



MAPA – Material de Avaliação Prática da Aprendizagem

Nome: Guilherme Pelegrini da Silva	R.A 23161134-5
Curso: BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE	
Disciplina: INTERFACE HUMANO-COMPUTADOR	
Valor da atividade: 3,5	Prazo: 27/04/2025 ÀS 23:59

Instruções para Realização da Atividade

1. Revise seu arquivo antes do envio. Certifique-se de que é o arquivo correto, formato correto, se contempla todas as demandas da atividade, etc.
2. Após o envio não serão permitidas alterações.
3. Durante a disciplina, procure sanar suas dúvidas pontuais em relação ao conteúdo relacionado à atividade. Porém, não são permitidas correções parciais, ou seja, enviar para que o professor possa fazer uma avaliação prévia e retornar para que o aluno possa ajustar e enviar novamente. Isso não é permitido, pois descaracteriza o processo de avaliação.
4. Ao utilizar quaisquer materiais de pesquisa referencie conforme as normas da ABNT.

Em caso de dúvidas, entre em contato com seu Professor Mediador.

Bons estudos!

IMPORTANTE:

1. Acesse o link com um vídeo tutorial para ajudá-lo nesse processo de criação e desenvolvimento. O acesso deverá ser realizado através do fórum interativo: "Links das Aulas ao Vivo".
2. Disserte a respeito do tema, seguindo, como roteiro, os tópicos elencados.



3. A entrega deve ser feita exclusivamente usando o template de entrega da atividade MAPA, disponível no material da disciplina.
4. Antes de enviar a sua atividade, certifique-se de que respondeu a todas as perguntas e realize uma cuidadosa correção ortográfica.
5. Após o envio, não são permitidas alterações ou modificações. Logo, você tem apenas uma chance de enviar o arquivo corretamente. Revise bem antes de enviar!
6. Lembre-se de que evidências de cópias de materiais, incluindo de outros acadêmicos, sem as devidas referências, serão inquestionavelmente zeradas. As citações e as referências, mesmo que do livro da disciplina, devem ser realizadas de acordo com as normas da Instituição de Ensino.
7. Não são permitidas correções parciais no decorrer do módulo, ou seja, o famoso: “professor, veja se minha atividade está certa?”. Isso invalida o seu processo avaliativo. Lembre-se de que a interpretação da atividade também faz parte da avaliação.
8. Procure sanar as suas dúvidas junto à mediação em tempo hábil sobre o conteúdo exigido na atividade, de modo que consiga realizar a sua participação.
9. Atenção ao prazo de entrega. Evite o envio da atividade muito próximo do prazo. Você pode ter algum problema com a internet, o computador, o software etc., e os prazos não serão flexibilizados, mesmo em caso de comprovação.

Bons estudos!

Em caso de dúvidas, encaminhe mensagem ao seu professor mediador.

Resposta atividade MAPA:



Cadastro de Produto

Nome do produto:

Preço:

Categoria:

Alimentos

Descrição:

Cadastrar

Visibilidade do Estado do Sistema: O sistema mantém o usuário informado sobre o que está acontecendo através de mensagens de feedback visíveis. Exemplo no protótipo: Quando o usuário clica no botão "Cadastrar", uma mensagem é exibida dizendo "Cadastro realizado com sucesso!", garantindo que ele saiba que sua ação foi concluída corretamente. Caso algum campo obrigatório esteja em branco, uma mensagem de erro vermelha aparece com o texto "Erro: Todos os campos devem ser preenchidos!", alertando o usuário sobre o problema. Impacto: O usuário recebe feedback imediato, evitando confusão e garantindo uma interação eficiente.

Prevenção de Erros: O sistema previne erros antes que eles aconteçam, permitindo que o usuário corrija problemas antes de enviar os dados. Exemplo no protótipo: Campos como Nome, Preço e Descrição são obrigatórios, garantindo que nenhum cadastro seja enviado incompleto. O campo preço aceita apenas números, evitando que o usuário digite valores inválidos. Impacto: O usuário é guiado para um preenchimento correto desde o início, reduzindo frustrações e evitando dados inválidos.

Controle e Liberdade do Usuário: O protótipo permite que o usuário tenha autonomia sobre suas ações e corrija erros facilmente. Exemplo no protótipo: Se o usuário cometer um erro ao preencher um campo, ele pode corrigir antes de enviar sem precisar reiniciar o processo. Caso o usuário mude de ideia, pode optar por não enviar os dados e alterar qualquer informação sem bloqueios. Impacto: Dá maior flexibilidade ao usuário, garantindo que ele tenha total controle sobre o processo de cadastro.