

Universidade de Salvador
Curso de ciência da computação

Relatório referente a primeira entrega
Da A3 de Usabilidade, desenvolvimento web
Mobile e jogos

Aluno: Gabriel Antonio Lopes de Castro

Professor: Adailton Cerqueira

Salvador
2023

Gabriel Antonio Lopes de Castro

Primeira entrega A3 de Usabilidade desenvolvimento web, mobile e jogos

Esse trabalho e referente ao relatório da primeira
Entrega da A3, na disciplina de usabilidade
desenvolvimento web, mobile e jogos

Orientador: Professor Adailton Cerqueira

Salvador 2023

Introdução:

Esse trabalho trata-se do relatório feito pelo estudante Gabriel Antonio Lopes de Castro, referente a primeira entrega da A3 de Usabilidade desenvolvimento web, mobile e jogos. Essa primeira entrega contém os wireframes, protótipos no figma e no HMTL e Css.

O trabalho consiste em criar uma aplicação WEB para gerenciar a lista de séries de um usuário. A aplicação, que tem como função a capacidade de cadastrar o usuário; realizar o login do usuário; adicionar/editar/ remover os filmes e series que são cadastrados; adicionar/editar/remover a plataforma de streaming que eles estão; categorizar essas series e filmes; e poder visualizar tudo isso.

Sobre a aplicação:

A aplicação no geral, tem a função de ser um organizador pessoal. O usuário pode adicionar nele tanto filmes e séries que já viu, para se lembrar ou deixar um aviso a respeito, como também pode adicionar filmes e séries que ele tem um interesse em ver, para futuramente não se esquecer. Ele permite que seu usuário possa adicionar filmes e séries, mas não só isso, como o usuário também tem a capacidade de registrar se ele viu ou não o filme ou a série em questão, ele também pode qualificar eles de forma positiva, negativa ou apenas registrar que a viu, permite também que o usuário possa adicionar a plataforma em que ele sabe que o filme ou série pode ser assistido, sem contar que ele também possui um espaço para adicionar características ou o resumo/sinopse do filme ou série. No geral o aplicativo deixa bem em aberto como ele vai ser usado, não limita o usuário a nada, ele permite uma flexibilidade na forma que vai ser usado, assim podendo atingir diversos objetivos e usuários.

Para criação da aplicação, tive como base os princípios de usabilidade, para garantir uma boa funcionalidade e experiência para o usuário. Sem contar, que também foram feitos estudos e entrevistas para tentar tomar as melhores decisões.

Para escolha da cor do site, tive como base minha experiência pessoal, também algumas perguntas e entrevistas com familiares e amigos, aliado também a um estudo de cores feitos pela Labraro, empresa que está desde 2009 no marketing digital e no desenvolvimento de sites. Então foram escolhidos temas escuros, por proporcionar mais conforto aos olhos e também segundo estudos, representa força, proteção, elegância, riqueza, mistério, poder, profundidade e seriedade. Se usado adequadamente passa uma mensagem de confiança aos clientes. Foi também colocada uma imagem de fundo, para que a interface ficasse mais agradável, e não acabasse sendo completamente monocromática, e também passar mais conforto. Tanto o tema quando a imagem eram escuros, tendo como base outras plataformas

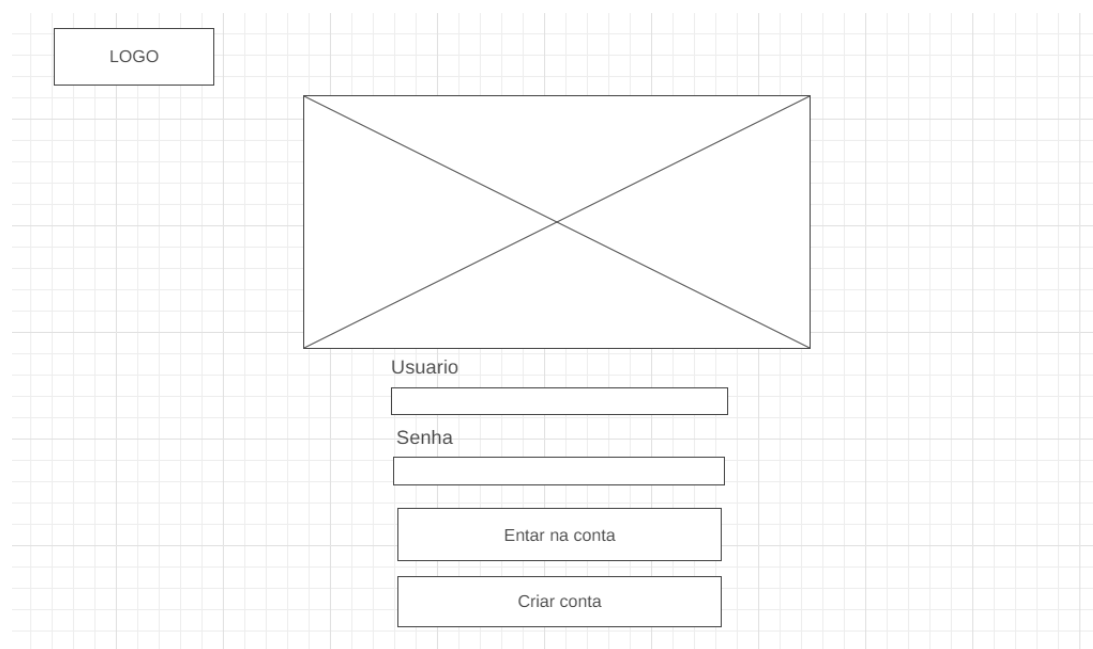
com relação com filmes e series, mas também tentando passar um ar mais escuro, assim como o cinema.

Wireframes e protótipos:

Tela de login:

-Wireframes:

Desktop



No início uma das primeiras escolhas foi onde ficaria a logo, tendo como base outros sites e plataformas, tive uma tendencia a escolher na parte superior esquerda, também montando o wireframe vi que ali ficaria mais agradável. Tal pensamento foi ainda mais fundamentado vendo um estudo conduzido pelo grupo Nielson Norman, que concluiu que mais usuários se lembram de marcas

quando seus logotipos são colocados à esquerda e não à direita. Eles descobriram que o “aumento médio no recall da marca foi de 89%” quando o logotipo está à esquerda. Assim, sempre sendo indicado colocar a logo ao lado esquerdo. Outro pensamento que eu tive, foi centralizar uma imagem referente ao site no centro da tela, achei que seria bom, e preencheria bem o espaço. Em seguida nessa tela, pensei em colocar o usuário e senha, centralizados, devido a sua importância na tela, e também em seguida a opção de entrar na conta e a de criar uma conta caso o usuário não tivesse uma. Nessa primeira tela tenho essas duas opções como principais, já que para usar o aplicativo você precisa de uma conta, já que ele se trata de um organizador pessoal, não teria sentido navegar por ele sem estar em sua conta, e caso o usuário ainda não tenha, possibilita com que o mesmo possa criar. Essa tela possui design estético e minimalista e a correspondência ao mundo real, com as palavras e opções usadas.

