EXERCÍCIO – DESIGN PARA WEB



ENGENHARIA DE SOFTWARE - / /

NOME COMPLETO	RA
Alessandro Raul Martins Guedes	01202078
Alexandre da Silva Guedes Junior	01202072
Christian Raines de Almeida	01202116
David Rafael Mariano dos Santos Moura	01202007
João Victor Drigo	01202120

Exercícios

Exercício de fixação baseado no conteúdo da UX para WEB Subir 1 arquivo por Grupo.

As justificativas e soluções propostas precisam ter entre 1 e 3 linhas.

ATIVIDADE 1 – FAZER EM SALA - FAZER 4 MELHORIAS UTILIZANDO AS REGRAS DE USABILIDADE

Melhoria 1

Regra que precisa ser aplicada: Contraste da fonte com a imagem de fundo.

Justificativa: Melhorar a visibilidade das palavras (dar destaque).

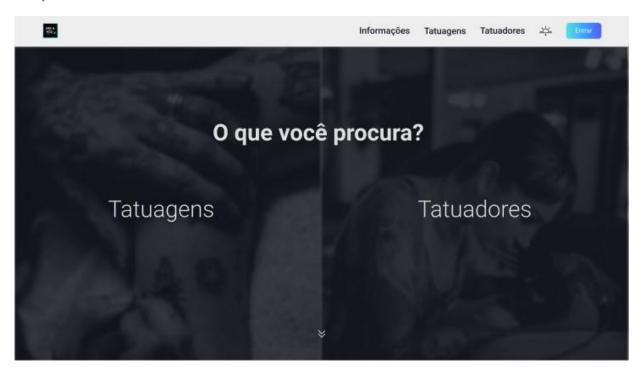
Antes:



ENGENHARIA DE SOFTWARE



Depois:

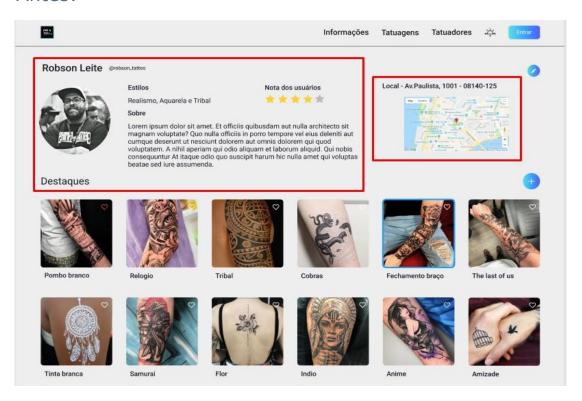


Melhoria 2

Regra que precisa ser aplicada: Minimizar a confusão de formatação.

Justificativa: Melhorar a experiência visual, tornando a página mais harmônica.

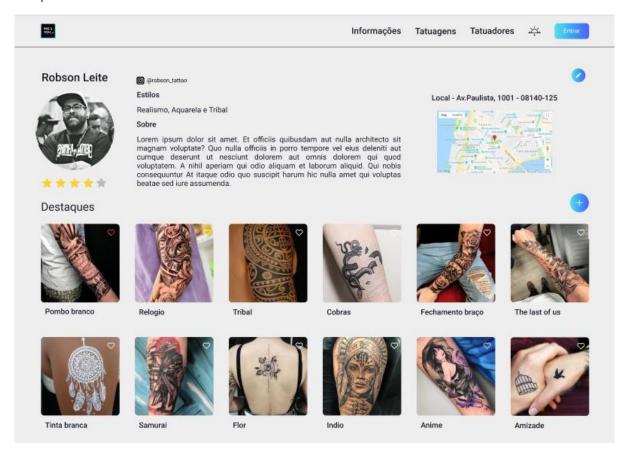
Antes:



ENGENHARIA DE SOFTWARE



Depois:

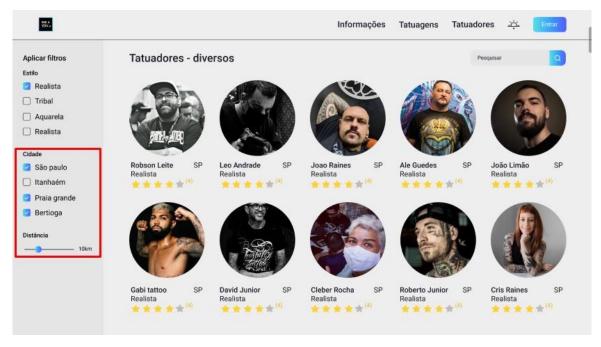


Melhoria 3

Regra que precisa ser aplicada: Minimizar confusão e usar convenções.

Justificativa: Melhorar as filtragens feitas pelos usuários.

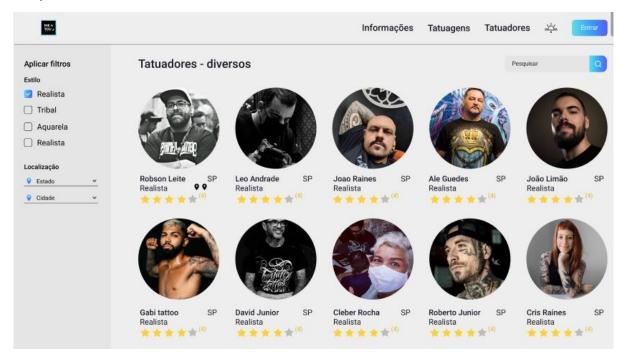
Antes:



