

Atividade segunda semana

Objetivo: que vocês utilizem o Figma para criar uma representação visual e navegável das principais funcionalidades planejadas na atividade de Scrum, permitindo a validação da interface e da experiência do usuário antes do início do desenvolvimento. O resultado final será a apresentação do protótipo para a turma e a entrega do link do projeto ao professor.

Parte 1: Criação do Protótipo no Figma

1. Definição do Escopo do Protótipo:

- Com base no Product Backlog que vocês criaram na atividade anterior, o Product Owner do grupo deverá selecionar de **2 a 4 User Stories** que representem um fluxo de usuário importante do sistema (Ex: fluxo de login, cadastro de um item, visualização de um painel principal, etc.).
- O grupo deve focar em prototipar as telas necessárias para satisfazer estas histórias de usuário de forma coesa.

2. Criação das Telas (Design de Interface):

- Para cada tela necessária para compor o fluxo, vocês deverão criar um design de alta fidelidade.
- Preocupem-se com a aparência final da interface:
 - **Layout:** Onde cada elemento (botões, textos, imagens) ficará posicionado?
 - **Componentes:** Utilizem componentes de interface adequados (campos de formulário, menus, cards, etc.).
 - **Estilo:** Definam uma paleta de cores, tipografia e iconografia consistentes com a proposta do sistema.

3. Adição de Interatividade (Prototipagem):

- Após a criação das telas estáticas, vocês deverão conectá-las para simular a navegação do usuário.
- Utilizem a funcionalidade de prototipagem do Figma para criar links entre os botões e as telas correspondentes. Por exemplo, ao clicar no botão "Entrar" na tela de login, o protótipo deve navegar para a tela principal (Dashboard).

Parte 2: Apresentação do Protótipo (5 a 10 minutos por grupo)

Ao final do período de desenvolvimento, cada grupo deverá apresentar seu protótipo para a turma. A apresentação deve incluir:

1. **Contexto:** Quais User Stories do backlog foram escolhidas para a prototipagem?

2. **Demonstração ao Vivo:** Naveguem pelo protótipo, mostrando o fluxo de usuário que foi implementado.
3. **Justificativas de Design:** Expliquem brevemente as decisões de design que tomaram (Ex: "Escolhemos este layout para facilitar a visualização das informações mais importantes primeiro").
4. **Conclusão:** Comentem como o protótipo ajudaria a equipe de desenvolvimento e o cliente a entender melhor o sistema antes de programá-lo.

Recursos e Ferramentas: Como Começar no Figma

O Figma é uma ferramenta poderosa e funciona diretamente no navegador. Para quem nunca utilizou, aqui estão os primeiros passos:

1. **Acesso:** Acessem o site figma.com e criem uma conta gratuita (utilize seu e-mail institucional @alunos.ifsc.edu.br).
2. **Criação do Arquivo:** Criem um novo arquivo de design ("New design file").
3. **Frames (Telas):** Usem a ferramenta **Frame (tecla F)** para criar as telas. No painel direito, vocês podem escolher tamanhos pré-definidos (como "iPhone 14" ou "Desktop").
4. **Design:** Utilizem as ferramentas de **Retângulo (tecla R)** e **Texto (tecla T)** para construir os elementos visuais da interface.
5. **Interatividade:** No canto superior direito, cliquem na aba "**Prototype**". Selecione um elemento (como um botão) e arrastem o conector azul até a tela de destino para criar uma interação.
6. **Teste:** Cliquem no ícone de "Play" (Present) no canto superior direito para visualizar e testar o protótipo interativo.

Entrega Final:

- Link do projeto Figma com permissão de visualização ("Anyone with the link can view");
- Apresentação em aula no dia 10 de outubro.

Link do nosso protótipo: <https://www.figma.com/design/XwitV6Kvr34cnrUTTkQvK/Sem-t%C3%ADculo?node-id=0-1&t=nHBgKjmAtyiXkdL0-1>