Mobile



Para a versão mobile, a tela é praticamente a mesma, só devido ao tamanho as estruturas ficaram um pouco mais juntas, mas sobre como estariam disponíveis na tela, não mudou nada.

-Protótipos:

Desktop



Passando para os protótipos existiram algumas mudanças, comparado ao wireframe. A primeira delas é a logo, fazendo alguns modelos, comparando eles e também perguntando para algumas pessoas a opinião delas, optei por centralizar ele na tela de login. Eu assim como as pessoas entrevistadas, achamos que nesse início a tela fica mais harmônica e agradável, tendo ela centralizada. Também acredito que de mais destaque nessa tela, e devido as informações e estruturas que vão estar presentes, tem espaço para fazer dessa forma, ela também foi um pouco aumentada. Essa mudança também foi feita na tela de criar conta, porém nas outras telas, a logo ainda vai estar no lugar onde inicialmente foram feitos os estudos que resultaram em sua escolha. Uma outra mudança foi ao invés de ter uma imagem no meio da tela, ter uma imagem no

fundo da tela. Após pensar um pouco e criar alguns modelos acabei optando por isso, já que assim parece algo mais harmônico e também mais uniforme. A escolha da imagem foi uma imagem bonita que também passasse tranquilidade, ela também é uma imagem que remete à noite e ao escuro, coisas que são muito associadas ao cinema e a ver filmes no geral, ela continua contribuindo com a intenção do tema escuro. Esse padrão e essa imagem vão continuar sendo usados em todas as outras telas da aplicação. Em seguida vem as opções presentes nessa tela. Primeiramente vem os campos de usuário e senha, para que a pessoa possa realizar o login, e logo em seguida a opção de entrar. Essas informações estão assim, porque essa é a funcionalidade principal dessa tela, então já de cara tendo essas opções e a possibilidade de logar, agiliza a vida do usuário e garante uma boa navegação. Em seguida vem o botão de criar conta, que claro, caso o usuário ainda não tenha uma conta, a segunda ação principal seria criá-la, para que assim ele pudesse usar o aplicativo. Já que só existem essas suas opções, e elas são de grande importância, optei por deixar todos esses campos e botões grande e também centralizados, para dar destaque. Para a cor do botão, procurei uma cor que entrasse em consonância com o resto da tela, e um tamanho razoavelmente equilibrado com a sua importância e o espaço disponível. Em torno dessas informações e opções, coloquei um quadrado preto, para que a imagem não atrapalhasse o usuário de ver o conteúdo, mas se ele fosse completamente preto, acho que a tela ficaria muito monocromática e monótona, então para deixá-la mais agradável, deixei esse quadrado um pouco transparente, para que assim a imagem de fundo ainda continue sendo vista. Esse padrão vai ser mantido nas outras telas da aplicação.

Mobile



Para a versão mobile, a tela é praticamente a mesma, só devido ao tamanho as estruturas ficaram um pouco mais juntas, mas sobre como estariam disponíveis na tela, não mudou nada.

Tela de criar conta:

-Wireframes:

Desktop

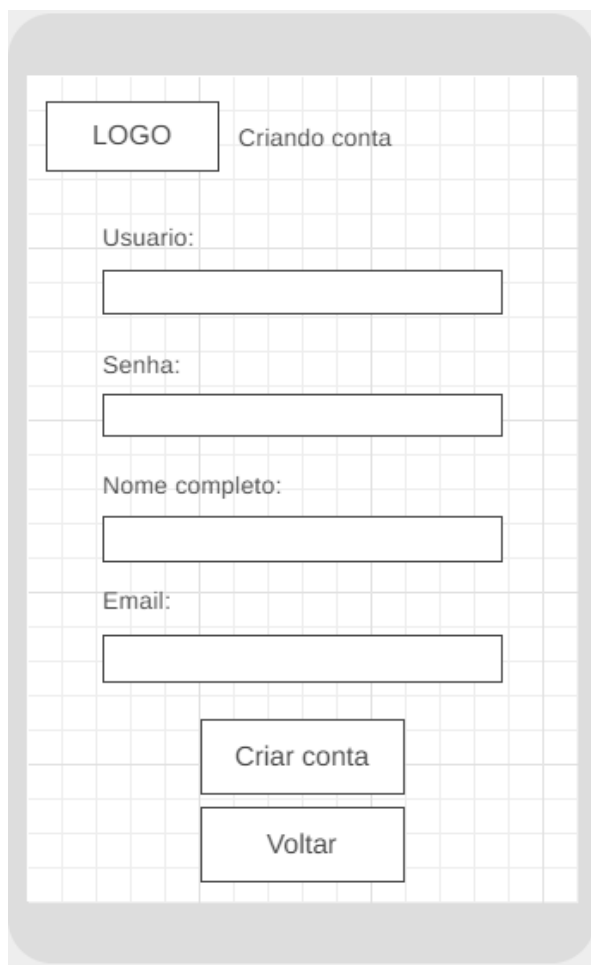
The wireframe is set against a light gray grid background. At the top left, there is a rectangular box labeled "LOGO". To its right, the title "Criando conta" is centered. Below the title, there are four input fields, each preceded by a label: "Usuario:", "Senha:", "Nome completo:", and "Email:". Each label is aligned to the left of its corresponding input field. At the bottom of the form, there are two buttons: "Criar conta" and "Voltar", stacked vertically and centered.

LOGO	Criando conta
Usuario:	<input type="text"/>
Senha:	<input type="password"/>
Nome completo:	<input type="text"/>
Email:	<input type="text"/>
Criar conta	
Voltar	

Minha ideia no geral, para esse wireframe, se assemelhava muito a ideia do wireframe da tela de login, ambos têm muitas semelhanças. A única diferença nessa tela, seria a necessidade de algumas informações adicionais como o nome do usuário e também o seu e-mail, para que assim o cadastro pudesse ser realizado. A ação principal dessa tela seria a de criar a conta preenchendo todos os campos e posteriormente clicar no botão de criar a conta para realizar o cadastro. Em seguida também existe um botão de voltar. Essa bota esta ai para que caso o usuário tenha escolhido essa opção

por engano, ele possa sair e retornar para a tela anterior, assim dando controle e liberdade ao usuário, permitindo que o usuário cancele ou recue de ações que possam ser feitas por engano. Nessa tela também é possível notar uma consistência e padrão, referente a tela anterior. Sem contar o design estético e minimalista e a correspondência ao mundo real, com as palavras e opções usadas.