ENGENHARIA DE SOFTWARE



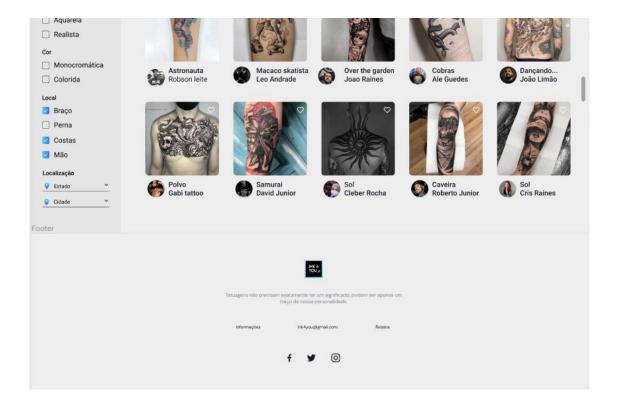
Depois:



Melhoria 4

Regra que precisa ser aplicada: Uso de convenções e padrões.

Justificativa: Para seguir convenções e padrões existentes, adicionamos um footer em nossas páginas.





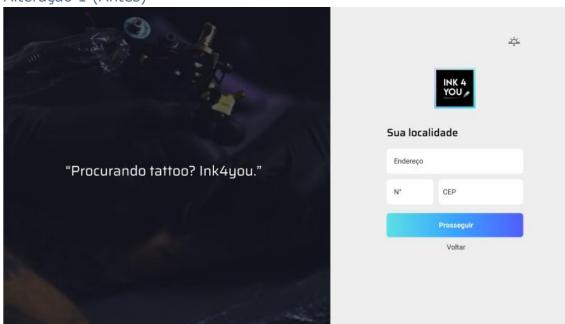




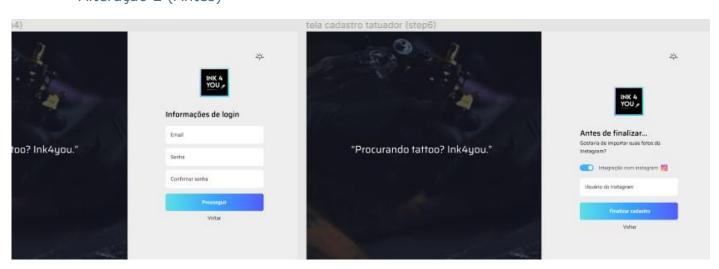
ATIVIDADE 2 – EXERCÍCIO PARA FAZER NO OPENLAB – FORMULÁRIOS

Print Screen da Tela do formulário (antes de alterar)

Alteração 1 (Antes)



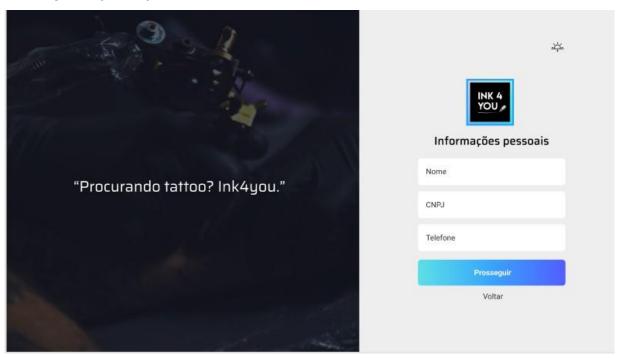
Alteração 2 (Antes)



ENGENHARIA DE SOFTWARE

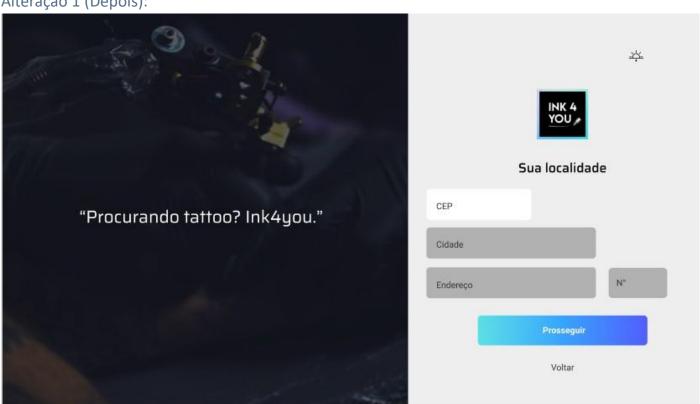


Alteração 3 (Antes)



Listar pelo menos 3 alterações que precisam ser realizadas no formulário para deixa-lo aderente as boas práticas

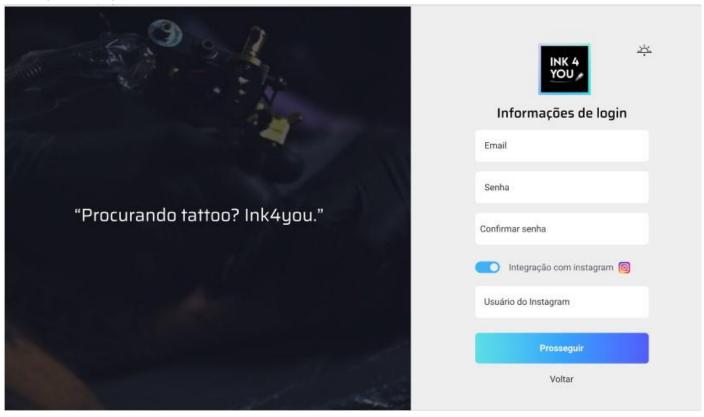
Alteração 1 (Depois):



ENGENHARIA DE SOFTWARE



Alteração 2 (Depois):



Alteração 3 (Depois):

