

# Projeto Teste

## Desenvolvimento de Aplicativos Móveis

Módulo A1 - Design

Dia 1 – A.M.

Criado por:  
Paulo Brandão

## Conteúdo

Introdução .....	3
Descrição do Projeto e Tarefas .....	3
Instruções para o competidor .....	12
Esquema de Pontuação .....	12

## Introdução

Union é o seu espaço para conexões autênticas e duradouras. Nosso objetivo é unir pessoas com interesses e valores similares, seja para amizades significativas ou relacionamentos amorosos. Com uma plataforma intuitiva e uma comunidade acolhedora, estamos aqui para ajudá-lo a construir relações que realmente importam. Junte-se a nós e comece a sua jornada de construção de conexões genuínas no Union.

**O Product Manager forneceu a você wireframes do produto para as versões de telefone e tablet. Como desenvolvedor de aplicativos móveis, sua tarefa é desenvolver aplicativos correspondentes com base nos wireframes fornecidos, de acordo com as necessidades específicas de desenvolvimento.**

## Descrição do Projeto e Tarefas

O desenvolvedor não precisa se preocupar com a estética exata da interface do programa e a posição dos elementos. O trabalho pode ser inconsistente com os wireframes fornecidos, mas o desenvolvedor precisa considerar adequadamente a facilidade de uso. A tarefa de desenvolvimento é dividida em duas partes, dependendo dos dispositivos.

	Período	Nome	Tempo de Competição	Dispositivo
✓	A.M.	Design (phone)	2.5h	Figma: iPhone 15 Pro Max
	P.M.	Design (tablet)	2.5h	Figma: iPad Pro 12.9"

Existem arquivos que podem complementar o wireframes, para isto verifique o diretório **media-files**.

## Demandas Gerais

1. Todos os textos dos componentes devem ser exatamente iguais como são escritos neste Projeto Teste;
2. O protótipo deve seguir os padrões de acessibilidade entre os textos e os fundos dos componentes;
3. Todas as páginas devem ter melhorias no design;
4. Você não precisa usar exatamente todos os recursos disponibilizados em **media-files**;
5. Deve haver links entre todas as telas e botões;
6. Você deve adicionar ao menos 1 nova tela para aprimorar a UX do usuário;
7. Você deve seguir a guia de estilos abaixo para desenvolver o aplicativo e suas funcionalidades:

### Paleta de Cores



### Logotipo



### Ícone

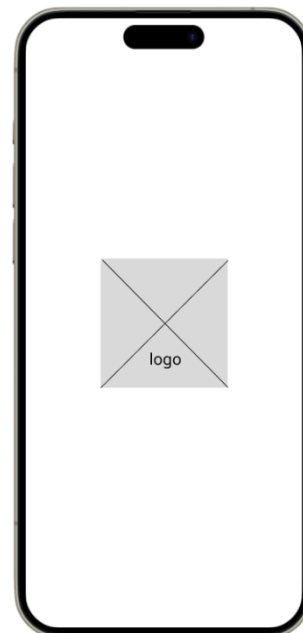


# Demandas das Páginas

## 1 Splash Screen

### 1.1 Componentes Visuais:

1. Logo do aplicativo;



### 1.2 Requisitos de design:

1. A duração da *Splash Screen* deverá ser de 5 segundos;
2. O logo deverá ser animado, suavemente de cima para baixo, de um tamanho pequeno, até um tamanho similar ao wireframe;
3. Após o término da animação, o logo deverá estar centralizado horizontalmente e verticalmente na tela;
4. Você deverá criar uma animação também para o fundo(background) da tela, de sua escolha, seguindo a guia de estilos da marca;

## 2 Tutorial de Integração

### 2.1 Componentes visuais:

1. Imagem do slider;
2. Título do slider;
3. Textos de cada etapa, conforme Media-Files;
4. Indicadores de passo/slide atual;
5. Botão para pular ou logar no app;



### 2.2 Requisitos de design:

1. Você deve escolher um ou mais imagens para os slides disponíveis em media-files;
2. Os slides devem ser passados pelo gesto swipe;
3. Você deve criar animações de entrada e saída para cada imagem de cada slide;
4. Você deve criar animações de entrada e saída para cada texto de cada slide;
5. Ao clicar nos botões "Pular" ou "Logar", o usuário deverá ser redirecionado para a tela de Login;

## 3 Login

### 3.1 Componentes visuais:

1. Logo do aplicativo;
2. Texto de boas-vindas, vide Media-Files;
3. Input com placeholder “Email”;
4. Input com placeholder “Senha”, com bolinhas ao digitar a senha;
5. Botão com texto “Logar”;
6. Botão com texto “Novo(a) por aqui? Cadastre-se”;



### 3.2 Requisitos de design:

1. Deve haver uma simulação de entrada de dados pelo usuário;
2. Ao clicar no ícone de olho no input de senha, deve ser possível visualizar a senha de forma textual, retirando as bolinhas;
3. Ao soltar o ícone de olho, deve ser retornado os valores com as bolinhas da senha novamente;

## 4 Início

### 4.1 Componentes visuais:

1. App bar contendo ícone de menu e logo do app;
2. Título da tela “INÍCIO”;
3. Imagem da foto do usuário, com um ícone de uma coroa um pouco caída;
4. Texto de boas-vindas: “Oii João Pedro!”;
5. Texto “Você está popular esta semana!”, seguido de um ícone de raio;
6. 3 cards contendo:
  - Card 1, na esquerda com:
    - Ícone de olho;
    - Número de visualizações;
    - Texto: “Visualizações”
  - Card 2, no centro com:
    - Ícone de coração;
    - Número de curtidas;
    - Texto: “Curtidas”;
  - Card 3, na direita com:
    - Ícone de mensagem;
    - Número de mensagens;
    - Texto: “Mensagens”;
7. Botão com um ícone de lupa seguido do texto “Buscar Perfis”;