Mobile

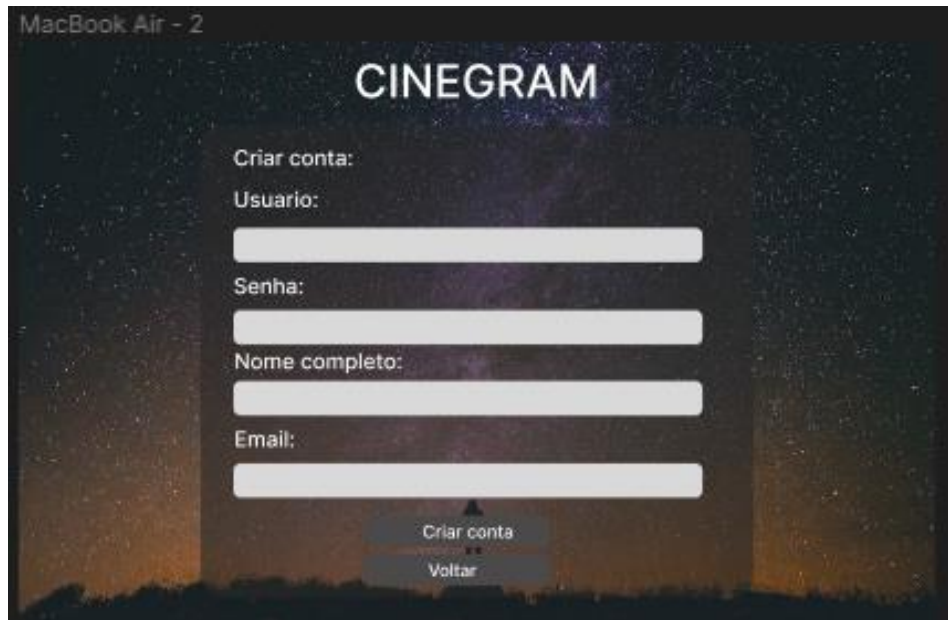


A mockup of a mobile app registration screen. The screen is framed by a light gray border. At the top left, there is a box labeled "LOGO". To its right, the text "Criando conta" is displayed. Below this, there are four input fields, each preceded by a label: "Usuario:", "Senha:", "Nome completo:", and "Email:". At the bottom of the form, there are two buttons: "Criar conta" and "Voltar". The entire form is set against a light gray grid background.

Para a versão mobile, a tela é praticamente a mesma, só devido ao tamanho as estruturas ficaram um pouco mais juntas, mas sobre como estariam disponíveis na tela, não mudou nada.


Protótipos:

Desktop



Assim como foi explicado anteriormente, é possível ver uma mudança no posicionamento da logo e não imagem de fundo, comparando o protótipo com o wireframe. Seus campos não foram alterados e permanecem os mesmos, posicionados no mesmo espaço da tela. A respeito dos botões, possuem um tamanho razoável e estão centralizados, para dar destaque. Para a cor do botão, procurei uma cor que entrasse em consonância com o resto da tela, e um tamanho razoavelmente equilibrado com a sua importância e o espaço disponível. A respeito do quadrado preto ao redor dos campos, ele segue os mesmos padrões e justificativas da tela anterior. O fluxo principal permanece sendo o de criar conta, e também existe a possibilidade de voltar, caso essa opção tenha sido escolhida por engano.

Mobile



iPhone 14 Pro Max - 2

CINEGRAM

Criar conta:

Usuario:

Senha:

Nome completo:

Email:

Criar conta

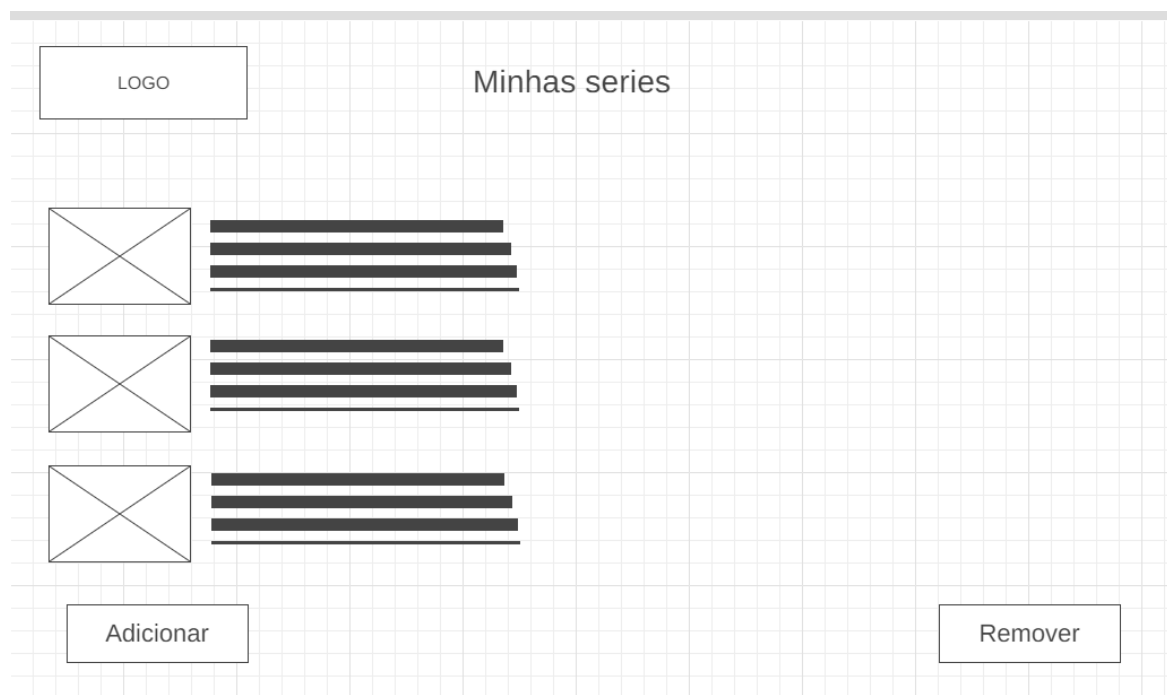
Voltar

Para a versão mobile, a tela é praticamente a mesma, só devido ao tamanho as estruturas ficaram um pouco mais juntas, mas sobre como estariam disponíveis na tela, não mudou nada.

