

Nome	RA	Turma
Clife Kemble Saintilus	180000341	GECO7AN
Jeferson Gerry Batista Santos	180002081	GECO7AN
João Carlos Ferreira das Chagas	170002063	GECO7AN

Atividade 15 - Prática - Projeto de Interface

1. Uma reflexão dos princípios de interface e usabilidade utilizando como base a modelagem de requisitos realizada pela equipe e as heurísticas de Nielsen;

As dez heurísticas de Nielsen

Um grupo de princípios bastante conhecido, devido a popularidade de quem os difundiu, são As 10 Heurísticas de Nielsen. São eles:

- 1 - Visibilidade do estado do sistema
- 2 - Correspondência entre o sistema e o mundo real
- 3 - Liberdade e controle do usuário
- 4 - Consistência e padrões
- 5 - Prevenção de erros (design defensivo)
- 6 - Reconhecimento em vez de memorização
- 7 - Flexibilidade e eficiência de uso
- 8 - Estética e design minimalista
- 9 - Ajudar os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros
- 10 - Ajuda e documentação.

Vejamos cada um deles:

1. Visibilidade do status do sistema

É responsabilidade do sistema informar o que está acontecendo em real time pro usuário.

2. Correspondência entre o sistema e o mundo real

Em relação ao mundo real podemos considerar: sons, visual e o tom de escrita que usuário utiliza para se comunicar. Implementamos bastante esta heurística quando utilizamos uma seta, ícones e utilizamos a cor vermelha para elementos negativos.

3. Liberdade de controle fácil pro usuário

Nesse método heurístico, o que precisa ser considerado é dar ao usuário liberdade para realizar o que quiser no sistema, exceto regras que violem o negócio ou interfiram em outras funções.

4. Consistência e padrões

É importante manter a consistência e padrão visual (texto, cor, desenho do elemento, som etc.).

5. Prevenção de erros

Não é uma boa ideia permitir que seus usuários cometam erros sem primeiro explicar o porquê. Melhor ainda, tente criar uma interface para que os usuários não cometam erros.

6. Reconhecimento em vez de memorização

O usuário não tem obrigação de decorar qual foi o caminho que ele fez pra chegar até a página.

7. Flexibilidade e eficiência de uso

É importante deixar uma experiência boa com seu sistema desde o usuário mais leigo até o mais avançado.

8. Estética e design minimalista

Qualquer outra informação que você deixar para o usuário irá, na verdade, adicionar um problema, mesmo se seu layout e conteúdo forem tão simples e claros quanto possível.

9. Ajude os usuários a reconhecerem, diagnosticarem e recuperarem-se de erros

As mensagens de erros têm que ser claras e próximas do conteúdo ou ação que causou o erro.

10. Ajuda e documentação

Implementar documentação e sistema de ajuda é sempre enfadonho, e muitos usuários costumam ignorar ambos, mas se for realmente necessário, mantenha a documentação próxima ao usuário e os elementos ou ações que precisam de explicação mais detalhada.

2. Um protótipo inicial da aplicação (ao menos 3 telas).

Tela inicial



Tela de Cadastro



Tela de cadastro 2

A mobile app registration screen titled "Cadastrar". It features a back arrow in the top left corner. The status bar at the top shows the time 9:27, signal strength, Wi-Fi, and battery. The screen contains two input fields: the first contains the email "fulano@exemplo.com" and the second contains masked text "*****". Below these fields is a blue button labeled "PRÓXIMO". At the bottom, a standard iOS keyboard is visible.

Tela de Login

A mobile app login screen titled "Login". It features a back arrow in the top left corner. The status bar at the top shows the time 9:27, signal strength, Wi-Fi, and battery. The screen contains two input fields: the first contains the email "fulano@exemplo.com" and the second contains masked text "*****". Below these fields is a blue button labeled "ENTRAR". At the bottom, a standard iOS keyboard is visible.

Link do Projeto

<https://www.figma.com/proto/UCMfboSd5YI5K3RI2Ar2Vn/Prototyping-in-Figma?node-id=0%3A77&scaling=scale-down&page-id=0%3A1>