### 4.2 Requisitos de design:

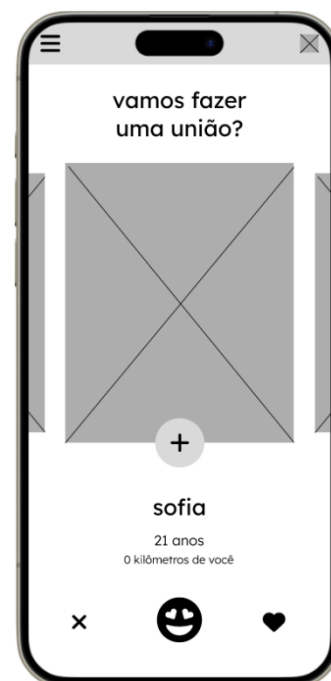
1. Use uma das fotos de perfil disponíveis em **media-files**;
2. Deve haver uma animação para a coroa em cima da foto de perfil do usuário;
3. Ao clicar no ícone de menu, o menu drawer deverá ser aberto;



## 5 Uniões

### 5.1 Componentes visuais:

1. App bar contendo ícone de menu e logo do app;
2. Título da tela “vamos fazer uma união?”;
3. Slides dos perfis;
4. Botão sobreposto “+” para visualizar os detalhes do perfil;
5. Nome do perfil;
6. Idade;
7. Distância em Km;
8. Ícone para recusar união;
9. Ícone para “apertar bochechas”;
10. Ícone para curtir união;



### 5.2 Requisitos de design:

1. Deve haver possibilidade de aceitar pelo menos 2 perfis com o gesto swipe na imagem para a direita;
2. Deve haver possibilidade de recusar pelo menos 2 perfis com o gesto swipe na imagem para a esquerda;
3. Deve haver possibilidade de aceitar pelo menos 2 perfis clicando no ícone de coração;
4. Deve haver possibilidade de aceitar pelo menos 2 perfis clicando no ícone para “apertar bochechas”;
5. Deve haver possibilidade de recusar pelo menos 2 perfis clicando no ícone de X;
6. Ao clicar no botão “+” a tela de Candidato deverá ser aberta;

## 6 Candidato

### 6.1 Componentes visuais:

1. App bar contendo ícone de menu e logo do app;
2. Foto do candidato;
3. Botão sobreposto “-” para voltar a tela de Uniões;
4. Nome do perfil;
5. Idade;
6. Distância em Km;
7. Descrição;
8. Ícone para recusar união;
9. Ícone para “apertar bochechas”;
10. Ícone para curtir união;



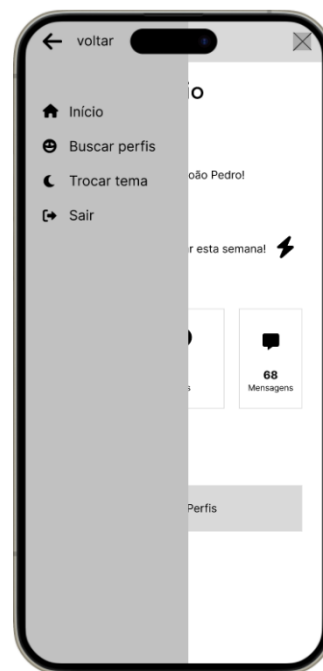
### 6.2 Requisitos de design:

1. Enquanto estiver segurando o botão para “apertar bochechas”, crie uma animação que destaque a escolha deste candidato e, ao soltar o botão, finalize com uma segunda animação de sucesso, retornando para a tela de uniões posteriormente ao término da segunda animação;
2. Ao clicar em qualquer outro ícone ou botão, o usuário deverá voltar para a tela de Uniões, para um perfil diferente do que está nesta tela de detalhes;

## 7 Drawer Menu

### 7.1 Componentes visuais:

1. Ícone de seta para a esquerda;
2. Texto “Voltar”;
3. Itens do menu, contendo ícones e textos similares ao wireframe;



### 7.2 Requisitos de design:

1. O ícone de seta e texto “voltar” devem apenas fechar o menu;
2. O item “Início” deve levar o usuário para a tela “Início”;
3. O item “Buscar perfis” deve levar o usuário para a tela “Uniões”;
4. O item “Sair” deve levar o usuário para a tela “Login”;
5. O item “Trocar tema” deve trocar o tema das telas inteiras para o modo dark, porém apenas nas telas:
  - Início
  - Uniões
6. Enquanto estiver no tema dark, o ícone do item “Trocar tema” deverá ser um sol, ao invés de uma lua;
7. Ao clicar no item “Trocar tema”, pelo modo dark, o tema deve voltar para o modo light novamente;

## Instruções para o competidor

1. Crie o projeto no Figma, dentro de *World Skills / Execuções* com o seguinte nome:  
08\_Modulo\_A1\_PI2.
2. Serão aceitos somente os trabalhos publicados no repositório remoto dentro do tempo de prova.

## Esquema de Pontuação

Module A1 - Design		
No.	Subcritério	Pontos
1	Splash Screen	0.5
2	Tutorial de Integração	0.9
3	Login	0.7
4	Início	1.2
5	Uniões	1.8
6	Candidato	0.9
7	Drawer Menu	0.9
8	Demandas Gerais	1.1
9	Julgamentos	2.0
	<b>Total</b>	<b>10</b>