

# Projeto A3 - Diretrizes

## Introdução

Este documento visa fornecer um escopo de trabalho para o projeto da A3, esboçando as diretrizes e expectativas para o projeto, que se concentrará no desenvolvimento de uma aplicação *web*, aplicativo móvel ou *web game*. O projeto visa integrar princípios de usabilidade, Interação Humano-Computador (HCI) e técnicas para entregar um produto final de qualidade e inovador.

## O que se pede:

### Relatório de Desenvolvimento de Projeto Web:

#### Fase 1: Planejamento

- **Definição de Objetivos:** Estabelecer metas claras para o projeto.
- **Pesquisa de Usuário:** Compreender as necessidades dos usuários, incluindo pessoas com deficiência.
- **Análise de Requisitos:** Listar funcionalidades e definir o escopo do projeto.

#### Fase 2: Design

- **Wireframes:** Ver o item Ferramenta de Design – Especificação do Projeto
- **Design Responsivo:** Assegurar que o layout seja adaptável a diferentes tamanhos de tela.
- **Acessibilidade:** Implementar recursos para auxiliar usuários com deficiência.

#### Fase 3: Desenvolvimento Front-End

- **HTML:** Estruturar o conteúdo das páginas.
- **CSS:** Estilizar visualmente as interfaces.
- **JavaScript:** Adicionar interatividade e dinamismo ao site.

#### Fase 4: Desenvolvimento Back-End e Opcionais

- **Servidor:** GitHub.
- **Banco de Dados:** Implementar um sistema para gerenciar dados (Node e CRUD é opcional)

- **Segurança:** Garantir a proteção de dados de login e senha. (Tela de Login)

#### Fase 5: Implementação dos Itens Obrigatórios

- **Tela de Login:** Desenvolver uma interface segura para autenticação do usuário.
- **Menu de Navegação:** Criar um menu intuitivo com opções de navegação.
- **Mensagens de Feedback:** Exibir mensagens no rodapé conforme interação do usuário.
- **Formulário de Cadastro com CPF:** Implementar validação e cálculo do dígito verificador do CPF.
- **Sub-menu de Currículos:** Organizar links para currículos dos membros do grupo.

#### Fase 6: Testes

- **Testes de Usabilidade:** Avaliar a facilidade de uso do site.
- **Testes de Responsividade:** Verificar a adaptação do site em diferentes dispositivos.
- **Testes de Acessibilidade:** Certificar que o site está acessível para todos os usuários.

#### Fase 7: Publicação e Hospedagem

- **GitHub Pages:** Para hospedar páginas estáticas gratuitamente.

Este relatório serve como um guia geral para o desenvolvimento do seu projeto web. Cada fase deve ser adaptada conforme as necessidades específicas do seu projeto.

Boa sorte!

#### Especificações do Projeto

- **Tamanho da Equipe:** O número máximo de participantes por grupo é de 4.
- **Tipo de Projeto:** Os grupos podem escolher entre desenvolver uma aplicação *web*, aplicativo móvel ou um *web game*.
- **Publicação:** O projeto final deve ser publicado e acessível via internet.
- **Ferramenta de Design:** A fase de design deve ser realizada utilizando alguma plataforma de design e prototipagem, que permita o compartilhamento, recomendamos o Figma.

- **Controle de Versão:** O código-fonte do projeto deve ser enviado para um repositório público no GitHub.
- **Usabilidade e HCI:** Ênfase deve ser colocada em aderir aos princípios de usabilidade e melhores práticas de HCI durante todo o processo de design e desenvolvimento.
- **Responsividade:** O projeto deve ser responsivo (ou adaptativo no caso de jogos ou aplicativos web) para garantir compatibilidade com diversos dispositivos e tamanhos de tela.

## **Critérios de Avaliação**

O projeto será avaliado com base nos seguintes critérios, com peso correspondente:

### **1. Design no Figma ou Uizard (10pt)**

- **Recursos Gráficos:** Todos os recursos gráficos necessários foram projetados, incluindo visualizações, interfaces de usuário e elementos? (3pt)
- **Regra 60/30/10:** O design foi equilibrado de acordo com a regra 60/30/10 (cores primárias, secundárias e de destaque)? (2pt)
- **Organização:** O design do projeto é bem organizado e estruturado? (2pt)
- **Consistência:** Os elementos de design e interações permanecem consistentes em diferentes seções ou telas? (3pt)

### **2. Princípios de Usabilidade e HCI (25pt)**

- **Prevenção de Erros:** Existem salvaguardas para evitar que os usuários cometam erros acidentais? (5pt)
- **Facilidade de Aprendizado:** Novos usuários conseguem realizar tarefas principais sem orientação? (5pt)
- **Feedback e Tempo de Resposta:** Quão rapidamente a interface responde às ações do usuário? (5pt)
- **Design Visual:** Quão atraente visualmente é a interface e ela contribui para uma experiência positiva do usuário? (5pt)
- **Navegação:** A navegação é intuitiva, permitindo que os usuários encontrem seu caminho facilmente? (5pt)