Menu dos filmes:

-Wireframes:

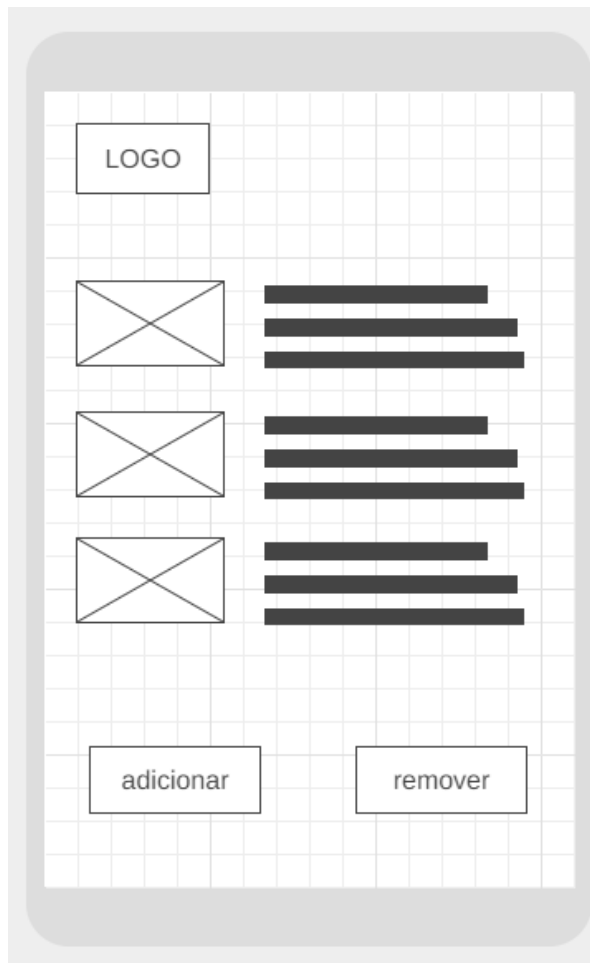
Desktop



A primeira escolha foi onde ficaria a logo, tendo como base outros sites e plataformas, tive uma tendencia a escolher na parte superior esquerda, também montando o wireframe vi que ali ficaria mais agradável. Tal pensamento foi ainda mais fundamentado vendo um estudo conduzido pelo grupo Nielson Norman, que concluiu que mais usuários se lembram de marcas quando seus logotipos são colocados à esquerda e não à direita. Eles descobriram que o “aumento médio no recall da marca foi de 89%” quando o logotipo está à esquerda. Assim, sempre sendo indicado colocar a logo ao lado esquerdo. Em seguida pensei em como seria esse menu, tendo

como base outros aplicativos e também com base em alguns testes, achei melhor e mais organizado distribuir os filmes sendo um por linha. Para como seria essa linha, primeiramente começaria com a imagem do filme, para poder se algo que o usuário só precisaria olhar rapidamente e já saberia sobre que filme se trataria, e também ficaria mais ilustrado. Ao lado da imagem teria o nome do filme e também algumas informações relevantes para se ter de cara. Logo em baixo teria um botão que permitisse ao usuário adicionar mais algum filme para essa lista, já que no fim das contas esse é o objetivo principal da aplicação. Ao lado, pensei em colocar um botão permitindo com que o usuário removesse algum filme, caso ele não tivesse mais interesse ou por algum outro motivo que varia de pessoa pra pessoa. Assim dando controle e liberdade ao usuário, permitindo que o usuário possa controlar e manter o aplicativo da forma que ele quiser. Nessa tela também é possível notar uma consistência e padrão, referente a tela anterior. Sem contar o design estético e minimalista e a correspondência ao mundo real, com as palavras e opções usadas.

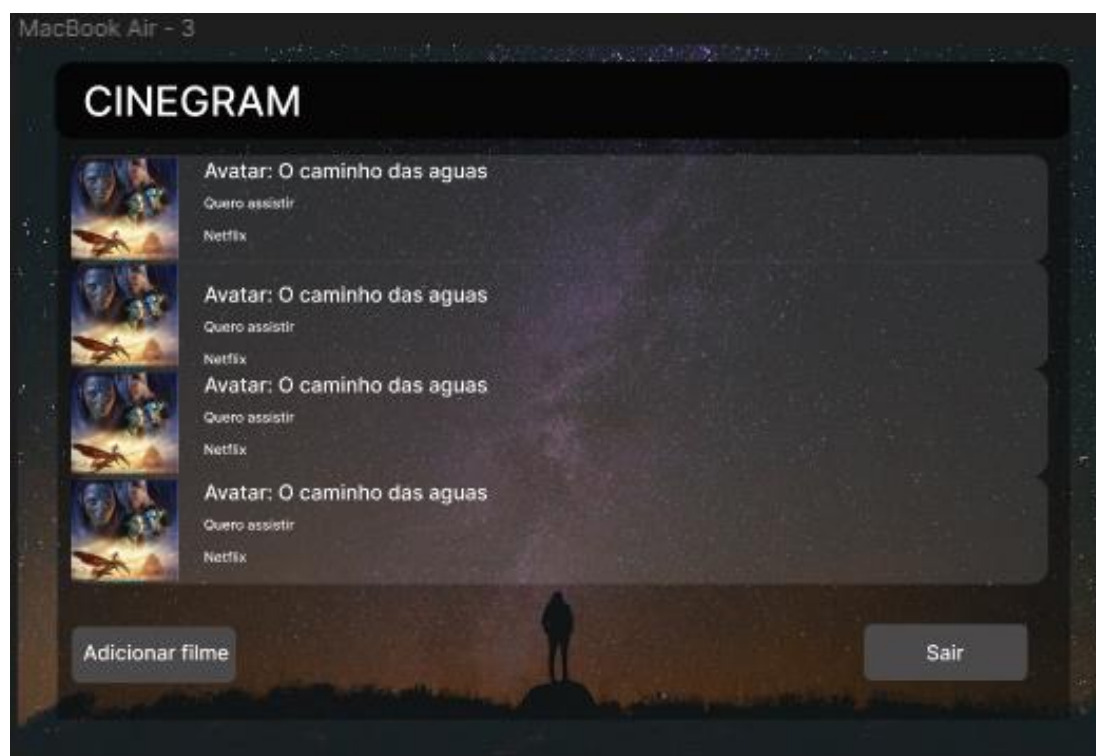
Mobile



Para a versão mobile, a tela é praticamente a mesma, só devido ao tamanho as estruturas ficaram um pouco mais juntas, mas sobre como estariam disponíveis na tela, não mudou nada.

