

Atividade 2

Contexto

Sr. Manoel tem um empreendimento no ramo de pizzarias. O seu ambiente é de porte médio, com 20 mesas, cada uma para 4 pessoas. Seus funcionários são capacitados para as funções, mas sua maior dificuldade no momento é com sua gestão financeira. O empresário não tem um sistema *desktop* que realize funções como controle de caixa, cadastro de clientes e cadastro de fornecedores.

Você deve desenvolver *wireframes*, usando quadrados e retângulos de um sistema *desktop* para o Sr. Manoel.

Atividade

Utilizando o Figma, desenvolva *wireframes* para:

- **Tela de login:** prevista para o sistema, na qual tenha as opções para o usuário digitar seu *login* e sua senha. Crie também *wireframe* para tela de mensagem de erro, caso o usuário ou a senha esteja inválido.
- **Controle de caixa:** essa tela deverá conter os campos de descrição (para descrever qual o tipo do item), um campo de escolha única (“combo *box*”) com as opções de “entrada” ou “saída” (para pagamento de fornecedor, será saída; para recebimento de algum cliente, será entrada) e um campo para data. Essa tela também deve conter o campo “Saldo” em destaque.

Depois de criar esses primeiros *wireframes*, desenvolva um novo *wireframe* para **uma das telas** a seguir:

1. **Cadastro de clientes:** essa tela deve conter os campos de nome, contato, CPF (opcional na hora do cadastro), endereço e ponto de referência (o que facilitará, caso o cliente solicite tele-entrega), além dos botões de enviar ou limpar o cadastro.
2. **Cadastro de fornecedor:** essa tela deve conter o nome da empresa, CNPJ, endereço, contato e um campo para observações, além dos botões de enviar ou limpar o cadastro.

Lembre-se de que as telas navegarão entre si no futuro, então é importante um alinhamento correto dos elementos que facilita a utilização do usuário. Também mantenha em mente que UX/UI *design* são responsáveis pela experiência e navegação do usuário, então é importante que as telas respeitem os padrões de acessibilidade e usabilidade.

Entrega

Entre o arquivo compactado com arquivos de imagem ou PDF com os *wireframes* desenvolvidos.

Dica de leitura

Para esta atividade, leia os seguintes materiais:

- Experiência do usuário
- Processo de *design*

- Experiência do usuário com interface

Avaliação

Nesta atividade, você será avaliado nos indicadores:

- *Desenvolve representações visuais sintéticas, de acordo com o perfil do cliente.*
- *Elabora propostas de interfaces de interação, observando as experiências do usuário.*