### 3. Projeto Final Publicado (40pt)

- **Funcionalidade:** O projeto realiza efetivamente as funções pretendidas sem erros? (7pt)
- **Bugs e Erros:** Existem bugs ou erros que prejudicam a funcionalidade? (7pt)
- **Compatibilidade entre Plataformas:** Todas as funcionalidades funcionam conforme o esperado em diferentes dispositivos e plataformas? (7pt)
- **Desempenho:** Quão bem o projeto se sai em termos de velocidade e responsividade? (7pt)
- **Originalidade e Criatividade:** O projeto demonstra pensamento inovador ou recursos únicos? (7pt)
- **Proficiência Técnica:** Quão bem o projeto demonstra a compreensão dos alunos sobre tecnologias e ferramentas relevantes? (5pt)

### 4. Qualidade e Organização do Código (10pt)

- **Qualidade do Código:** São seguidas as melhores práticas da indústria em codificação, arquitetura e implantação? (3pt)
- **Estrutura de Pastas:** A estrutura de pastas do projeto é bem organizada e lógica? (3pt)
- **Recursos:** Os recursos são gerenciados e utilizados de maneira eficiente dentro do projeto? (4pt)

### Requisitos de Submissão

- O documento final de entrega deverá conter:
- Link para o projeto online (*live demo*).
- Link para o design no Figma / Uizard.
- Link para o repositório público do GitHub contendo o código-fonte.
- Publicação das Atividades compartilhado pelo OneDrive.

**Data de entrega 29/11/2024 e Final: 04/12/2024 – Apresentação: 06/12/2024 (não será recebido após o prazo final)**

\* Sugerimos que testem os links antes do envio. Caso o link não esteja acessível no momento da avaliação, o projeto não receberá a nota por impossibilidade de avaliação. Portanto reforçamos que testes os links com pessoas fora da equipe de trabalho para garantir que o acesso está público e há conectividade.

## **FAQ**

### **1. Qual é o propósito deste projeto?**

Este projeto tem como objetivo proporcionar aos estudantes a oportunidade de aplicar seus conhecimentos e habilidades no desenvolvimento de uma aplicação web, aplicativo móvel ou *web game*, incorporando princípios de usabilidade, Interação Humano-Computador (HCI) e proficiência técnica.

### **2. Quantos participantes são necessários por grupo?**

O número máximo de participantes por grupo é de 4.

### **3. Podemos escolher o tipo de projeto em que queremos trabalhar?**

Sim, os grupos têm a flexibilidade de escolher entre desenvolver uma aplicação web, aplicativo móvel ou *web game*, com base em seus interesses e habilidades.

### **4. Como devemos projetar nosso projeto?**

A fase de design deve ser realizada usando o Figma, garantindo que todos os recursos gráficos necessários sejam projetados, e que o design seja bem organizado e siga a regra 60/30/10 para equilíbrio de cores.

### **5. Onde devemos publicar nosso projeto final?**

O projeto final deve ser publicado e acessível via internet para ser avaliado adequadamente. Podem ser utilizadas plataformas como serviço gratuitas como Netlify, Vercel, Render, Firebase Hosting, etc. ou qualquer outro meio de publicação que permita acesso via internet publicamente.

### **6. Qual é o papel do GitHub neste projeto?**

Os grupos devem enviar o código-fonte do projeto para um repositório público no GitHub, permitindo colaboração entre os membros do grupo. Para o versionamento sugerimos utilizar o Git.

### **7. Quão importante é considerar os princípios de usabilidade e HCI?**

Deve-se enfatizar a aderência aos princípios de usabilidade e melhores práticas de HCI durante todo o processo de design e desenvolvimento, pois isso constitui uma parte significativa dos critérios de avaliação do projeto. Vide critérios de avaliação para identificar a significância/peso deste quesito na avaliação.

### **8. Precisamos garantir que nosso projeto seja compatível com diferentes dispositivos?**

Sim, o projeto deve ser responsivo ou adaptativo para garantir compatibilidade com diversos dispositivos e tamanhos de tela.

### **9. Como nosso projeto será avaliado?**

O projeto será avaliado com base em critérios definidos na seção de avaliação. Dentre os critérios previstos destacam-se: qualidade de design, aplicação de princípios de usabilidade, funcionalidade, desempenho, originalidade, criatividade e proficiência técnica.

### **10. Quais são os requisitos de envio?**

Os grupos devem enviar links para o projeto online (*live demo*), o design no Figma e o repositório público do GitHub contendo o código-fonte. Todos os links devem estar publicamente acessíveis pela internet para que seja possível realizar a avaliação. Caso não seja possível acessar o link no momento da avaliação a equipe perderá os pontos referente a aquele quesito. Portanto sugerimos fortemente que validem os links antes do envio.

### **11. Existe uma estrutura de pasta específica que devemos seguir para nosso projeto?**

Embora não haja uma exigência estrita, é recomendável manter uma estrutura de pasta bem organizada e lógica dentro do repositório do projeto para facilitar a navegação e o gerenciamento de ativos e arquivos de código.

## **12. Como podemos garantir que nosso projeto atenda aos padrões de qualidade de código?**

Certifique-se de seguir as melhores práticas da indústria em codificação, arquitetura e implantação, pois isso constitui uma parte dos critérios de avaliação.

## **13. E se encontrarmos problemas ou tivermos dúvidas sobre as diretrizes do projeto?**

Se encontrar algum problema ou tiver dúvidas sobre as diretrizes do projeto, sinta-se à vontade para entrar em contato com seu instrutor ou assistente de ensino para esclarecimentos e orientações.

## **14. Quem não entregar todas as Atividades Desenvolvidas?**

Caso alguma atividade ficar sem a entrega será descontado a pontuação no total da soma de todas as entregas.