-Protótipo

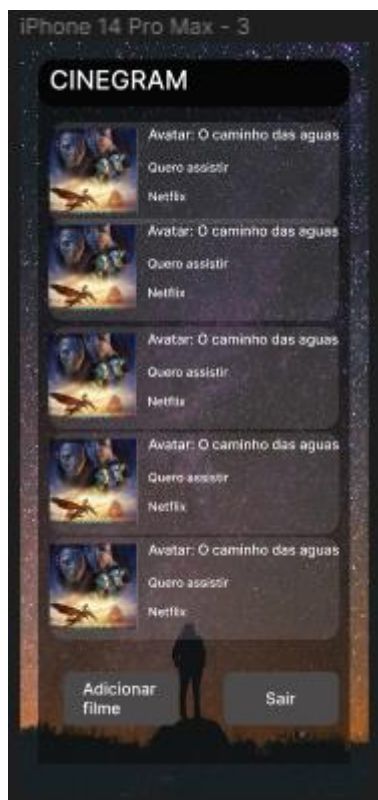
Desktop



Na parte do protótipo, como já foi explicado anteriormente, é possível ver uma mudança a respeito da imagem de fundo e também do quadrado transparente envolta das informações da tela. Além disso, optei também por colocar uma tarja preta na parte superior, onde se encontra a logo. Fiz isso tendo como base outros sites, e acredito que o design assim fica mais agradável e elegante. Uma semelhança entre o protótipo e o wireframe é botão de adicionar filme ao lado esquerdo, porém ao lado direito decidi mudar o botão de remover, e colocar essa opção em outra parte. Fiz isso pois acredito que ficaria melhor e mais enxuto assim, como também pude manter o design estético e minimalista e também adicionar a opção de sair no lugar, assim dando controle e liberdade ao usuário,

permitindo que o usuário possa deslogar da sua conta caso não queira deixar ela aberta, caso queira entrar em outra conta, ou qualquer outro motivo que o usuário venha a ter. Nessa tela também é possível notar uma consistência e padrão, referente a tela anterior. Sem contar o design estético e minimalista e a correspondência ao mundo real, com as palavras e opções usadas.

Mobile

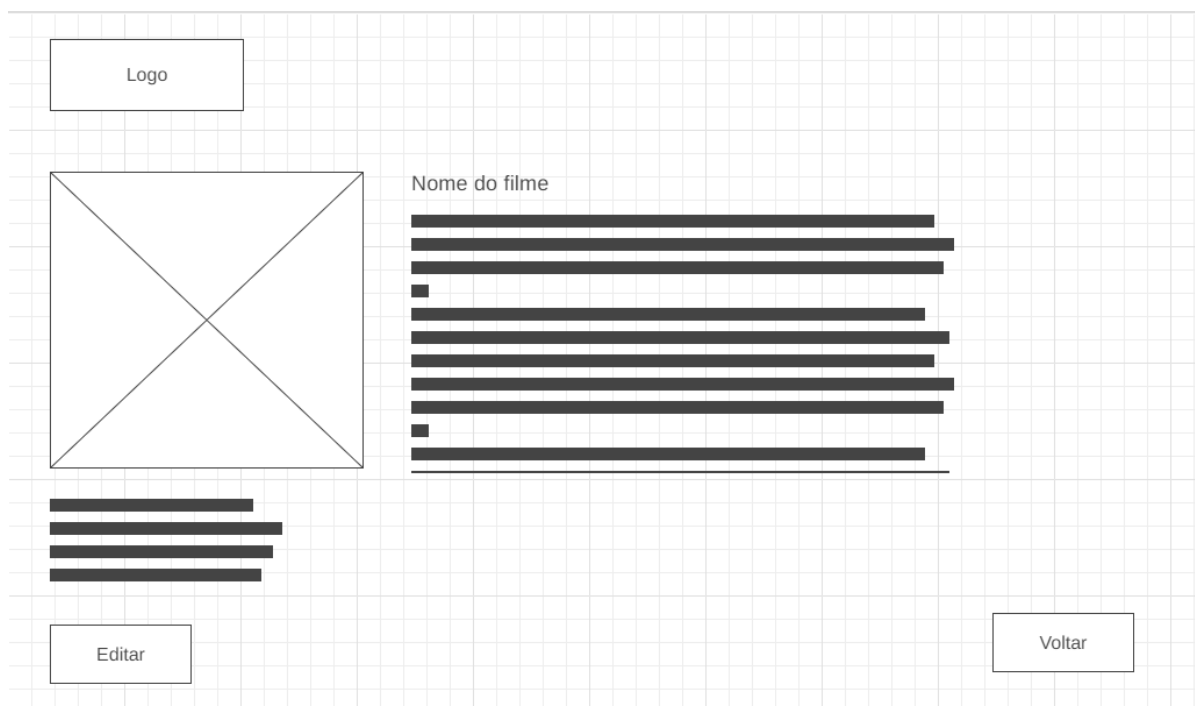


Para a versão mobile, a tela é praticamente a mesma, só devido ao tamanho as estruturas ficaram um pouco mais juntas, mas sobre como estariam disponíveis na tela, não mudou nada.

Tela do filme:

-Wireframe:

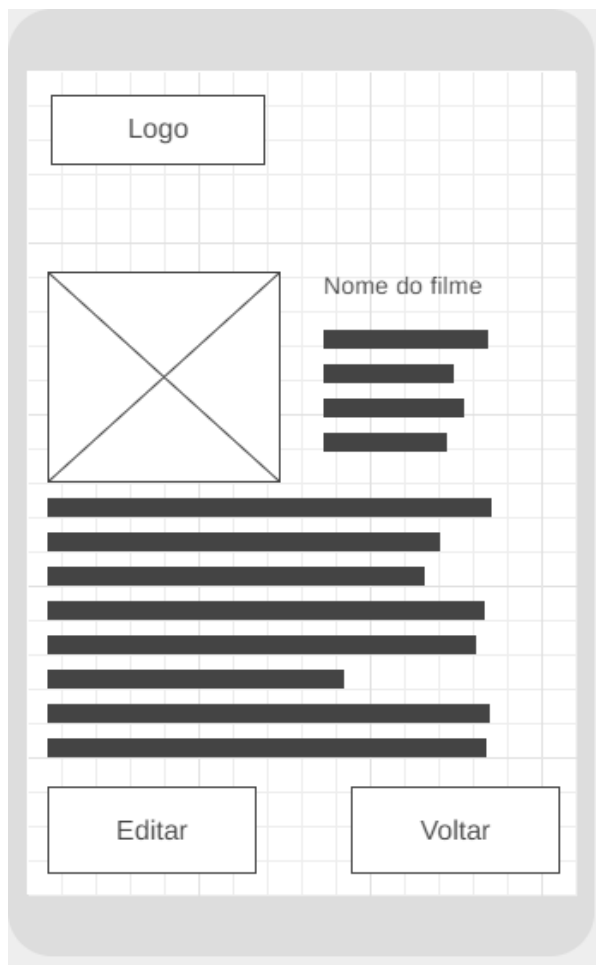
Desktop



Essa tela corresponde a tela do filme, o usuário a acessa ao clicar em um dos filmes presentes na lista do menu de filmes. Nela, assim como na tela anterior a logo se encontra no mesmo lugar, seguindo os mesmos motivos e justificativas. Logo em baixo optei por colocar a imagem do filme grande e chamativa, tive como base minha opinião pessoal e também outros aplicativos, quem sempre matem uma imagem a respeito do que se trata a tela, dessa mesma forma, em situações parecidas. Ao lado dela, se encontraria o nome do filme, e um campo para o usuário preencher com informações e/ou resumo do filme, ou qualquer outro texto que ele ache válido. Acredito que permitir essa liberdade para o usuário, faz com que o

