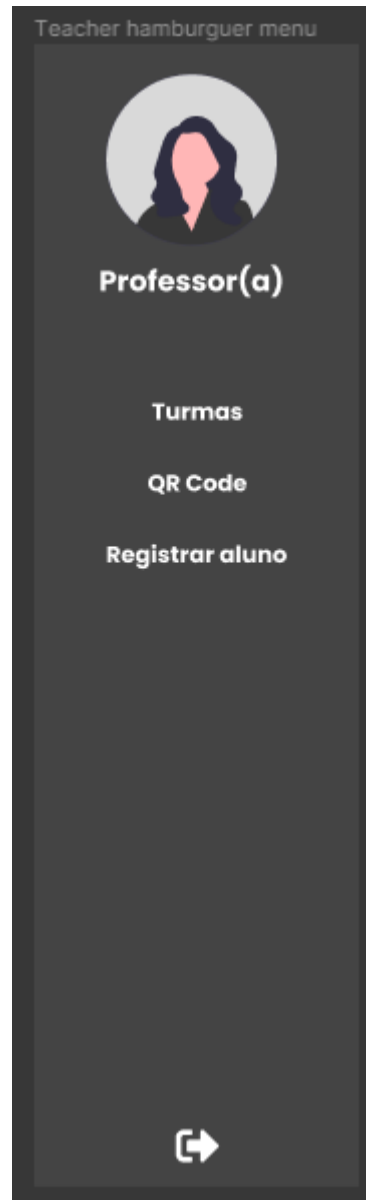
Figura 10 – Class Screen



Fonte: autoria própria

A tela mostrada na Figura 11 representa o perfil do professor(a), onde serão mostradas as informações de identificação, foto, desempenho da turma e registrar aluno, bem como exibido o botão de logout.

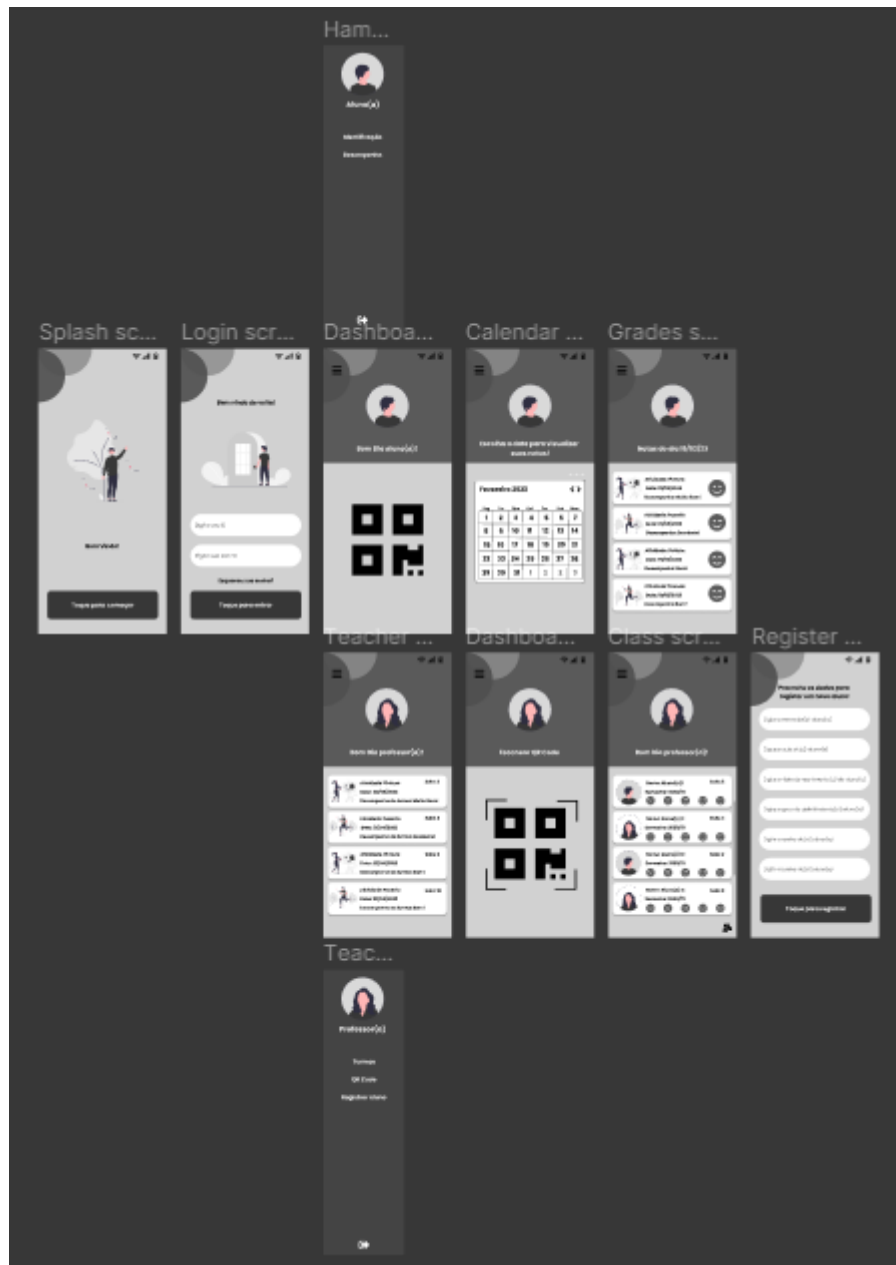
Figura 11 – Teacher Hamburger



Fonte: autoria própria

3 ÁRVORE DE ORGANIZAÇÃO

Figura 12 – Árvore de organização



Fonte: autoria própria

REFERÊNCIAS

STAIANO, F. **Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop.** [S.l.]: Packt Publishing Ltd, 2022.