

Critica ao Design

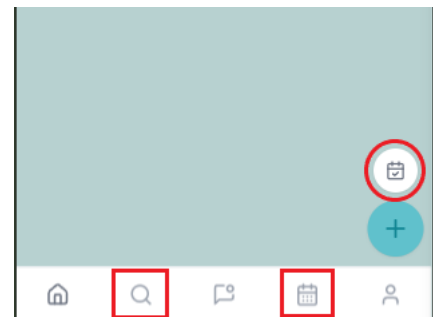
Gostaríamos de esclarecer, primeiramente, que somos apenas estudantes do curso de Engenharia de Computação. As críticas aqui apresentadas refletem exclusivamente nossas opiniões enquanto usuários e desenvolvedores, não estando fundamentadas em estudos técnicos nas áreas de design ou arquitetura visual de aplicativos.

Pontos Negativos:

1. Redundância na navegação:

Existe uma quantidade exagerada de botões que são apresentados na mesma pagina direcionando para o mesmo caminho.

Ex: na página Home existem 3 botões que levam, atualmente, para a página de Reserva de Salas.



2. Falta de páginas:

Há botões de navegação que direcionam para páginas inexistentes. Consideramos esse ponto compreensível, uma vez que todos somos estudantes e pode ter havido limitações de tempo ou de planejamento durante o desenvolvimento.

Ex: "Chat", "Perfil do Professor", "Pesquisa", Entre outros.

3. Fluxo de entrada de dados da tela de "Reserva de salas"

Nessa tela o usuário é apresentado para os inputs de entrada de dados da seguinte forma:

 Bloco > Data > Sala > Horário

Uma alternativa para esse fluxo seria o de:

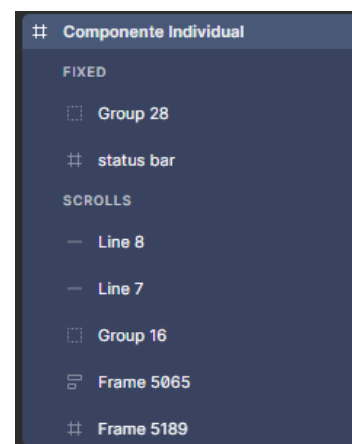


Data > Horário > Bloco > Sala

Essa forma trás mais sentido para um usuário, pois ao agendar uma sala ele, geralmente, busca uma data e horário específico antes de analisar a sala. Em termos de flexibilização para trocas, o usuário se sentiria mais confortável em usar outra sala do que outro bloco, outro bloco do que outro horário e outro horário do que outra data.

4. Falha na estrutura do Figma:

Um aspecto recorrente observado nas telas do projeto no Figma é a falta de estruturação. Em diversas situações, os elementos de um componente não estão agrupados adequadamente em frames ou grupos, e nota-se também a ausência de uma hierarquia visual clara. Além disso, muitos elementos e componentes não possuem nomes apropriados, o que dificulta ainda mais a identificação e manipulação no processo de desenvolvimento. Esses fatores comprometem a organização do layout e tornam a leitura e extração de informações pelo time de desenvolvimento mais trabalhosa.



5. Falha na organização das telas no Figma:

Apesar de o Figma estar corretamente configurado para permitir a navegação entre as telas por meio do modo de apresentação, ainda há uma falta de organização no posicionamento dos painéis dentro do board. Para o desenvolvedor, é essencial compreender com clareza o fluxo e a relação entre as telas. Quando componentes de uma mesma interface estão distantes ou desconectados visualmente, isso dificulta a leitura do projeto e aumenta a chance de erros durante a implementação.

6. Comunicação:

Esse é mais um ponto compreensível, considerando que, pelas características desse trabalho, o projeto pode não ter sido desenvolvido com a intenção de ser compartilhado ou implementado. No entanto, julgamos importante mencioná-lo, pois trata-se de um aspecto essencial.

A ausência de um canal de comunicação entre o grupo de design e o grupo de desenvolvimento torna necessária a criação de meios para a troca de informações, correções e sugestões. Comentários no Figma voltados ao time de desenvolvimento são sempre bem-vindos, pois ajudam a alinhar as ideias entre os grupos. Comentários sobre a funcionalidade de um botão, justificativas para o posicionamento de elementos ou até mesmo observações indicando que algo ainda está em desenvolvimento são extremamente úteis.

Apreciamos o pequeno painel com informações sobre os ícones e grupos utilizados no projeto. Acreditamos que ampliá-lo, incluindo mais detalhes e padronizações adotadas, beneficiaria significativamente tanto os designers quanto os desenvolvedores.

Pontos Positivos:

1. Estética Visual e UI design:

A escolha de cores e formas no aplicativo foi bastante acertada. O visual limpo, sem sobrecarga de informações, aliado ao uso de formas arredondadas e à navegação fluida, proporciona uma experiência agradável e positiva para o usuário.

2. Estática e Funcionamento Mobile:

Todas as escolhas de menus, botões, navegação e demais elementos foram adequadas ao ambiente mobile e ao desenvolvimento voltado para dispositivos móveis. As telas propostas são plenamente viáveis de serem implementadas e manipuladas tanto em sistemas web quanto em aplicativos mobile.

3. Navegação:

Apesar de existirem alguns botões que direcionam para o mesmo destino ou para páginas inexistentes, a maior parte da navegação do projeto foi bem planejada e executada. Os fluxos de telas são claros, intuitivos e fáceis de acompanhar. Esse é um dos aspectos mais importantes em uma aplicação com finalidade acadêmica e uso frequente no dia a dia.

4. Filtragem e Pesquisa:

É necessário também destacar positivamente o uso consistente de ferramentas de filtragem e pesquisa presentes em quase todas as telas do aplicativo. Esses elementos são fundamentais para promover a autonomia do usuário, além de facilitar significativamente a busca e a entrega de informações dentro do sistema.

Conclusão:

De forma geral, o projeto apresenta uma proposta visual bem elaborada, com uma interface agradável, funcional e adequada ao ambiente mobile. A escolha das cores, formas e fluxos de navegação demonstra atenção à experiência do usuário, tornando o aplicativo intuitivo e de fácil utilização. As ferramentas de busca e filtragem também enriquecem o sistema, promovendo autonomia e eficiência para o usuário final.

Os pontos de melhoria identificados, especialmente no que diz respeito à organização do Figma e à comunicação entre as equipes de design e desenvolvimento, são compreensíveis dentro do contexto acadêmico e não comprometem a qualidade da proposta. São aspectos que podem ser aprimorados com prática e experiência, contribuindo para projetos futuros ainda mais coesos e colaborativos.