mesmo possa usar a aplicação da forma com ele achar melhor, com base em seus gostos e individualidades, assim não limitaria o uso ou quem o usaria, deixando essas possibilidades em aberto. Embaixo da imagem, pensei em colocar as informações a respeito sobre se o usuário assistiu ou não o filme/serie, e também a possibilidade de categorizar de forma positiva/negativa caso tenha assistido, ou apenas registrar se viu ou não caso não exista alguma opinião forte a respeito, além é claro da plataforma onde o filme/serie se encontra. Em baixo, também se encontram presentes botões, a esquerda, optei por colocar um botão de editar, o qual levaria o usuário para a tela de adição de filmes, para ele fazer alguma modificação caso tenha colocado algo errado, ou para que ele possa remover esse filme/serie da lista (opção que eu tinha dito anteriormente ter mudado de lugar). A direita um botão de voltar, permitindo com que o usuário possa retornar para tela anterior, do menu de filmes, caso o usuário queira voltar a navegar ou caso tenha escolhido essa opção por engano, ele possa sair e retornar para a tela anterior, assim dando controle e liberdade ao usuário, permitindo que o usuário cancele ou recue de ações que possam ser feitas por engano. Nessa tela também é possível notar uma consistência e padrão, referente a tela anterior. Sem contar o design estético e minimalista e a correspondência ao mundo real, com as palavras e opções usadas.

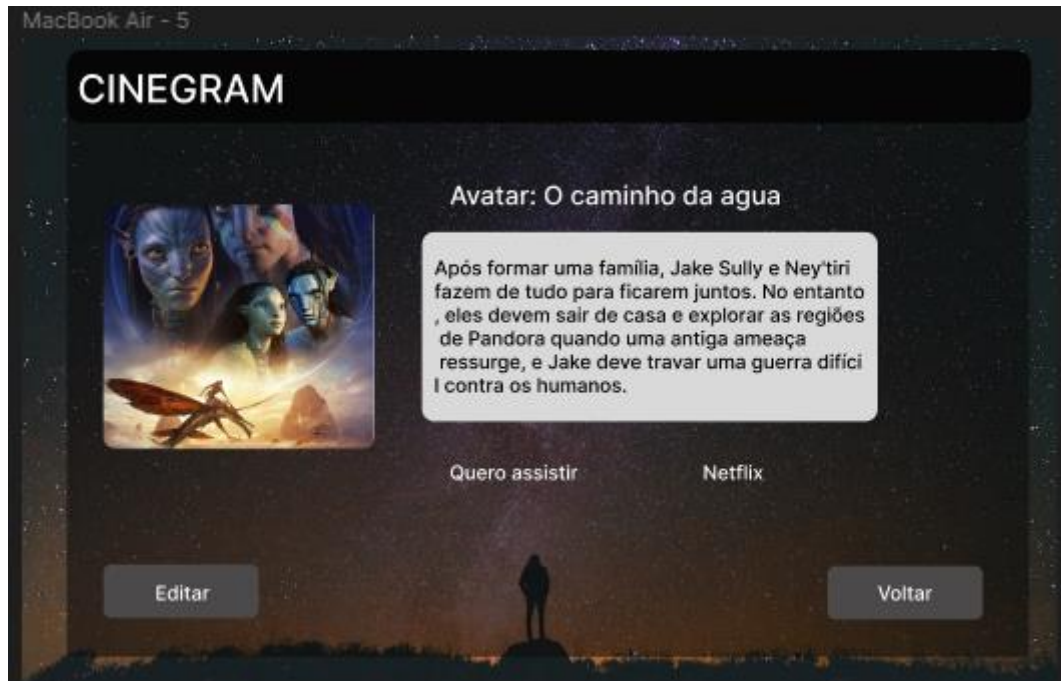
Mobile



Para a versão mobile, a tela é praticamente a mesma, só devido ao tamanho as estruturas ficaram um pouco mais juntas, mas sobre como estariam disponíveis na tela, não mudou nada.

-Protótipo:

Desktop



Na parte do protótipo, como já foi explicado anteriormente, é possível ver uma mudança a respeito da imagem de fundo e também do quadrado transparente envolta das informações da tela. Além da tarja preta e a logo também. É possível notar uma forte semelhança com o wireframe, com a foto, o nome do filme e a descrição. Porém a parte onde o usuário pode colocar se já assistiu ou não filme e também a sua opinião foi para embaixo da descrição, e não ficou embaixo da imagem. Isso ocorreu devido à quando eu estava fazendo os protótipos, mudando algumas coisas para ver a melhor forma, essa maneira me pareceu mais agradável do que a anterior. De resto, os botões são os mesmos e seguem os mesmos padrões e justificativas das telas anteriores.

Mobile



Para a versão mobile, a tela é praticamente a mesma, só devido ao tamanho as estruturas ficaram um pouco mais juntas, mas sobre como estariam disponíveis na tela, mudou um pouco a localização, para caber nessa tela e ficar coerente.

Tela de adicionar filme:

-Wireframe:

Desktop

The wireframe shows a desktop layout on a grid background. At the top left is a box labeled 'LOGO'. Below it is a large square placeholder for a photo, marked with an 'X'. To the right of the photo placeholder is the label 'Nome da serie' followed by six horizontal bars of varying lengths representing text input. Below the photo placeholder are three labels: 'Assistida / desejo assistir', 'Recomendo / nao recomendo', and 'Plataforma'. Below these is a label 'comentario:' followed by a large rectangular text area. At the bottom right, there are three buttons: 'add' (with a pencil icon), 'salvar', and 'Voltar'.

Essa tela corresponde a tela de adição de filme. Os campos vão estar em brancos com a possibilidade do usuário adicionar as informações nele. Nela, assim como na tela anterior a logo se encontra no mesmo lugar, seguindo os mesmos motivos e justificativas. Embaixo da logo encontram-se o espaço para adicionar a foto, o nome da série e a descrição dela. Em baixo, pensei em colocar as opções de se a serie foi assistida ou não, e a possibilidade de categorizar de forma positiva ou negativa a experiencia, indicando ou não. Pensei também em adicionar um espaço para o usuário adicionar algum comentário pessoal, para algum lembrete ou algo do tipo. Nele também pensei em colocar mais dois botões, um deles

que seria a opção de salvar, para assim o usuário salvar o que foi feito e fazer a adição da série, e também um botão de voltar, com o objetivo de permitir o usuário voltar para a tela anterior, caso ele tenha clicado errado para entrar nessa opção, ou caso ele tenha mudado de ideia ou algo do tipo, assim dando controle e liberdade ao usuário, permitindo que o usuário cancele ou recue de ações que possam ser feitas por engano. Nessa tela também é possível notar uma consistência e padrão, referente a tela anterior. Sem contar o design estético e minimalista e a correspondência ao mundo real, com as palavras e opções usadas.

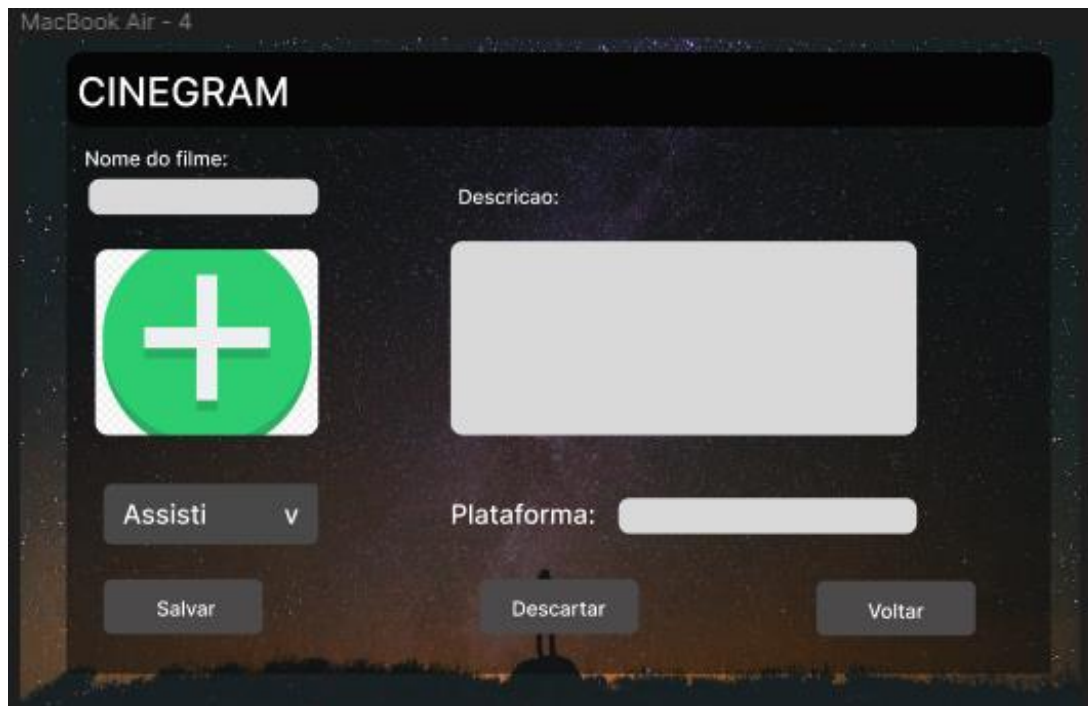
Mobile

A wireframe of a mobile app form for adding a series. The form is set against a light gray grid background. At the top left is a box labeled "LOGO". Below it is a square placeholder for a series image, marked with a large 'X'. To the right of the image placeholder is the label "Nome da serie" followed by four horizontal bars representing text input. Below the image placeholder are three labels: "Assistida / desejo assistir", "Recomendo / nao recomendo", and "Plataforma". Below these labels is a large rectangular text input field. To the right of this field is a button labeled "add". At the bottom left is a pencil icon. To its right are two buttons: "salvar" and "Voltar".

Para a versão mobile, a tela é praticamente a mesma, só devido ao tamanho as estruturas ficaram um pouco mais juntas, mas sobre como estariam disponíveis na tela, não mudou nada.

-Protótipo:

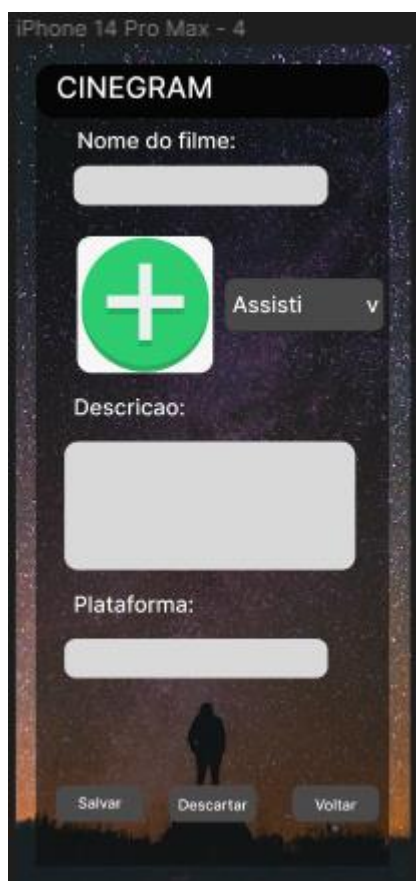
Desktop



Na parte do protótipo, como já foi explicado anteriormente, é possível ver uma mudança a respeito da imagem de fundo e também do quadrado transparente envolta das informações da tela. Além da tarja preta e a logo também. No geral o protótipo se assemelha bastante ao wireframe, porém é possível ver pequenas mudanças. Uma mudança foi a localização do nome do filme, nessa parte optei por colocar ele em cima da foto, no geral fiz isso pois quando montei o protótipo, um dos casos acabei colocando assim, e achei mais agradável. Outra mudança foi na parte de colocar se assistiu ou não a série, e se caso assistiu se queria categorizar ou não, nessa parte optei por aparecer uma lista com as opções e assim o usuário apenas escolheria a que deseja, fiz isso pois acho que assim diminuiria a

quantidade de informações na tela, e deixaria ela mais enxuta e elegante, sem contar que contribuiria para o design estético e minimalista. Outra mudança foi nos botões, aqui estão presentes os botões de salvar, para salvar as mudanças feitas, o de descartar, caso o usuário se arrependa de algo que fez e queira voltar e o próprio botão de voltar, caso o usuário tenha clicado na opção por engano ou caso ele tenha mudado de ideia. De resto, os botões são os mesmos e seguem os mesmos padrões e justificativas das telas anteriores.

Mobile



Para a versão mobile, a tela é praticamente a mesma, só devido ao tamanho as estruturas ficaram um pouco mais juntas, mas sobre como estariam disponíveis na tela, mudou um pouco a localização, para caber nessa tela e ficar coerente.

Tela de editar filme:

-Wireframe:

Desktop

The wireframe illustrates a desktop interface for editing a movie. At the top left is a 'LOGO' box. Below it is a large square placeholder for a movie image, marked with an 'X'. To the right of the image placeholder is the label 'Nome da serie' followed by six horizontal bars of varying lengths, representing a list of series names. Below the image placeholder are four text input fields: 'Assistida / desejo assistir', 'Recomendo / nao recomendo', 'Plataforma', and 'comentario:'. Below the 'comentario:' field is a larger text area for comments. At the bottom right are four buttons: 'add', 'remover', 'salvar', and 'Voltar'.

Essa tela corresponde a tela que o usuário vai quando, dentro da tela do filme, ele clica na opção de editar o filme. No geral essa tela segue a mesma lógica e motivos para a criação da tela de adição de filmes. Porém existem pequenas diferenças que eu vou pontuar agora. A primeira delas é que ao invés dos campos estarem em branco, eles vão conter as informações fotos do filme em questão que foi escolhido, porém eles vão estar disponíveis para serem alterados. Outra diferença é que existe o botão de remover, que no caso corresponde a funcionalidade de excluir o filme ou serie que em questão (essa funcionalidade que anteriormente estava em outra

opção, mas optei por colocar aqui como já foi dito anteriormente), possibilitando que o usuário tenha autonomia e controle sobre sua lista. Os outros botões são iguais a outra tela e possuem as mesmas funcionalidades e justificativas.

Mobile

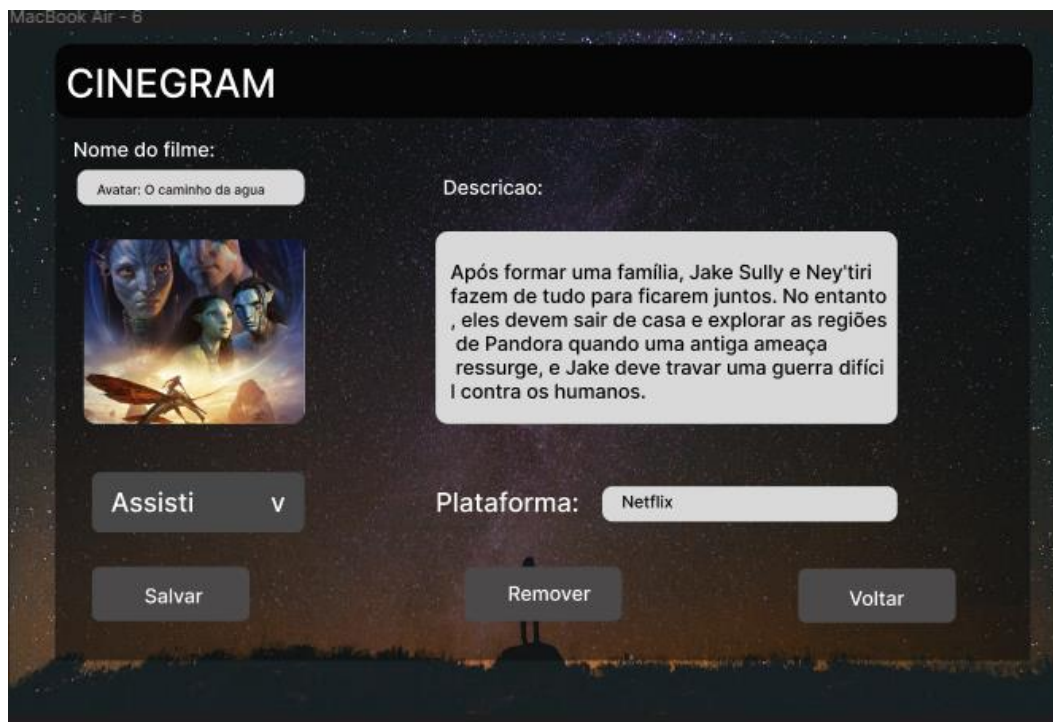
A wireframe of a mobile application screen for managing a series. The layout is as follows:

- Top:** A box labeled "LOGO".
- Image Section:** A square placeholder with an 'X' on the left, and a label "Nome da serie" followed by four horizontal bars representing text input.
- Form Section:**
 - A label "Assistida / desejo assistir" above a text input field.
 - A label "Recomendo / nao recomendo" above a text input field.
 - A label "Plataforma" above a larger text input field.
 - An "add" button to the right of the "Plataforma" input field.
- Bottom:** Three buttons labeled "salvar", "remover", and "Voltar".

Para a versão mobile, a tela é praticamente a mesma, só devido ao tamanho as estruturas ficaram um pouco mais juntas, mas sobre como estariam disponíveis na tela, não mudou nada.

-Protótipos:

Desktop



Na parte do protótipo, como já foi explicado anteriormente, é possível ver uma mudança a respeito da imagem de fundo e também do quadrado transparente envolta das informações da tela. Além da tarja preta e a logo também. No geral o protótipo se assemelha bastante ao wireframe, porém é possível ver pequenas mudanças. Uma mudança foi a localização do nome do filme, nessa parte optei por colocar ele em cima da foto, no geral fiz isso pois quando montei o protótipo, um dos casos acabei colocando assim, e achei mais agradável. Outra mudança foi na parte de colocar se assistiu ou não a série, e se caso assistiu se queria categorizar ou não, nessa parte optei por aparecer uma lista com as opções e assim o usuário apenas escolheria a que deseja, fiz isso pois acho que assim diminuiria a

quantidade de informações na tela, e deixaria ela mais enxuta e elegante, sem contar que contribuiria para o design estético e minimalista. De resto, os botões são os mesmos e seguem os mesmos padrões e justificativas das telas anteriores.

Mobile



Para a versão mobile, a tela é praticamente a mesma, só devido ao tamanho as estruturas ficaram um pouco mais juntas, mas sobre como estariam disponíveis na tela, mudou um pouco a localização, para caber nessa tela e ficar coerente.

De forma geral, para criação da aplicação, tive como base os princípios de usabilidade, para garantir uma boa funcionalidade e experiência para o usuário. Os principais que podem ser citados são:

-Correspondência do sistema e o mundo real:

A aplicação usa uma linguagem comum e familiar ao usuário, além de suas informações serem apresentadas de forma natural e lógica, com base em convenções do mundo real. É possível ver isso, observando os botões e a forma como as coisas e as interações são apresentadas para o usuário.

-Controle e liberdade do usuário:

O design da aplicação permite que o usuário cancele ou recue de ações que possam ser feitas por engano. Tal exemplo pode ser identificado nos botões de voltar e descartar, presente nas telas da aplicação, sem contar a possibilidade de editar e alterar tudo, a qualquer momento.

-Consistência e padrões:

A aplicação em momento algum faz com que os usuários se perguntem se diferentes ações, palavras ou situações significam a mesma coisa. A consistência e a função de seus botões e opções sempre seguem um padrão.

-Reconhecimento ao invés de lembrança:

O design limita a necessidade de o usuário, de se lembrar das informações necessárias para usar a interface. Em momento algum o usuário precisa parar pra pensar em como fazer algo, a aplicação e suas funções são intuitivas ou está escrito o que ele pode ou quer fazer, assim, basta com que o usuário olhe para a tela, para que ele acabe sabendo o que pode ser feito.

-Design estético e minimalista:

O design não deve incluir informações irrelevantes ou raramente necessárias. A aplicação possui um design estético e minimalista, não possui nenhum tipo de poluição visual, contém apenas o necessário e o que vai ser usado. Além de não ter cores excessivas e chamativas.

Ao longo do seu desenvolvimento, todos os princípios vão ser visados e atingidos, buscando proporcionar a melhor experiência.